



武道と武術

Ludwig - Maximilians - Universität Institut für Ostasienkunde - Japanologie

**Proseminar: Geschichte Japans von Meiji bis zur Gegenwart
Dozent: Prof. Dr. Carl Steenstrup**

**Budô to bujutsu
Entstehung und Entwicklung japanischer Kampfkünste**

Hausarbeit im Sommersemester 1998

vorgelegt von Markus A. Rader

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

2. Kurzer geschichtlicher Abriss über die Entstehung der Kampfkünste

- 2.1. Erste grobe Datierungen
- 2.2. Welches ist das Ursprungsland der Kampfkünste_

3. Die Kampfkünste in Japan

3.1. Auf welchem Weg kamen die Kampftechniken nach Japan?

- 3.1.1. Die Bedeutung Okinawas für Japans kulturellen Austausch mit umliegenden Nationen
- 3.1.2. Welche Kampfkünste wurden von den Japanern selbst entwickelt?

3.2. Die Entwicklung vom Jutsu zum Dō

- 3.2.1. Das Tokugawa Shōgunat
- 3.2.2. Die Meiji-Restauration
- 3.2.3. Die Wandlung

3.3. Die Vielfalt japanischer Kampfkünste

- 3.3.1. Wurzeln und Entwickler
- 3.3.2. Zweckgebundenes Entwickeln oder gelebte Philosophie?

3.4. Die Bedeutung der Kampfkünste in Kriegen

4. Ein Blick auf Kampftechniken in aller Welt und deren kulturelle Bedeutung

- 4.1. Asien
- 4.2. Europa
- 4.3. Andere

5. Bibliographie

6. Abbildungsverzeichnis

I. Einleitung

Diese Proseminararbeit befaßt sich mit der Entwicklung japanischer Kampfkünste von deren Ursprüngen im frühen Asien bis hin zu den modernen Sportarten im Hinblick auf die japanische Geschichte und ist grob in drei Kapitel gegliedert, in denen die zentrale Frage der Entwicklung und Herkunft geklärt wird. Desweiteren werden die Gründe, die letztendlich für die Entwicklung der heute bekannten und populären modernen Kampfkünste verantwortlich sind, genannt und erörtert.

Will man die Herkunft japanischer Kampfkünste erklären, so kommt man nicht umhin, einen Blick auf andere asiatische Länder zu werfen, denn die Frage, die gestellt werden muß, ist die der generellen Herkunft asiatischer Kampfkünste. Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt jedoch in der Herkunft und Entwicklung der japanischen "*Martial Arts*" im Hinblick auf Japan und dessen Geschichte. Es muß geklärt werden, wann und auf welche Weise die Kampfkünste ihren Weg nach Japan fanden. Außerdem ist es interessant zu wissen, ob alle Kampfkünste auf die gleiche Weise nach Japan gelangten, oder ob es auch Kampfkünste gab, die direkt in Japan geschaffen wurden.

Bei der Frage nach der Entwicklung japanischer Kampfkünste ist es unumgänglich, deren geschichtlichen Verlauf näher zu betrachten. Das wichtigste Ereignis war sicherlich der Umbruch innerhalb des Landes während der *Tokugawa* und der *Meiji*-Periode, was gravierende Veränderungen innerhalb der japanischen Kampfkünste zur Folge hatte. Um nun die Entwicklung hin zu den modernen japanischen "*Martial Arts*" zu verstehen, ist es notwendig, die Gründe für diese Veränderungen zu klären, genauso wie die daraus resultierende Vielfalt der Kampfkünste in Japan. Desweiteren soll ein Überblick über moderne Kampfkünste Japans gegeben werden.

Das letzte Kapitel gibt einen komparativen Ausblick auf Kampftechniken in aller Welt, vergleicht diese am Ende mit den japanischen, und stellt so Japans Einzigartigkeit in Hinblick auf seine Kampfkünste dar.

Zum Lesen dieser Arbeit ist es sinnvoll, sich mit einigen Begriffen vertraut zu machen, die ich hier kurz klären möchte:

- Budô – *Budô* ist der Überbegriff für fast alle modernen japanischen Kampfkünste der Neuzeit. Es entstand gegen Ende des 19. Jahrhunderts und ging aus dem *Bujutsu* (das Wort für Kampfkunst) hervor.
- Bujutsu – *Bujutsu* heißt übersetzt "Kampfkunst" oder "Kampftechnik" und ist der Überbegriff für die traditionellen japanischen Kampfkünste (siehe Grafik "Entwicklung der Martial Arts")
- Bushidô – *Bushidô* heißt übersetzt "Weg des Kriegers" und ist der ungeschriebene Ehrenkodex nach dem sich alle *Samurai* richten; u.a. weist der Bushidô den *Samurai* an, sich in den Kampfkünsten zu üben und seinem Herrn bis zum Tode mit absoluter Treue ergeben zu sein.
- Daimyô – Die *Daimyô* sind Feudalfürsten, die einen eigenen Bezirk regieren und über *Samurai* verfügen, die ihrem Herrn treu ergeben sein.
- Dô – *Dô* ist das japanische Wort für Weg, Pfad, Grundsatz, Lehre, Philosophie, Richtung, Prinzip, Methode, etc. (vgl. Lind, 1992, S. 15); seit etwa dem 19. Jahrhundert wurden die japanischen Kampfkünste mit dem Anhang *Dô* versehen (z.B. *Kendô*, der Weg des Schwertes oder *Jûdô*, der sanfte Weg). Die Bedeutung des "Weges" liegt darin, daß den Kampftechniken philosophische Aspekte zugefügt wurden, und man sich nicht nur körperlich, sondern auch geistig weiterbildete, wenn man sich in einer Kampfkunst übte.
- Feudalzeit – *Feudalzeit* Der namensgebende Feudalismus dieser Zeit beschreibt im wesentlichen Zusammenhänge zwischen Lehnswesen und Grundherrschaft, welche im feudalen Japan repräsentiert wurden durch die Krieger (*Bushi* oder *Samurai*) und die Bauern. Die japanische Feudalzeit begann mit der *Kamakura*-Periode (1185-1333) und endete mit dem Beginn der *Meiji*-Zeit im Jahre 1868 (vgl. Hall, S. 82).

- Jutsu – *Jutsu* heißt übersetzt etwa so viel wie Technik oder Kunst. Japanische Kampfkünste wurden früher mit dem Anhang *Jutsu* versehen (z.B. *Ken-Jutsu*, die Schwertkunst oder Kunst der Schwertes)
- Samurai – Die *Samurai* sind die Mitglieder der adligen Kriegerkaste im feudalen Japan. Sie richten ihr Leben streng nach dem *Bushidō* aus und sind ihrem Lehnsherren (*Daimyō*) treu ergeben.
- Shōgun – Der *Shōgun* ist der Führer der mächtigsten Familie im feudalen Japan und somit Führer des Landes. Jedoch muß er einen nicht unbeträchtlichen Anteil seiner Macht den einzelnen *Daimyō* überlassen.

2. Kurzer geschichtlicher Abriss

Über die Entstehung der Kampfkünste Im allgemeinen wird angenommen, daß China das Ursprungsland aller asiatischen Kampfkünste sei. Dies ist jedoch nicht ganz richtig, da Indien (seit jeher in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt) eine wichtige Rolle in der Entwicklung von Kampfkünsten einnimmt. Auch gibt es in Asien völlig selbständig entwickelte Kampfsysteme.

