

Zur Vorgeschichtsforschung des Xiangqi

Übersetzung aus

„**Xiangqi zhigui**“ (Gesammelte Hinweise über Xiangqi)
von Jia Titaο, Chengdu Qiyuan Bian Jiwei Yuanhui, Ss 3 – 5.

Vorbemerkung der Übersetzer:

Die Beweisführung und der Argumentationsstil Jia Titaos sind auch gegenwärtig noch der offizielle Standpunkt der chinesischen Xiangqi-Forschung und haben es deshalb verdient in ihrem originalen Wortlaut zur Kenntnis des westlichen Publikums gebracht zu werden. Originale Übersetzungen aus dem Chinesischen haben ihre Tücken, die vor allem in vorausgesetztem Hintergrundwissen und Ausschweifungen über die inhaltliche Problematik der Schriftzeichengestaltung liegen, deren wörtliche Wiedergabe zur praktischen Unlesbarkeit des Artikels führen würde. Zwischen diesen Extremen des Textes den passenden Stil zu finden, war der Ehrgeiz der Übersetzer, deren zusätzliche Anmerkungen in eckigen Klammern stehen.

Biografische Anmerkungen:

Der 1909 geborene Jia Titaο war bereits vor 1949 [Gründung der Volksrepublik] Dozent für Logik und Philosophie und bekennender Xiangqi-Jünger. Später wurde er als Mitglied in die Kommission für religiöse Angelegenheiten des autonomen Gebiets von Tibet berufen, war Vize-Sekretär in der Vereinigung für buddhistische Studien und gleichzeitig Vize-Präsident der Gesellschaft für Brettspiele in Sichuan.

Das 1941 verfasste Buch wurde sehr gelobt wegen seiner systematischen Darlegung des Spiels, was zum neuen Aufblühen der Xiangqikultur nach der Gründung der VRChina beigetragen hat. Weitere Werke zu diesem Thema sind seine 1982 und 1987 entstandenen Schriften Xiangqi canju xinlun (Neue Theorien über das Endspiel) und Xiangqi luntan (Theoretische Erörterungen über das Xiangqi). Er verstarb am 8. Januar 1995 in Chengdu/ Sichuan.

Auszugsweise Übersetzung:

Vorwort zur Neuauflage 1982

Xiangqi fördert die Geschicklichkeit in der Bevölkerung seit undenklichen Zeiten und in weiter Verbreitung...weil es den Leuten Vergnügen bereitet. Seine Entstehung möchten die einen auf die Zhou (ca. 1100 – 221 v. Chr.) und Qin (221 – 207 v. Chr.) zurückführen, während andere behaupten es stamme aus Indien. Denn es hat mit dem „internationalen Schach“ außerhalb unseres Kulturkreises gemeinsame Züge, während es sich innerhalb unserer Kultur mit dem Weiqi (Go) prächtig ergänzt. Darum war es umso merkwürdiger und im höchsten Maße bedauerlich, dass bis zum Vorabend der Gründung der Volksrepublik das reichhaltige historische Material über Xiangqi keine systematische Bearbeitung seiner Theorie fand, die die geistreichen Facetten des Spiels einer vertiefenden Skizzierung gewürdigt hätte. Wir meinen, dass dies auch ein Beleg für die politische und kulturelle Missachtung der Lebensverhältnisse der Menschen im Feudalismus sein dürfte!

Mit der Publikation des Xiangqi zhigui (künftig: Zhigui) wurde ein Versuch zum Schließen dieser Lücke unternommen. Es wurde 1941 mitten im Antijapanischen Krieg verfasst. Damals wurden im ganzen Land keine Turniere mehr veranstaltet... . Daher gab es einen erheblichen Mangel an Publikationen... . Damals fing ich an Kommentare und japanische

Übersetzungen über Weiqi (Go) durchzublättern und bekam den Eindruck, dass sich Weiqi (Go) tatsächlich aus einem Spiel unseres Landes entwickelt hatte; es ist beschämend, dass dies in Japan nicht hinreichend gewürdigt wird... Xiangqi – die knospende Blüte unserer nationalen Geisteskultur darf nicht in die selbe Situation geraten!

...

Für die erste Auflage des Zhigui wurde dem Verfasser der Druck von verschiedenen Personen vorfinanziert. In Anbetracht des nicht alltäglichen Werkes...wurde keine hohe Edition aufgelegt. Aber entgegen ihrer Bedenken war die Auflage des gedruckten Buches umgehend vergriffen

Übersetzung zum Thema

Vorgeschichtsforschung des Xiangqi

aus Zhigui, Seiten 3 – 5.

