

Der „Arbeitskreis Geschichte des XQ“ stellt sich vor.

Xiangqi ist ein Spiel, dessen Wurzeln auf die ersten Spiele mit einem Hauptstein und unterschiedlich ziehenden und schlagenden „Untersteinen“ zurückgehen.

Über diese Zeit gibt es keine interpretationsfreien literarischen Zeugnisse. Das erste zweifelsfreie Zugeständnis an die Existenz solcher Spiele (um 570 n. Chr.) deutet bereits auf ihre lange Existenz. Aus diesem Grunde widmet sich der „AK Geschichte des XQ“ auch dieser Epoche.

Die asiatische Welt, die von der Philosophie des Yin&Yang ausgeht, bietet ihre Essenz auch auf für uns „Westler“ ungewöhnliche Arten an: einerseits als Kampfkunst, andererseits als mentale und physische Pflege des Selbst (u.a. Qi Gong). Qi ist der „Geist“ / „Spiritus“, der die Welt zusammenhält.

Bei uns im Westen ist „Geist“ zu einem allgemeinen Ausdruck zur Charakterisierung überindividueller Phänomene, Objekte, Eigenschaften oder Prozesse geworden. Trotzdem ist uns der Geist als „Spiritus“ (spirit, esprit, usw) nicht unbekannt, und wir suchen immer wieder nach Beispielen, in denen er sich für uns in irgendetwas offenbart.

Seit Max Weber spricht die westliche Welt auch vom Geist als Merkmal von Gemeinschaften und in eben diesem Sinn will der „AK Geschichte des XQ“ vom „Geist des Xiangqi“ sprechen.

Ein Merkmal kultureller Gemeinschaften ist ihre Bildwelt. Ihr Geist äußert sich unter anderem auch in dem am höchsten entwickelten Spiel, das dieser zu schaffen im Stande war und über die Jahrhunderte entwickelt hat.

So ist das von den Chinesen als Weltkulturerbe eingeschätzte Xiangqi ein unerschöpflicher Quell ihrer Bildwelt vom Weltbild. Spielmanöver wie „Im Westen lärmern, im Osten zuschlagen“, „Als wilder Tiger vom Berg steigen“, „Dem Gewinn geht das Opfer voraus“ sind zu Spruchweisheiten mit damit verbundenen Handlungen geworden, die als richtig, gut und moralisch gerechtfertigt empfunden werden.

In Europa war es das Schach, welches keine Eigenkreation war, aber als Spiel des königlichen Intellekts seine Vorrangstellung in der intellektuellen Weltinterpretation der abendländischen Zivilisation fand. Material, Zeit und Stellung wurden zur Beurteilung einer Spielstellung und für das politische, militärische, Wirtschafts- und Alltagsleben gebraucht. Aus dem Spiel wie aus dem Leben resultierende Handlungsweisen beschreiben wir z.B. als Zugzwang, Bauernopfer, Rochade oder Tempozug. Ein Patt ist für uns ein Unentschieden und für die Chinesen ein Sieg. So sehen wir wie beide Spiele das Weltbild beider Kulturen widerspiegeln und wie uns aus dem Verständnis des Spiels eine Hilfe zum Verständnis verschiedener Mentalitäten erwachsen kann.

In diesem Sinne versteht der „Arbeitskreis Geschichte des XQ“ seine Übersetzungsarbeit.

Xiangqi selbst ist im europäischen Raum im Vergleich zu Schach zu wenig erschlossen und erforscht. Die keineswegs einheitliche Darstellungsweise der Xiangqitheorie in China macht ihre Vermittlung nicht leicht.

Zur Schließung dieser Lücken im deutschen Sprachraum beizutragen und durch Übersetzung und Interpretation die Schachforschung allgemein zu fördern, wurde im Juli 2012 von Rainer Schmidt mit Unterstützung von Dr. Klaus Sonnendecker und weiterer Sympathisanten der „AK Geschichte des Xiangqi“ ins Leben gerufen und wird Übersetzungen und Beiträge vom Spiel und seiner Entstehungsgeschichte, der Spieltheorie, seiner Praxis durch die Jahrhunderte und dem Schicksal seiner Spieler und Fans anbieten. Er möchte damit seinen intellektuellen Beitrag zum wichtigen interkulturellen Denken leisten und hofft, dass ihm dies zur Zufriedenheit seiner Leser auch immer gelingt!