2.1. Erste grobe Datierungen

Genauere Datierungen der Entstehung der Kampfkünste sind leider nicht möglich. Häufig jedoch wird eine Legende als Ursprung genannt. Grundlage dieser Legende ist das *Shaolin* Kloster, das im Jahre 495 n. Chr. auf Geheiß des Kaisers *Hsiaowen* in Zentralchina zu Füßen des *Songshan* (Zentralgebirge) erbaut wurde. Dies ist ein Fakt, der nächste Teil der Legende ist jedoch nicht erwiesen. Es heißt, daß im 6. Jh. n. Chr. der indische Mönch *Bodhidharma* (der im chinesischen "Ta-Mo" genannt wird) zu diesem Kloster kam und die dort ansässigen Mönche eine neue Art des Buddhismus lehrte, welche lange Meditationen beinhaltet. Er unterwies die Mönche in Atemtechniken, die als Basis der heutigen in China und Japan praktizierten Kampfkünste gelten. Diese Lehren wurden die Grundlagen des *Ch'an*, welches im Japanischen Zen heißt. Jedoch kann man dieser Legende nur wenig Glauben schenken, da schon lange vor dem 6. Jh. Kampftechniken in Indien und China entstanden.

Hier stellt sich die Frage, warum sich überhaupt Kampftechniken in Indien und China entwickelten. Diese Antwort ist relativ einfach, denn Kampftechniken wurden (wie der Name schon sagt, zum Kämpfen) zu Kriegszwecken entwickelt. Soldaten wurden in Kampftechniken ausgebildet, um so dem Gegner überlegen zu sein. Mit der Weiterentwicklung der militärischen Kriegsführung und der Einführung neuer Waffen sowie Kriegstaktiken, verloren die waffenlosen Kampftechniken allerdings zunehmend an Bedeutung. Doch es gab zivile Notwendigkeiten, die eine Weiterentwicklung der Kampftechniken notwendig machten. So mußten Kaufleute auf ihren Handelsreisen zwischen China und Indien auf die Hilfe von Leibwächtern zurückgreifen um sich und ihre Waren schützen zu lassen. Auf diesen Reisen kamen die Leibwächter in Kontakt mit anderen Kampftechniken und erlernten diese oder verbesserten ihre eigenen. Es ist wahrscheinlich, daß dies der Weg ist, auf dem die Kampftechniken den Weg von Indien nach China und umgekehrt fanden.

In der zweiten Hälfte des 1. Jahrtausends v. Chr. entstanden die philosophischen Grundlagen, auf denen die chinesischen Kampfkünste basieren. Etwa im Jahre 580 v. Chr. wurde *Gautama Siddhartha Buddha* geboren, auf den der *Buddhismus* zurückgeht. In der Mitte dieses Jahrtausends (ca. 500 v. Chr.) entstand der vom chinesischen Philosophen *Konfuzius* begründete *Konfuzianismus*. *Laotse's Taoismus* kann auf etwas 300 v. Chr. datiert werden. *Buddhismus*, *Konfuzianismus* und *Taoismus* sind entscheidende Grundlagen japanischer Kampfkünste. Ihre Regeln wurden verinnerlicht und in die Trainingssysteme integriert. Die japanischen *Samurai*, zum Beispiel, lebten nach den strengen Regeln des *Zen-Buddhismus*. In der *Edo-Zeit* (1603-1867) fand der *Konfuzianismus* verstärkt Einzug in die japanischen Kampfkünste und führte zu einer starken Veränderung in der einzelnen Kampfsystemen. Der *Taoismus* steht seit jeher für die "weichen" Künste, die sehr viel Wert auf Konzentration und Gleichmäßigkeit der Bewegungen legen.

2.2. Welches ist das Ursprungsland der Kampfkünste?

Wie aus dem vorhergehenden Abschnitt zu ersehen, ist der Ursprung der Kampfkünste nicht genau belegt und teilweise auf Legenden gestützt. Sicher jedoch ist, daß Indien und China die beiden wichtigsten asiatischen Ländern sind, die Kampfkünste entwickelten. Diese beiden Länder tauschten ihre Techniken im Laufe der Zeit durch pilgernde Mönche, Handelsreisende und deren Leibwächter aus und ergänzten sich gegenseitig. Während die indischen Kampfkünste im Laufe der Geschichte eher in Vergessenheit gerieten, entwickelten sich in China viele Nahkampfsysteme, die durch Chinas großen Einfluß in dieser Zeit die Kampfkünste der anderen Länder maßgeblich beeinflussten. Somit kann man doch von China als dem Ursprungsland asiatischer Kampfkünste sprechen.

3. Die Kampfkünste in Japan

Dieses Kapitel stellt den Hauptteil der Proseminararbeit dar. Es wird geklärt, wie, wann und auf welchen Wegen die Kampfkünste Japan erreichten und welche Kampfkünste direkt in Japan entwickelt wurden. Vor allem aber wird geklärt, wie es zur Entstehung der modernen japanischen Kampfkünste kommen konnte, die sich erheblich von ihren klassischen Vorgängern unterscheiden. Desweiteren wird ein Überblick über die Vielfalt der japanischen Kampfkünste und deren Entwicklung im Laufe der Geschichte gegeben.

3.1. Auf welchem Weg kamen die Kampftechniken nach Japan?

Die geographische Nähe Japans zu China ist sicherlich von großer Bedeutung dafür, daß die Kampfkünste ihren Weg von China nach Japan fanden. Die wichtigste Rolle spielt dabei die Insel Okinawa, deren Bedeutung hier geklärt werden soll. Wie der nächste Abschnitt zeigt, ist Okinawa, zumindest im Bezug auf die in dieser Arbeit relevanten Kampfkünste, das Bindeglied zwischen chinesischer und japanischer Kultur und war das Tor durch das Einflüsse aus ganz Südasien bis nach Japan vordrangen. In China entwickelte Kampfkünste fanden auf verschiedenste Weise ihren Weg nach Okinawa und wurden dort zu völlig eigenständigen Kampfkünsten weiterentwickelt.

3.1.1. Die Bedeutung Okinawas für Japans kulturellen Austausch mit umliegenden Nationen

Die Insel Okinawa liegt östlich von China zwischen Kyūshū (die südlichste der großen japanischen Inseln) und Taiwan auf dem Ryūkyū Archipel. Jedoch ist nicht nur die besonders vorteilhafte Lage der Insel (die z.B. auch die Insel Kyūshū hatte) von Bedeutung für den Weg der Kampfkünste nach Japan, sondern auch historische Ereignisse, von denen ich die wichtigsten nennen möchte.

Im Jahre 1340 war Okinawa aufgeteilt in drei rivalisierende Königreiche, von denen das größte China tributpflichtig wurde, was zur Folge hatte, daß Okinawa (wie alle Nachbarn Chinas, mit Ausnahme Japans) jährlich eine Delegation aufs Festland schicken mußte. Dabei kam es zu einem kulturellen Austausch, da einige Fürsten Okinawas die Erlaubnis erhielten, von der Küste weiter zum kaiserlichen Palast zu Reisen, und somit in Kontakt mit der chinesischen Kultur kamen. Auch besuchten einige junge Fürsten die für Ausländer eingerichteten Schulen in Peking.

Die Chinesen ihrerseits sandten Geistliche, Handwerker und Mitglieder anderer Berufsbereiche nach Okinawa, wodurch das Volk der Insel Einblicke in die chinesische Lebensart erhielten und Gelegenheit hatten, Elemente dieser Kultur zu adaptieren.