Der Name Xiangqi kommt in den Klassikern der „Gesänge aus Chu“ und „Garten der Verführung“ vor und ist schon sehr alt. Wenn man das Zeichen „Xiang“ als das Schriftzeichen nimmt, das dem Spiel seinen Namen gegeben hat, findet man es schon im I Ging, Abschnitt Xi Ci als eines unter zwei als gleich bewerteten, etwas verschiedenen geschriebenen Schriftzeichen. Sie bezeichnen etwas, was auf die Struktur und Organisation einer Schlachtaufstellung hindeutet. Das Zeichen, das in den konfuzianischen Klassikern eine figürliche Gestalt bezeichnet, hatte in der Tonhöhe die Aussprache von Elefant und wurde gleichwertig auch für seine Benennung gebraucht. Was das Zeichen „Xiang“ (Elefant) im Spiel angeht, meinte es ursprünglich den Minister oder Assistenten (Xiang). Irgendwann schrieb jemand der Unterscheidung wegen Elefant auf seine Steine und die andere Partei verblieb beim Minister. Ähnlich war es beim „Leibwächter“/Krieger (Shi) der auch leicht unterschiedlich geschrieben wird; das alles geschah ohne tieferen Hintersinn. Von einem Elefanten auszugehen, der als Tier in irgendeiner militärischen Abteilung eingesetzt wurde, ist falsch.

Er ist in seiner Aktivität an Grenzen gebunden; wie der Leibwächter kann er kein Schach bieten, ist eine reine Verteidigungsfigur und seine Kräfte sind nicht mit Wagen, Kanone, Pferd vergleichbar.

Man kann keine Besonderheit finden, die es rechtfertigen würde, warum er dem Spiel seinen Namen verliehen haben sollte. Dazu wäre eine besondere Textkritik der alten Schriften notwendig, so dass wir es zur Zeit nicht klären können.

[ausgelassener Absatz über die nur für Chinesen wichtige Frage über die richtige Schriftbezeichnung des "internationalen (abendländischen) Schachs" (internationales Elefanten-Brettspiel = guoji xiangqi) im Gegensatz zum "chinesischen Schach" (chinesisches Elefanten-Brettspiel = zhongguo xiangqi) und der Forderung, "internationales Schach" sollte "internationales Brettspiel" (guoji qi) benannt werden. (Dieser Vorschlag setzte sich nicht durch /Anm. Übersetzer)]

Die Antwort auf die Entstehung des Xiangqi-Spiels ist auf Grund der spärlichen Materialien in der Geschichte mindestens bis jetzt noch schwer. Die von Zhigui ("Gesammelte Hinweise") auf Grund der bisherigen Forschung gegebene Darstellung ist eine an die bis heute gültige Lehrmeinung angenäherte Analyse und hält an der Einschätzung einer möglichen Entstehung in der "Frühjahr-Herbst-Periode" (770-476 v. Chr.) oder der "Streitenden Reiche" (475 - 221 v. Chr.) fest.

Die Begründung ist:

(a) Der aus dem Quadratmuster hervorstechende Fluss symbolisiert das damalige politisch-wirtschaftlich-militärische Zentrum, das im Einzugsbereich des Gelben Flusses gelegen haben könnte.

(b) Die vielgestaltige Aufteilung der Figuren zeigt politischen Einfluss, ihre Einteilung in verteidigende Steine in einem besonders gekennzeichneten Verteidigungssektor einerseits und die als Angriffsteine figurierenden Wagen, Kanonen, Pferde, Soldaten andererseits beweisen, dass die Arbeitsteilung innerhalb der Gesellschaft schon ausgeprägte Formen angenommen hatte.

(c) Der Elefant darf seine Spielfeldhälfte nicht verlassen, Feldherr und Leibwächter nicht den Palast, der Soldat geht auf eigenem Gebiet nur einen Schritt geradeaus, erst über dem Fluss kann er auch waagrecht gehen. Weil sich die Gebietsgrenzen bereits im Spiel manifestieren, kann man davon ausgehen, dass die Gesellschaftsform vom ursprünglichen Hordenwesen bereits in eine Ackerbau betreibende Feudalgesellschaft übergegangen war.

(d) Der von den Steinen zur stärksten Figur gemachte Wagen beweist, dass er damals die stärkste Kampfereinheit war. Nach ihm wurde damals die Bedeutung von Macht und Ehre angegeben; so wurde z.B. die Macht des Kaisers mit 10 000 Kampfwagen, die Bedeutung des Lehensfürsten mit 1000 und die Ehre eines Adligen mit 100 Kampfwagen verglichen.

Allgemein gesagt sind die Spielfiguren mit dem Hintergrund kongruent, der uns etwas vor oder nach der Zeit der Zhao (1100 - 221 v.Chr.), Qin (221 - 207 v. Chr.) und Han (206 v. Chr. - 220 n. Chr.) bekannt ist. Die bisherigen Einschätzungen zusammengefasst, war es ein Vergnügungsspiel unter Soldaten; kühn geschlussfolgert diente es möglicherweise Militärkommandeuren bei der Planung von Angriffen und entwickelte sich im Wandel der Zeiten zu dem Spiel, das wir heute haben.

