

Exkurs

Bei der hier vorgestellten Arbeitsübersetzung von Dr. Klaus Sonnendecker zum Weiqi handelt es sich um ein langfristig angedachtes Projekt zur Darstellung der Spielkultur in China. Wie ich in meiner „Kurzfassung und Ergänzung...“ angedeutet habe, bestehen noch unerforschte Verbindungslinien zwischen dem „Ur-Go“, dem „völlig abnormen“ Liu-Bo und dem uns heute bekannten Xiangqi, dessen Erhellungen auch einen qualitativ neuen Beitrag zur Ur-Schachforschung insgesamt liefern könnten.

Der Arbeitskreis wird dieses Thema im Auge behalten, verfolgt es im Moment jedoch nicht aktuell. Insofern ist der folgende Beitrag lediglich als Reklame für unsere Palette gedacht, mit der wir auch Mitarbeiter und Förderer zur Unterstützung unserer keineswegs leichten Arbeit ansprechen wollen.

Rainer Schmidt

01.08.2012

Dr. Klaus Sonnendecker

Brettspielkunst im antiken China

Übersetzung aus Xu Jialiang: Fertigkeiten von Brettspielen des chinesischen Altertums, Beijing 1991

(aus der Serie: Kenntnisse der chinesischen Kulturgeschichte, hrsg. von Ren Xuefang)

ISBN 7 – 100 -01246 – 5/G-172

1. Ursprünge des Weiqi

Die schwarz-weiße Welt des Weiqi ist als Analogie für die menschliche figürliche Vorstellung in kultureller Hinsicht für China sowohl eine schöpferische Erfindung wie gleichzeitig für die Menschheit eine historisch weit zurückreichende Fertigkeit einer Form der Brettspiele. Es ist ein unterhaltsames Brettspiel, beim dem beide Seiten mit schwarzen und weißen Spielsteinen abwechselnd um Gebiete auf dem Spielbrett wetteifern. Weil es die drei getrennten Aspekte von wissenschaftlichem Lernen, künstlerischen Fertigkeiten und sportlichem Wettbewerb vereint, ermöglicht es die Förderung menschlicher Auffassungsgabe, erzieht Menschen zu überragender Willensqualität und flexibler ideologischer Strategie und Taktik, sowie zur Auffassung des gesamten Spiels. Daneben besitzt es als günstige Wirkung das Bereichern des kulturellen Lebens der Menschen, die Förderung des Charakters, Kräftigung von Körper und Geist usw. Augenblicklich ist in unserem Land die Entfaltung der ausgeprägten Neigung der Volksmassen für die Disziplin von Denksportarten bereits abgeschlossen, gleichzeitig wird sie in Übersee propagiert, damit sie sich allmählich zu einer internationalen Kultursportbewegung entfaltet. In Japan ist Go [Weiqi] schon zum Brettspiel des Landes aufgestiegen, an dem sich ein Dutzend Millionen Menschen vergnügen, aber auch in einigen Staaten Südostasiens oder Europas und Amerikas werden die Enthusiasten des Weiqi ständig mehr.

Im chinesischen Altertum sagt man „Yi“ zum Weiqi. Man darf behaupten, dass dieses Brettspiel als Urahn unter den Fertigkeiten mit Brettspielen im Altertum gelten kann. Den Überlieferungen zufolge besitzt es inzwischen eine mehr als viertausendjährige Geschichte. Es heißt, aufgrund schriftlicher Aufzeichnungen der Antike ließe sich seine Entstehung bereits auf die Zeit von Yao und Shun [legendäre Kaiser] zurück führen. Zhang Hua (Jin-Dynastie, 232-300 u.Z.) meldet in seinem ‚Bowu zhi‘ (Berichte von absonderlichen Dingen; R. Greatrex (Übersetzer), The Bowu zhi. An Annotated Translation, Stockholm 1987): Kaiser Yao stellte zur Unterweisung seines Sohnes das Weiqi her; weiter heißt es, als Kaiser Shun das Empfinden hatte, dass sein Sohn

Shangjun nicht leicht von Begriff wäre, ließ er zu dessen Unterweisung im Brettspiel ein Weiqi herstellen, damit sich dessen Auffassungsgabe entfalte. Noch weitere Erläuterungen bietet das ‚Lushi, Houji‘ [von Luo Mi/Bi der Südlichen Song-Dynastie], darin heißt es, nachdem Yao eine Frau geheiratet hatte, nannte er den von ihr geborenen Knaben Dan Zhu, denn dieser war je nach Laune selbstgefällig und aufbrausend, deshalb wurde für ihn vom klugen Yao das Weiqi erfunden und aus Ton gebrannt, damit es die Ausbildung eines guten Charakters bei ihm fördere. Andererseits bietet sich in einem alten Buch, dem ‚Tiqueju leishu‘ [von Chen Renxi, 1581-1636; 1632 gedruckt] eine weitere Darstellung, es heißt dort, Wu Cao, der Minister des Yu der Xia-Dynastie habe das Weiqi geschaffen.

Obwohl die erwähnten Legenden über die Schaffung des Weiqi durch Yao und Shun oder Wu Cao am Wort kleben, gab es später noch andere Leute, die verschiedentliche Einwände hervorgebracht haben. So meinten sie, Yao und Shun oder Wu Cao gehörten in die Ur-Gesellschaft, doch weil die gesellschaftlichen Produktivkräfte damals höchst niedrig gewesen wären, sei es kaum vorstellbar, dass es Menschen gegeben hätte, die so etwas wie Weiqi hätten erschaffen können, da dies mit einer derartig stringenten Logik verknüpft ist, die sich nur unter einer höheren und komplexeren kulturellen Aktivität entfalten könnte. Doch die vorgebrachten Einwände sind nicht mehr als bloße Annahmen, denn faktisch gelingt es dadurch keinesfalls Beweise zu erbringen, um die oben angeführten schriftlichen Aufzeichnungen aus den alten Schriften zu widerlegen. Zudem wissen wir, dass sich jedwedes Objekt stets aus einem niedrigen Stadium allmählich auf eine höhere Entwicklungsstufe begibt, das Weiqi kann naturgemäß keine Ausnahme dieser Regel sein, zumal da es von seinen Keimen zur Vollendung die Stufen einer langwierigen Evolution und Entwicklung durchlief. Das Weiqi der Yao- und Shun- oder Cao Wu - Zeiten wäre dann also ein relativ niedriges urtümliches Weiqi, dessen Spielbrett dürfte nicht die Form von 19 x 19 Linien besessen haben

(Fortsetzung folgt)