Mit dem Jahr 1429 schritt Okinawa seiner Blütezeit entgegen, denn es war seit jeher mehr China als Japan zugewandt und im Zuge der *Sho*-Dynastie wurde es unter einem einzigen König geeint, was zur Folge hatte, daß das Volk sich dem Handel mit den umliegenden asiatischen Ländern zuwandte (vgl. Reid/Croucher). Dadurch entstanden Handelsbeziehungen zu Japan, China, Indochina, Thailand, Malaysia, Borneo, Indonesien und den Philippinen (siehe Karte). Diese Zeit des Handels endete jedoch im Jahre 1609, als die Japaner auf Okinawa einfielen. Die Japaner hielten das 1477 von Kaiser *Sho Shin* auferlegte Waffenverbot auf der Insel aufrecht, was große Bedeutung für die weitere

Entwicklung der Kampfkünste auf Okinawa hatte, da der Adel es vorzog, die waffenlosen Künste weiter zu verfolgen, wogegen Bauern und Fischer landwirtschaftliche Geräte (Dreschflegel, etc.) in tödliche Waffen umfunktionierten und Kampftechniken für den Umgang mit diesen entwickelten. Solche Techniken finden sich jedoch nur noch vereinzelt in einigen *Karate*-Stilen, während aus den waffenlosen Künsten des heutigen *Karate* hervorging.

Die Grundlage für das spätere japanische *Karate* ist das *Te* (auch *Okinawa Te* genannt), eine Kampfkunst die sich vor allem durch Arm- und Handtechniken auszeichnet, woraus sich auch der Name *Te* ergibt, der auf die japanische Bezeichnung für Hand zurückgeht. Diese Techniken haben sich wahrscheinlich aus Mangel an Waffen und einem Überangebot an Uneinigkeiten entwickelt, welche die Voraussetzungen für die Notwendigkeit eines waffenlosen Nahkampfes schufen. Das *Okinawa Te* wurde beeinflusst durch andere Kampftechniken Südasiens mit denen die Bewohner Okinawas auf ihren weiten Reisen im 15. und 16. Jahrhundert in Kontakt kamen. U.a. reiste ein *Te*-Meister in die chinesische Provinz Fukien und lernte dort Kampftechniken. Es gab auch den umgekehrten Fall, Chinesen kamen nach Okinawa und lehrten dort ihre Kunst. So hielt sich der chinesische Meister *Kusanku* 6 Jahre lang auf Okinawa auf.

Im 19. Jahrhundert bürgerte sich eine neue Bezeichnung für das Okinawa Kampfsystem ein: *T'ang-Te*, die chinesische Hand; dies bestätigt, daß das *Te* am meisten durch chinesische Techniken beeinflusst wurde.

Wie oben beschrieben war Okinawa dem Festland gegenüber offen und es herrschte ein reger Austausch an Waren und Kultur. Auf diese Weise fanden die chinesischen Kampftechniken sowie Kampftechniken aus ganz Südasiens ihren Weg nach Okinawa, wo sie zu eigenen Techniken weiterentwickelt und in Japan verbreitet wurden. Über diesen Weg der Verbreitung und die Vielfalt der japanischen Nahkampfesysteme möchte ich im nächsten Kapitel eingehen.

3.1.2. Welche Kampfkünste wurden von den Japanern selbst entwickelt?

Das Beispiel des *Karate* zeigt, daß japanische Kampfkünste vielen fremden Einflüssen unterlagen. Dies ist nicht weiter verwunderlich, da die japanische Kultur immer fremde Einflüsse aufnahm und integrierte. Zum einen über die Insel Okinawa (wie beschrieben), als auch über die Insel Kyūshū, die durch ihre Nähe zu Korea und China stets eine wichtige Rolle für Japans kulturellen Austausch spielte.

Hier stellt sich die Frage, ob alle japanischen Kampfkünste also nur die Symbiose verschiedener kultureller Exporte darstellen, oder ob es auch eigene Entwicklungen gab.

Man kann generell sagen, daß die bewaffneten japanischen Kampfkünste von den Japanern entwickelt wurden. Die Entwicklung von Bogen, Speer und Schwert brachte die Notwendigkeit mit sich, diese Waffen effektiv einsetzen zu können, sei es zur Jagd oder zum Kampf. So entstanden die klassischen japanischen Waffenkünste, wie *Ken-Jutsu* (Kunst des Schwertes) oder *Kyū-Jutsu* (Kunst des Bogenschießens). Desweiteren waren in Japan auch waffenlose Kampftechniken vorhanden, die jedoch bereits frühzeitig durch Techniken aus dem ganzen südasiatischen Raum beeinflusst wurden. Beispiele hierfür sind das *Sumō* (das japanische Ringen), das vom Festland her beeinflusst wurde und das heutige *Karate*, das wie bereits beschrieben auf Okinawa entwickelt wurde.

Die modernen japanischen Kampfkünste sind aus den klassischen hervorgegangen oder wurden im letzten Jahrhundert völlig neu entwickelt, wie z.B. das *Jūdō* oder das *Aikidō* zeigen.

Die folgende Grafik zeigt, welche Kampfkünste auf von Japanern entwickelte Techniken zurückgehen und welche unter fremden Einfluß weiterentwickelt wurden. (Grafik derzeit nicht verfügbar)

3.2. Die Entwicklung vom Jutsu zum Dō

Betrachtet man die modernen Kampfkünste Japans, wie z.B. *Jūdō*, *Aikidō* oder auch *Kendō*, und vergleicht sie mit ihren klassischen Vorgängern, so fällt auf, daß sich die neuzeitlichen Kampfkünste wesentlich "friedlicher" geben, als die klassischen, bei denen noch das Töten des Gegners im Vordergrund stand. Die modernen Kampfkünste hingegen haben entweder einen sportlichen, zumeist Wettkampforientierten, Aspekt, dienen der Charakterschulung oder beinhalten beide Aspekte. Doch wie kam es zu dieser Diskrepanz? War es eine kontinuierliche Entwicklung oder gab es einen plötzlichen Umbruch?

Japan war in der Vergangenheit vielen politischen Wandlungen unterworfen, die auch neue geistige Strömungen mit sich brachten. Dies hatte auch entscheidenden Einfluß auf die japanischen Kampfkünste, deren Inhalt und Intention gravierende Änderungen erfuhren, was sich bereits an der Namensgebung beobachten läßt. Viele japanische Kampfkünste waren "*Jutsu*", was soviel bedeutet wie Technik oder Kunst (z.B. *Ken-Jutsu*, die Kunst des Schwertes oder Schwertkunst). Dies änderte sich im Laufe der Geschichte, denn die modernen japanischen Kampfkünste enden nicht mit "*Jutsu*" sondern mit "*Dō*". So wurde z.B. aus dem *Ken-Jutsu* das *Kendō*, was sich übersetzen läßt mit "Weg des Schwertes". Hier ist bereits deutlich zu erkennen, daß es entscheidende Umbrüche in den Sichtweisen der Kampfkünste gab.

Es gab zwei wichtige Perioden in der Geschichte Japans, die entscheidenden Einfluß auf die Entwicklung vom *Jutsu* zum *Dō* hatten. Zum einen die im Jahre 1603 aus einem ca. 40 Jahre andauernden Bürgerkrieg hervorgehende Herrschaft der *Tokugawa* Familie, zum anderen die *Meiji*-Reform, die das Land öffnete und ein Umdenken in der japanischen Bevölkerung mit sich brachte.

3.2.1 Das Tokugawa Shōgunat

Da Japan seit jeher uneinig war, kam es ständig zu kriegerischer Auseinandersetzungen verfeindeter Clans. Deshalb übten die Krieger Japans, die *Samurai*, seit jeher die Techniken des *Bujutsu* (Kampfkünste, Kriegskünste), um in Kämpfen dem Gegner überlegen zu sein. U.a. beinhalteten diese Kampfkünste Techniken des Schwertkampfes (*Ken-Jutsu*), des Schwertziehens (*Iai-Jutsu*), hierbei

wurde das schnelle und effektive Ziehen des Schwertes trainiert, und des Bogenschießens (*Kyū-Jutsu*).