Es gibt Leute die sagen, weil das Schießpulver erst in der Songzeit (960-1127) erfunden wurde, kann die im Spielset vorkommende Kanone nicht vor dieser Zeit aufgetaucht sein. Dies behauptet der Gelehrte Ji Yun aus der Qingzeit (1644 - 1911). Aber im Altertum gab es eine Maschinerie namens Dun, die Steine schleudern konnte (ähnlich einer Steinschleuder) und weil sich die Komponenten ihres Schriftzeichens nicht von "Feuer", aber von "Stein" herleiten, scheint der bis heute durchgängige Gebrauch der verschiedenen Schriftzeichen für Kanone - einerseits "Steinschleuder", andererseits "Feuerschleuder" - ein schlagender Beweis für diese Ansicht.

Aber um auf den Punkt davor zurück zu kommen: das Fehlen der Kanone sagt zur Frage der Entstehungsgeschichte des Spiels nichts aus. Wenn wir annehmen, dass die Kanone möglicherweise in der Songzeit ins Spiel kam, dann ist die Meinung, dass Xiangqi erst in dieser Zeit entstand, trotzdem nicht haltbar. Im Buch "Zu verbergende Schriften" [Xu cang jing von Li Zhi (1527-1602)] steht die Passage: "Tang-Kaiser Wen [Tangzeit: 618-907] erfand im Jahre Ji Wei (838) das Xiangqi" und weiter unten in einer Anmerkung: "Einst gab Shen Nong [ein sagenhafter Kulturgründer] dem Tag, der Woche, den Sternen und anderen Himmelskörpern die Symbole; der Tang-Minister Niu Sengyü (779-847) setzte dafür Wagen, Pferd, Leibwächter, Soldat, fügte zusätzlich die Kanone hinzu und formte daraus einen eigenen Kosmos himmlischer Kräfte" usw. Gestützt auf das von Niu Sengyü selbst geschriebene "Buch der Seltsamkeiten" wissen wir von den das Xiangqi betreffenden Dingen, dass im Volk eine Reihe von den dem heutigen Xiangqi ähnlichen Spielen im Umlauf war. Von diesen Varianten wurden einige für Palast und Hof kompatibel gemacht und entsprechend umgeändert. Das war alles! Ob nun Xiangqi in der Tangzeit entstanden ist, ist eine zweifelhafte Frage und bleibt ein einsamer Standpunkt.

Von solchen Zitaten genommene Beweise können das Bestehen des Xiangqi auch noch

vor diese Zeit verlegen. Nehmen wir noch die Meinung derjenigen hinzu, die das erstmalige Auftauchen des Spiels bis vor die Zhou-Zeit verlegen. Sie weisen darauf hin, dass zur Zeit des letzten Shang-Tyrannen und ersten Zhou-Herrschers [~1100 v.Chr.] die Schlachtordnung ähnlich der Xiangqi-Spielaufstellung war. - Aber nichts davon ist auf einem Dokument bewiesen!

Alles kann letztlich auf die verfälschende Beschreibung über Kaiser Wu Di [Erfindung des] "Xiangjing" zurückgeführt werden. [Dazu s. "Urschach und die Vorgeschichte des Xiangqi", 1. Kap.: "Die Erfindung des Kaisers Wu"/Anm. Übersetzer]

Nun kommen wir zu den Ähnlichkeiten zwischen internationalem und chinesischem Schach, vertreten von denen, die der Ansicht sind Schach wäre von Indien her gekommen. Aber dafür gibt es auch keine offensichtliche Begründung. Bereits eine oberflächliche Prüfung des Spielsystems im internationalen Schach zeigt folgendes: Auf dem Brett sind kein Fluss und keine Festung markiert, die Figurenaufstellung erfolgt in den Feldern. Den Figuren fehlen Kanone und Leibwächter. Es gibt keine Verteidigungsfiguren. König und Elefant können über das ganze Feld laufen, die stärkste Figur ist eine Dame, der Bauer schlägt schräg und auf der Grundreihe darf er sich verwandeln, eine Blockade der Pferdebeine ist als taktisches Mittel nicht vorhanden, ein vollständig eingekreister König macht unentschieden [meint patt!]. Das sind alles Unterschiede zum Xiangqi, die Ähnlichkeit liegt nur in der gleichen Anzahl der Steine und der Existenz von Wagen, Pferd und Soldat [Turm, Springer, Bauer], wobei bei letzterem die Gangart nicht gleich ist. Wenn Xiangqi sich wirklich etwas aus Indien angeeignet hat, dann scheint es doch sehr verschieden.

Wir sind der Meinung - um auf diese zwei Punkte Figurenanzahl und -stärke einzugehen - wenn Xiangqi wirklich von Indien Einflüsse erfahren hat, so sind doch die Zugart auf Linien und die ganze Szenerie eine einschneidende Änderung, von der man nicht absehen kann, noch kann behaupten, dass Xiangqi erst nach dem indischen Schach entstanden sei. Wegen dem besonderen Niederschlag im Leben und der Kultur unseres Volkes kann es nur auf unserem Boden gewachsen sein! Darum nimmt Zhi Gui in dieser Frage den klaren Standpunkt ein, dass wir nicht in die Ferne schweifen und unsere eigenen Ursprünge vergessen müssen!

Ende der auszugsweisen Übersetzung

©

29.08.2012