Im Jahre 1603 stieg *Tokugawa Ieyasu* zum *Shōgun*, zum mächtigsten Mann des Landes, auf. Durch geschickte Politik einigte *Ieyasu* das Land. U.a. bestimmte er, daß loyale *Daimyō* (Feudalfürsten) nah dem vom *Shōgun* regierten Gebiets zu leben hatten und weniger loyale Familien weiter entfernt, um so das Risiko eines Aufstandes zu verringern. Dadurch entstand eine Friedensperiode, die durch die dem Schwertadel angehörigen Mitglieder der *Tokugawa* Familie für mehr als 250 Jahre aufrechterhalten wurde. Diese Zeit des Friedens hatte zur Folge, daß es keine Notwendigkeiten mehr gab, kriegerische Auseinandersetzungen zu führen und somit mußten die Mitglieder der Kriegerkaste sich nicht mehr im *Bujutsu* üben (sie taten es dennoch, nur gab es dazu keine Notwendigkeit mehr). Die *Tokugawa* Familie wies ihre Krieger an, sich mit dem Studium der Literatur und der Schönen Künste zu beschäftigen, so wie es der *Bushidō* (Weg des Kriegers), der Jahrhunderte alte ungeschriebene Verhaltenskodex der *Samurai*, neben dem Erlernen und Trainieren des *Bujutsu* vorschrieb. Zudem propagierte die *Tokugawa*-Regierung den chinesischen *Konfuzianismus* der *Sung*-Zeit (969-1279) (vgl. Müller 1996, S.108). Da der *Bushidō* vor allem bedingungslosen Gehorsam des *Samurai* gegenüber seinem Lehnsherren forderte, fanden Kalligraphie, Blumenstecken (*Ikebana*) und Teezeremonien (*Cha no yu*) zunehmend Verbreitung unter den Mitgliedern der Kriegerkaste. Außerdem benötigte die neue Regierung ausgebildetes Beamtenpersonal und somit beschäftigten sich einige *Samurai* mit dem Studium verwaltungstechnischer Wissensgebiete (vgl. Müller 1996, S. 108). Allmählich begannen philosophische Aspekte der Kampfkünste die pragmatischen Elemente zu ersetzen, da die Notwendigkeit des Tötens entfallen war. Die Perfektion der Form wurde in den Vordergrund gestellt. Der militärische Aspekt trat zunehmend in den Hintergrund und es entstanden neue Trainingsmethoden des *Bujutsu*, die sowohl Körper als auch Geist forderten. Die Neuerung des geistigen Trainings half, dem *konfuzianischen* Ideal der "allseitigen Vollkommenheit" (vgl. Müller 1996, S.108) näher zu kommen, was die *Tokugawa* Familie von ihren Anhängern erwartete.

3.2.2. Die Meiji-Restauration

Die *Meiji*-Zeit begann 1868 und hatte eine Reihe tiefgreifender Reformen zur Folge, die die Öffnung des Landes gegenüber ausländischen (vor allem westlichen) Nationen mit sich brachten. Dies hatte den Sinn, Japan zu stärken und eine Gleichberechtigung mit den westlichen Ländern herbeizuführen, denn man hatte erkannt, daß das Land fremden Nationen gegenüber unterlegen war. Eine der Reformen der *Meiji*-Zeit beinhaltete ein Waffenverbot für die adlige Kriegerkaste, den *Samurai*. Durch neue Steuergesetze und einer generellen Geldknappheit des Staats kam es zu einer wirtschaftlichen Deklassierung des Adels (vgl. Takahashi/Nußler/Kamura). Unterstützt von den Bauern, denen es ebenfalls schlechter ging als zuvor, kam es zu den *Samurai*-Aufständen, die vom neuen Heer niedergeschlagen werden konnten, jedoch nur unter großen beiderseitigen Verlusten.

Typisch für die *Meiji*-Zeit waren Umschichtungsprozesse. Polizisten wurden mit Schwertern bewaffnet und im *Kendō* ausgebildet, was als Symbol der Rückführung der legitimen Gewalt (vgl. Müller, S. 79) angesehen werden kann, da sie zuvor in den Händen der *Daimyō* lag. Dies trifft den Geist der *Meiji*-"Restauration", der Wiederherstellung der alten Ordnung, da die legitime Gewalt wieder in den Händen der Staatsführung lag, nur hatte sich die eben geändert. Die Japaner versuchten, alte Traditionen in die, durch die *Meiji*-Reformen hervorgerufene, neue Sozialordnung einzugliedern. Dadurch wurden die Kampfkünste tiefgreifenden Transformationen unterzogen, standen sie doch zuvor für die Herrschaft der japanischen Kriegerkaste, welche mit dem Beginn der *Meiji*-Zeit entmachtet werden sollte.

Ein Beispiel dafür ist *Jigorō Kanō*, Begründer des *Jūdō* (die weltweit bekannteste und beliebteste japanische Kampfkunst), der sein Nahkampfssystem basierend auf dem *Jū-Jutsu* entwickelte, das eine waffenlose Kampfkunst des *Bujutsu* war. Er achtete vor allem darauf, die lebensgefährlichen Techniken des *Jū-Jutsu* zu entfernen, denn von nun an sollte nicht mehr das eigentliche Kämpfen (dessen Notwendigkeit nicht mehr gegeben war) im Vordergrund stehen, sondern vielmehr Charakterbildung durch diszipliniertes Ausüben der Kampfkünste. *Jūdō* bedeutet "Der sanfte Weg" oder auch "Siegen durch Nachgeben", was im deutlichen Gegensatz zu den Kampfkünsten der Feudalzeit steht. Durch das Aussparen der "harten" Techniken wie Fußtritte oder Faustschläge, entsprach *Jigorō Kanō* dem Zeitgeist und viele andere Kampftechniken wurden basierend auf diesen Überlegungen transformiert oder sogar völlig neu entwickelt.

Schon während der Tokugawa-Zeit gab es die Zielsetzung, Kampfkünste der Charakterschulung dienen und das eigentliche Kämpfen in den Hintergrund treten zu lassen, jedoch war der Anlaß ein anderer, denn die Kampfkünste der *Tokugawa*-Periode verloren ihre Bedeutung durch die über 250 Jahre andauernde Einigkeit des Landes. In der *Meiji*-Zeit hingegen, lag die Motivation, Kampfkünste zu adaptieren oder gar neu zu entwickeln, im Zeitgeist, der keineswegs kriegerisch war, was man vor allem daran sehen kann, das sich Japan gegenüber dem Ausland öffnete und seine Jahrhunderte andauernde Isolation aufgab.

3.2.3. Die Wandlung

Das *Jutsu* (Technik, Kunst) wandelte sich zum *Dô* (Weg, Pfad). Die Namen der einzelnen Kampfkünste wurden allmählich dementsprechend angepaßt. Das *Ken-Jutsu*, die Kunst des Schwertes wandelte sich zum *Kendô*, dem Weg des Schwertes. Die Veränderung des Namens zeigt bereits, daß eine grundlegende Änderung stattfand. Und in der Tat wurde das gebogene japanische Schwert (*Katana*) durch ein langes, gerades Bambusschwert mit einem langen Griff ersetzt. Die Zielsetzung, tödliche Hiebe zu führen wurde fallengelassen. Es wurden nur noch Hiebe ausgeführt, die auf durch die Rüstung des Gegners geschützte Stellen zielten, was für einen "echten" Kampf wenig sinnvoll gewesen wäre. Die Kunst des Schwertziehens (*Iai-Jutsu*) wurde zum *Iai-Dô*. Beim *Iai-Jutsu* stand früher im Vordergrund, ein Schwert schnell und effektiv zu ziehen und dabei gleich einen ersten Hieb in Richtung Gegner zu führen. Beim *Iai-Dô* wurde nun nach einer möglichst perfekten Bewegung und nach idealem Gleichgewicht gestrebt. Die Bewegungen wurden zunehmend langsamer und damit ineffektiv, da das primäre Ziel des *Iai-Jutsu* war, sein Schwert schnell zu ziehen und so dem Gegner zuvorzukommen. Hier läßt sich deutlich die Wandlung vom *Jutsu*, dem Pragmatischen, Effektiven zum *Dô*, dem Ineffektiven, jedoch Vollkommenen nachvollziehen.

Das *Kyû-Jutsu*, die Kunst des Bogenschießens, verlor seinen kriegerischen Aspekt völlig. Im Vordergrund steht nun die Disziplin und völlige Konzentration beim Schießen. Auch erhielt es Einzug in einige *Shintô*-Rituale, die von Zeremonien des Bogenschießens begleitet werden.

Wurde früher noch *Bujutsu* mit all seinen Facetten unterrichtet, fand während der *Edo*-Zeit (1603-1867) eine Spezialisierung innerhalb der Waffenschulen auf jeweils eine einzige Waffe statt. Auch zeichnete sich ein Trend hin zum, durch die Verwendung scharfer Waffen früher undenkbar, Wettkampf ab, da weiche Waffen (aus Bambus oder Holz) verwendet und die Schutzvorkehrungen für die Schüler immer besser wurden.

Wie *Jigorô Kanô* und sein *Jûdô* zeigen, wurden gefährliche Kampftechniken ausgespart und ungefährliche Kampftechniken bevorzugt oder neu erdacht. Dadurch war es möglich, den Aspekt des Wettkampfes in die Kampfkünste einfließen zu lassen, was früher verpönt war, da das Kämpfen dem Töten dienen sollte und somit ein Training, geschweige denn ein Wettkampf, nicht möglich war. Das *Jûdô* jedoch begann sein Siegeszug und fand bis zur heutigen Zeit immer mehr Anhänger. Die anderen japanischen Nahkampfsysteme durchliefen dann eine ähnliche Veränderung. Jedoch gibt es bis zum heutigen Tag noch *Karate* Meister, die der Meinung sind, daß Kampfkunst und Wettkampf sich nicht miteinander vereinbaren lassen. Der Wettkampf, der durch die Einführung von präzisen Regeln erst ermöglicht wurde, ist aber ein elementarer Bestandteil der heutigen japanischen Kampfkünste und ein Merkmal für die Entwicklung vom *Jutsu* zu *Dô*.

3.3. Die Vielfalt japanischer Kampfkünste

Vergleicht man Japan mit anderen Ländern der Welt die Kampfkünste hervorbrachten, so fällt auf, daß es in Japan eine Unmenge verschiedener Kampfkünste gibt, in anderen Ländern jedoch nicht (tatsächlich weisen andere Länder meist nur ein bis zwei Kampfsysteme auf, siehe Kapitel 4). Es stellt sich die Frage, wie es dazu gekommen ist.

Dafür gibt es mehrere Gründe. Es gibt zum einen Kampfkünste, wie z.B. das *Karate*, die sich beeinflusst durch Kampftechniken und Stile aus ganz Südasien, jedoch völlig unabhängig von den klassischen japanischen Kampfkünsten (*Bujutsu*) entwickelt haben. Zum anderen gibt es die klassischen japanischen Kampfkünste, in denen sich die *Samurai* übten und die sich über Jahrhunderte in Japan selbst entwickelt haben (siehe Grafik).

Dazu finden sich heutzutage noch die modernen Kampfkünste, die sich zum größten Teil während der *Tokugawa*-Periode entwickelten, als in den Kampfschulen dieser Zeit ein Trend der Spezialisierung einsetzte. Die Spezialisierung war bedingt durch die lange Friedensperiode während der *Tokugawa*-Zeit, die die Notwendigkeit der einzelnen Kampfkünste zunehmend unnötiger machte. Dadurch (und auch von der *Tokugawa*-Familie gefordert) konzentrierten sich die *Samurai* auf jeweils eine Kampfkunst, um in dieser das Ideal der Perfektion zu finden. Im Zuge dieser Spezialisierung spalteten sich die Kampfkünste vom *Bujutsu* ab und entwickelten sich im Laufe der letzten zweihundert Jahre zu völlig eigenständigen Systemen.

Heutzutage finden sich alle Arten von Kampfkünsten in Japan, wobei die modernen Kampfkünste eindeutig beliebter sind. Ich möchte hier einen Überblick über die wichtigsten geben, die heute noch in Japan als Sport praktiziert werden.

Im allgemeinen werden japanische Kampfkünste unter den Überbegriffen *Budô* (Kampfweg) und *Bujutsu* (Kampfkunst) zusammengefaßt. Jedoch muß man sehr genau zwischen diesen beiden Begriffen unterscheiden, da nur die neuzeitlichen Kampfkünste, die sich aus den traditionellen entwickelt haben, unter dem Begriff *Budô* zusammengefaßt werden können (siehe Abschnitt "Die Entwicklung vom Jutsu zum Dô"). Hingegen ist der Ausdruck *Bujutsu* der Oberbegriff für die traditionellen japanischen Kampfsysteme wie Schwertkampf oder Bogenschießen.

Hier kann leider nur ein grober Überblick über die bekanntesten und wichtigsten japanischen Kampfkünste gegeben werden, da sich im Laufe der Jahrhunderte eine Unmenge an verschiedenen Stilrichtungen entwickelt haben, aus denen eigenständige Systeme wurden, die eine eigene Geschichte haben. So könnte man, z.B. ein ganzes Kapitel dem Schwert der *Samurai* (das *Katana*) widmen, in dem man auf dessen Herstellung sowie seiner Bedeutung als Symbol der Kriegerkaste eingeht.

3.3.1. Wurzeln und Entwickler

Bei den japanischen Kampfkünsten kann man zwischen den bewaffneten und den waffenlosen Kampfkünsten unterscheiden. Die waffenlosen Kampfsysteme sind zum einen Kampfkünste, die sich ab Ende des 19. Jahrhunderts aus den bewaffneten entwickelt haben, wie z.B. *Jûdô* oder *Aikidô*, die auf das *Jû-Jutsu* zurückgehen, welches bei den traditionellen Waffenkünsten Japans immer eine untergeordnete Rolle gespielt hatte. Zum anderen gibt es waffenlose Künste, die sich völlig unabhängig vom *Bujutsu* entwickelt haben, wie z.B. das auf Okinawa entstandene *Karate*, das eine komplett eigene Geschichte aufweist (siehe Grafik). Seit der *Meiji*-Zeit, mit dem Aufkommen des *Budô* wurde auch das *Karate* eingegliedert und heute spricht man stellenweise auch vom *Karate-Dô*, dem Weg der leeren Hand.

Im feudalen Japan trainierten die Krieger *Bujutsu*. Dieses Training enthielt viele verschiedene Kampfkünste, die sich im Laufe der Jahrhunderte in Japan entwickelt hatten, wie z.B. das Training mit dem Schwert. Das *Bujutsu* wurde dominiert von den bewaffneten Künsten, die für die *Samurai* von vorrangiger Bedeutung waren (tatsächlich diente das *Jû-Jutsu*, eine waffenlose Kampfkunst des *Bujutsu*, eher dem Einsatz in Notfällen, falls ein *Samurai* entwaffnet wurde, was für ihn ohnehin schon eine große Schande darstellte). Während der *Edo*-Zeit setzte eine Entwicklung ein, die die Kampfkünste veränderte und zu einer Extraktion der einzelnen Kampfkünste aus dem *Bujutsu* führte (siehe Abschnitt "Die Entwicklung vom Jutsu zum Dô").

- *Jû-Jutsu* - Das *Jû-Jutsu*, das in Europa unter dem Begriff *Jiu-Jitsu* bekannt wurde, geht auf alte Formen des *Sumô* (das japanische Ringen) zurück. Es soll auch Einflüsse alter chinesischer Kampftechniken enthalten, was jedoch nicht erwiesen ist. Übersetzt heißt *Jû-Jutsu* etwa so viel wie "sanfte Technik", was darauf zurückzuführen ist, daß man versuchte, seinen Gegner mit möglichst wenig Kraffaufwand, durch das Anwenden ausgeklügelter Techniken, kampfunfähig zu machen. Für einen *Samurai* jedoch war sein Schwert die wichtigste Waffe und gleichzeitig Symbol seiner Macht und Ansehen. Dies erklärt, warum das *Jû-Jutsu* innerhalb des *Bujutsu* eine relative geringe Rolle spielte. Es wurde geübt, um in einem Kampf verteidigungsbereit zu sein, falls man sein Schwert verlor (was für einen *Samurai* trotz eines Sieges als furchtbare Schande galt).

- Jūdō - Das *Jūdō*, was übersetzt "Der sanfte Weg" heißt, ist das mit Abstand bekannteste japanische Nahkampfsystem. Es hat weltweit mehrere Millionen Anhänger und ist auch in Japan im Vergleich zu vielen anderen Kampfkünsten äußerst populär. Das von *Jigorō Kanō* entwickelte Nahkampfsystem basiert auf dem *Jū-Jutsu*, enthält jedoch im Gegensatz dazu keine lebensgefährlichen Techniken wie Fußtritte, Faustschläge, Gelenkhebeltechniken, etc., sondern nur Wurf-, Halte-, sowie ungefährliche Würge- und Hebeltechniken, die derart abgeändert wurden, daß sie auch in Wettkämpfen zum Einsatz kommen können, ohne den Gegner zu verletzen. Dies ist auf die Philosophie des *Jūdō* und seines Begründers zurückzuführen, die im Gegensatz zum *Jū-Jutsu* nicht ausschließlich die Niederlage des Gegners zum Ziel hat, sondern auch zur Persönlichkeitsbildung beitragen soll. Beim *Jūdō* soll ein Sieg durch Nachgeben erreicht werden, was besonders auf den Aspekt der Charakterschulung innerhalb des *Jūdō* hinweist. Die Endung "*Dō*" bezeichnet diese Philosophie, die im Zuge der Spezialisierung der *Tokugawa*-Zeit auch in anderen Kampfkünsten des *Bujutsu* Einzug hielt.
- Aikidō - Für *Aikidō* finden sich viele (hauptsächlich freie) Übersetzungen, wie z.B. "Körper und Geist in Übereinstimmung zueinander bringen" (vgl. Weinmann, S. 89), "Sieg durch Frieden" (vgl. Weinmann, S. 90) oder "Der Weg zu Harmonie und innerer Kraft" (vgl. Müller 1996, S.13). Es ist eine sehr junge Kampfkunst, die erst vor etwa 60 Jahren von *Ueshiba Morihei* entwickelt wurde und ist stark von den Kampfkünsten *Jūdō*, *Jū-Jutsu* und *Kendō* (tatsächlich ist das *Aikidō* prinzipiell eine waffenlose Kampfkunst, die Schwerthand (*Tegatana*) spielt jedoch eine besondere Rolle, da Bewegungen aus dem *Kendō* übernommen wurden). Das *Aikidō* enthält Wurf- und Hebeltechniken, verzichtet aber auf Schläge und Tritte, was bereits am Namen zu erkennen ist (z.B. "Sieg durch Frieden"). Zwar wird auch Stockkampf geübt, es gibt jedoch keine Angriffs- sondern nur Verteidigungstechniken gegen einen Stockangriff oder das Verteidigen mit einem Stock.
- Karate / Karate-Dō - Wie Abschnitt erläutert, ist das heutige *Karate* eine Symbiose aus Kampfkünsten ganz Südasiens und von den Inselbewohnern selbst entwickelten Techniken. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sich eine Unzahl von verschiedenen *Karate*-Stilen, die später über ganz Japan verbreitet wurden. Die wichtigste Rolle spielt dabei *Funakoshi Gichin*, der durch eine Vorführung am kaiserlichen Hof dazu aufgefordert wurde, die imperialen Soldaten im *Karate* zu unterrichten, was enorm zu dessen Verbreitung beitrug. *Funakoshi* entwickelte seinen eigenen *Karate*-Stil, das *Shotokan-Karate* (benannt nach seiner Trainingshalle), welches heutzutage der populärste Stil außerhalb Japans ist. *Karate* heißt übersetzt "Leere Hand", was darauf zurückzuführen ist, daß es im *Karate* eine Menge von Hand- und Armtechniken gibt, die im Vergleich zu Fuß- und Beintechniken überwiegen. Jedoch gibt es auch *Karate*-Stile, die auf den Gebrauch von Waffen zurückgreifen, die an landwirtschaftliche Geräte angelehnt sind. Auch wird in einigen *Karate*-Schulen vom *Karate-Dō* gesprochen, dem Weg der leeren Hand, was darauf hinweist, daß die Ereignisse der *Tokugawa*- und der *Meiji*-Periode ebenfalls Einfluß auf das *Karate* hatten. Die Vielzahl der *Karate*-Stile weltweit zeugt von der immensen Bedeutung, die *Karate* für die Japaner hatte und immer noch hat. *Karate* ist mehr als ein bloßer Sport, es ist Weltanschauung.
- Kendō - *Kendō* (Der Weg des Schwertes) ist heutzutage in Japan sehr populär, ähnlich vielen Ballsportarten wie z.B. Baseball. Es entwickelte sich im 19. und 20. Jahrhundert aus dem *Ken-Jutsu*, der Schwertkunst. Das Schwert war im feudalen Japan das Symbol der Kriegerkaste und somit die wichtigste Waffe der *Samurai*. Der Schwertkampf wurde in Kriegszeiten genutzt, um Ruhm und Ehre, die Kennzeichen eines wahren *Samurai*, zu erwerben. Während Zeiten des Friedens wurden Duelle zwischen Kämpfern verschiedener Fechtschulen ausgetragen, um einerseits die Überlegenheit der einzelnen Kampfstile zu demonstrieren und andererseits Ruhm und Ehre ohne das Vorhandensein eines kriegerischen Konflikts erwerben zu können. Dem Schwertkampf kam somit große soziale Bedeutung zu. Seit dem 20. Jahrhundert (das *Ken-Jutsu* hatte sich mittlerweile zum *Kendō* gewandelt) wurden strenge Regeln eingeführt, die einen Wettkampf ermöglichten und die Schwerter wurden durch Bambusattrappen ersetzt. Die Popularität des *Kendō* zeigt, daß das Schwert auch heutzutage noch großen Symbolcharakter in Japan genießt.
- Kyūdō - Das *Kyūdō*, das japanische Bogenschießen entwickelte sich im Laufe der Jahrhunderte zu dem, was es heute ist. Wurde der Bogen früher zu Jagd oder Kriegszwecken eingesetzt, dient er heute lediglich dem Sport, was darauf zurückzuführen ist, das der Bogen

in kriegerischen Auseinandersetzungen durch moderne Feuerwaffen und Kriegstaktiken ersetzt wurde. Somit hatte der Bogen seine Rolle als Kampfwanne verloren und mit dem zunehmend Einzug der Zivilisation auch die des Jagdgeräts. Das moderne *Kyūdō* entwickelte sich aus dem traditionellen *Kyū-Jutsu* und legt viel Wert auf Konzentration, Disziplin und Atmung während des Zeitraums vom Betreten des Schußplatzes an, über das Einlegen des Pfeils bis zum Abschuß desselben. Das *Kyūdō* hat außerdem immer noch zeremonielle Bedeutung bei einigen *Shintō*-Ritualen, die in Japan abgehalten werden. Unter dem *Kyūdō* darf man sich jedoch nicht einen körperlich belastenden Sport, wie es bei den anderen modernen Kampfkünsten der Fall ist, vorstellen, als vielmehr die rituelle Anwendung von Atemtechniken und traditionellen Bräuchen in einem Wettkampf.

- **Naginata-Dō** - Das *Naginata* ist eine alte japanische Waffe, die sich aus einem länglichen Schaft und einer an dessen Ende befindlichen gebogenen Klinge zusammensetzt und ist zwischen einem und zwei Meter lang. Diese Waffe entwickelte sich wahrscheinlich aus Ackergeräten, die frühe japanische Bauern benutzten, um ihr Feld zu pflügen, jedoch ist es auch möglich, das die Waffe, wie viele andere Gebrauchsgegenstände auch, von China her eingeführt wurde (vgl. Müller 1996, S. 117). Das *Naginata* war aufgrund seiner langen Reichweite hervorragend dazu geeignet, bewaffnete Reiter zu bekämpfen. Jedoch benutzen auch Reiter ihrerseits eine ähnliche Waffe, die man *Nagimaki* nennt, und die ein anderes Verhältnis zwischen Schaft und Klinge aufweist, wodurch sie vom Pferd aus besser zu benutzen ist, als ein *Naginata*. Das heutige *Naginata-Dō* wird gerne von Frauen betrieben und wie beim *Kendō* wurde die ursprüngliche Waffe durch ein ungefährliches Sportgerät ersetzt.
- **Sumō** - *Sumō* ist unumstritten die beliebteste Kampfkunst der Japaner. Jährlich finden wichtige Turniere statt, die von einem frenetisch jubelnden Publikum begleitet und von Millionen Zuschauern im Fernsehen verfolgt werden. Japans Nationalsport gehört zu den ältesten Kampfkünsten der Insel. Es soll über 2000 Jahre alt sein, erste schriftliche Aufzeichnungen über das *Sumō* finden sich jedoch erst 712 im *Kojiki*, der ältesten japanischen Chronik (vgl. Weinmann, S. 142). Genauso wie die anderen Kampfkünste war auch das *Sumō* im Laufe seiner Geschichte vielen Wandlungen unterworfen. Früher diente es der Unterhaltung der Götter, später wurde es für die Ausbildung der Krieger relevant, wodurch viele Techniken des bisherigen *Sumō* eliminiert und neue Schläge und Würfe hinzugefügt wurden. So entstand das "*No zumō*", das Schlachtfeld-*Sumō*, das großen Einfluß auf das *Jū-Jutsu* hatte, und wurde durch den Eintritt in die Kampfausbildung der *Samurai* weit verbreitet. Die *Tokugawa*-Zeit hatte auch beim *Sumō* einen großen Einfluß auf seine weitere Entwicklung, da man in dieser Zeit die Stände nicht mehr wechseln konnte und herrenlos gewordene *Samurai* (ein *Samurai* wurde herrenlos, wenn sein Herr z.B. in einer Schlacht starb) neue Berufe ausüben mußten. Viele von ihnen wurden *Sumō*-Ringer, was zur Folge hatte, daß die Zahl der Ringer stark anstieg und somit gab es auch eine größere Anzahl von Schaukämpfen, was wiederum zur Folge hatte, daß dem *Sumō* neue Regeln hinzugefügt wurden. So durften z.B. im Gegensatz zu früher keine Zuschauer mehr an den Kämpfen teilnehmen und es gab eine feste Ringbegrenzung. Dadurch entwickelte sich das damalige *Sumō* zu einer frühen Form des heutigen *Sumō*, das in Japan äußerst populär ist und auch außerhalb Japans immer neue Anhänger findet (wichtige *Sumō*-Turniere werden sogar in Europa von dem Sportsender Eurosport im Fernsehen übertragen).

3.3.2. Zweckgebundenes Entwickeln oder gelebte Philosophie?

Betrachtet man japanische Kampfkünste, so fällt auf, das stets ein philosophischer Aspekt dahintersteht. Prinzipiell kann man jedoch sagen, daß sich frühe japanische Kampfkünste aus bestimmten Gründen, also zweckgebunden entwickelt haben. Es gab Anlässe, wie durch Uneinigkeit des Landes herbeigeführte häufige kriegerische Auseinandersetzungen, die die Verbreitung und Entwicklung früher japanischer Kampfkünste förderten. Ein Beispiel hierfür ist der Explosionsartige Anstieg von Fechtschulen in der *Muromachi*-Zeit (1338-1573) (vgl. Müller 1996, S. 67). In Japan entwickelten sich die meisten Kampfkünste mit Beginn der *Tokugawa*-Zeit (1603-1867) weiter und erfuhren gravierende Änderungen. Viele Kampfkünste dienten nun weniger dem Kämpfen als mehr dem Training des Geistes und der Charakterbildung. Das Siegen als solches trat in den Hintergrund und es entwickelten sich Kampfkünste, die völlig defensiv ausgerichtet waren (z.B. *Aikidō*). Bei diesen, den neuen japanischen Kampfkünsten, kann man durchaus davon sprechen, daß eine Philosophie durch die Ausübung der Kampfkunst gelebt wurde, die jeweils vom Begründer der Kampfkunst auf

seine Schüler weitergegeben wurde. Es gibt jedoch auch Ausnahmen, wie z.B. das *Ken-Jutsu*, das nach meiner obigen Beschreibung unter "Zweckgebundenes Entwickeln" fällt, jedoch auch soziale Bedeutung enthielt, da es von den *Samurai* benutzt wurde, um Ruhm und Ehre zu erwerben, was Bestandteil des *Bushidô* (Weg des Kriegers) und somit der Philosophie der *Samurai* war. Auch hier kann man davon sprechen, daß eine Kampfkunst ausgeübt wurde, um eine bestimmte Philosophie zu leben, wenn auch nur in geringerem Umfang als dies bei den neuen Kampfkünsten der Fall ist.

3.4. Die Bedeutung der Kampfkünste in Kriegen

In Kriegszeiten (die im frühen Japan nie Mangelware waren) übten sich junge japanische Männer im *Bujutsu*, den Kampf- bzw. Kriegskünsten. Die wichtigsten Waffen waren Schwert, Bogen und Speer. Die Krieger trainierten u.a. *Ken-Jutsu* und *Iai-Jutsu* um den Umgang mit dem Schwert zu lernen, *Kyû-Jutsu* für das Erlernen der Kunst des Bogenschießens und *Sô-Jutsu* für das Speerwerfen.

Ken-Jutsu (Schwertkunst) ist die Grundlage für das spätere *Kendô* (Weg des Schwertes) und beinhaltet Techniken des Schwertkampfes. Als Grundlage für spätere Fechttechniken diente das ca. 1000 n. Chr. entstandene *Kashima no tachi* (vgl. Müller 1996, S. 67), eine erster konkreter Fechtstil. In der Mitte der *Muromachi*-Zeit (1338-1573) wurden erste Kampfschulen gegründet (vgl. Müller 1996, S. 67), die einen regelrechten Boom erfuhren, was bedingt war durch zahlreiche kriegerische Auseinandersetzungen. Die Krieger hatten also ausreichend Gelegenheit, sich in Schlachten auszuzeichnen und so Ruhm und Ansehen zu erhalten. Mit diesen Errungenschaften ausgestattet konnte eine eigene Fechtschule gegründet werden. Um eine Anstellung als Fechtlehrer bei einem *Daimyô* oder gar beim *Shôgun* zu erhalten, war es nötig, daß sich die Fechtschule bewährte. Dies konnte sie z.B., wenn der Meisterfechter der Schule einen anderen Meisterfechter besiegte (vgl. Müller 1996, S. 67). Das Fechten hatte also nicht nur einen kriegerischen Aspekt, sondern diente auch sozialen Zwecken. Ein weiterer Hinweis darauf ist, daß das *Katana*, das Schwert der *Samurai*, äußeres Symbol für Macht und soziales Ansehen der Kriegerkaste war.

Der Bogen ist eine der ältesten Waffen Japans. Es gibt Bogenfunde aus den Jahren zwischen 7000 und 6000 v. Chr. (vgl. Müller 1996, S. 91). Die Kunst des Bogenschießens, das *Kyû-Jutsu*, wurde in Japan mit einem langen Bogen ausgeübt, der ungewöhnlicherweise im unteren Drittel angefaßt wurde, was dem Einsatz des Bogens vom Pferde aus zugute kam. Bogen dienten in Japan der Jagd, rituellen Zwecken und natürlich kriegerischen Auseinandersetzungen. Eine besondere Bedeutung der Kampfkunst *Kyû-Jutsu* für Kriegszwecke läßt sich aber nicht erkennen.

Kampfkünste spielten in Kriegen eher eine untergeordnete Rolle. Wie das Beispiel *Ken-Jutsu* zeigt, war die Kampfkunst nicht entscheidend für den Krieg, der Krieg aber war von entscheidender Bedeutung für die Kampfkunst, resp. den *Samurai*, der sich während einer Kriegssituation auszeichnen konnte und somit seine soziale Position weiter auszubauen (siehe oben).

Ein weiterer Punkt, der dafür spricht, daß Kampfkünste nicht Kriegsentscheidend waren ist, daß in Kriegen schwerere Waffen zum Einsatz kamen (später auch Gewehre). Eine Schlacht wurde eher dadurch entschieden, daß Gruppen bzw. ganze Heere aufeinandertrafen. Ein ganzer Hagel von Pfeilen auf den Gegner war sicherlich effektiver, als ein paar gezielte Schüsse einer Handvoll ausgebildeter Bogenschützen. Eine Kampfkunst diente dem Kampf Mann gegen Mann, bzw. *Samurai* gegen *Samurai*. Bei solchen Begegnungen kamen die bewaffneten Kampfkünste ebenso zum Einsatz, wie die waffenlosen. Das *Jû-Jutsu*, das waffenlose Selbstverteidigungssystem der *Samurai*, das auf eine alte Form des *Sumô* und wahrscheinlich auch auf alte chinesische Kampfkünste zurückgeht, hatte den Zweck, im Falle des Verlustes des eigenen Schwertes dennoch "bewaffnet" zu sein. Durch geschicktes Ausweichen der gegnerischen Schwerthiebe und durch Kontern mit gezielten Tritten, Schlägen, sowie Wurf-, Halte-, Hebel- und Würgetechniken, den Gegner noch kampfunfähig zu machen und so zu überleben. Dies funktionierte aber nur im Kampf Mann gegen Mann und war für den Einsatz in einer Schlacht zwischen zwei Heeren denkbar ungeeignet, was dafür spricht, daß Kampfkünste nicht Kriegsentscheidend waren.

Kampfkünste hatten dennoch einen hohen Stellenwert bei den *Samurai*, da es viele kleinere Auseinandersetzungen zwischen rivalisierenden Clans oder Banditen gab, bei denen ein im *Bujutsu* ausgebildeter *Samurai* sicherlich im Vorteil war, zumal nur die Mitglieder der Kriegerkaste Schwerter tragen durften.

4. Ein Blick auf Kampftechniken in aller Welt und deren kulturelle Bedeutung

Daß Japan nicht das einzige (asiatische) Land ist, das im Laufe seiner Geschichte Kampfkünste hervorbrachte, ist offensichtlich, was der Einfluß andere Länder auf japanische Kampfkünste beweist. Wie sieht es jedoch mit diesen Ländern aus?

4.1. Asien

In Asien gab es außer in den in Europa weitläufig bekannten Kampfkünsten aus Japan, China und Korea noch diverse weitere Techniken in verschiedenen Ländern, die hier kurz genannt werden sollen.

So gibt es in Afghanistan einen Jackenringkampf, den *Goshti Tschapan*, bei dem keine Schläge, sondern nur Griffe und Würfe erlaubt sind (vgl. Weinmann, S. 33).

Die alte burmesische Kampfkunst *Thaing*, schloß ursprünglich alle Kampfpraktiken ein, entwickelte sich jedoch dann in zwei unterschiedliche Richtungen. Die Kampftechniken, die auf der Verwendung von Waffen basierten nannte man *Banshay* und die waffenlosen wurden *Bando* genannt (vgl. Weinmann, S. 33). Es ist interessant, daß sich eine ähnliche Entwicklung auch beim *Okinawa Karate* ergab, die sich jedoch auf unterschiedliche Gesellschaftsschichten bezog. Ein bekannter Stil des *Thaing* ist der *Schan*-Stil, der vieles mit dem südchinesischem *Kung Fu* gemeinsam hat. Erwähnenswert wäre noch, daß beim *Thaing* die Fähigkeiten des Kämpfers nicht (wie in den meisten asiatischen Kampfkünsten) durch Gürtel oder andere Kleidungsstücke gekennzeichnet wird, sondern es wird dem Kämpfer eintätowiert (vgl. Weinmann, S. 33).

Neben dem *Kalarippayat* gibt es in Indien bis heute noch das Ringen, das etwa 1000 v. Chr. entstanden ist und bis heute noch sehr populär ist (vgl. Weinmann, S. 41). Das *Kalarippayat*, daß großen Einfluß auf die Entwicklung des chinesischen *Kung Fus* nahm, und somit als Haupteinfluß der auf *Kung Fu* basierenden Kampftechniken (das sind u.a. alle *Karate* Stile!) bezeichnet werden kann, entstammte den Kriegskünsten der alten indischen *Nayar*-Kriegerkaste (12.-14. Jahrh.).

Indonesien kann ein eigenständiges Kampfsystem aufweisen, das in tänzerischen Bewegungen Würfe, Tritte und Schläge enthält. Die Ähnlichkeiten des *Pencak Silat* mit dem chinesischem *Kung Fu* sind weitgehend zufällig.

Im Gebiet des heutigen Irak entwickelte sich vor 5000 Jahren eine Kampfkunst, dessen Techniken man heute noch im Ringen und in der Selbstverteidigung findet. Desweiteren gab es Arm,- und Beintechniken, sowie Stand- und Bodenkampf.

Das *Mhua-Thai* aus Thailand (auch bekannt als *Thai-Boxen*) ist mit Sicherheit der wohl härteste Kampfsport der Welt. Es wird seit mehr als 1000 Jahren betrieben und in ihm sind neben Schlägen auch alle Fuß- und Knietritte sowie Würfe erlaubt. Ähnliche Kampftechniken werden außerdem in Laos, Burma und Kambodscha betrieben. Da den thailändischen Bauern früher keine Waffen zur Verfügung standen, wurden (wie auf Okinawa, s.oben) landwirtschaftliche Geräte in Waffen umfunktioniert, die sie *Krabi Krabong* (vgl. Weinmann, S. 62) nannten.

Viet Vo Dao heißt eine 4000 Jahre alte Kampfkunst aus Vietnam, die waffenlosen sowie den Kampf mit Waffen kennt.

Auf den Philippinen schufen die Einwohner, beeinflusst durch spanische Waffen wie Schwert und Dolch, im 16. Jahrhundert, eine Kampfkunst die auf alte Techniken des Stocks Schlagens zurückgeht.

4.2. Europa

Auch in Europa wurden seit jeher Kampfkünste betrieben. Dabei handelt es sich jedoch keinesfalls um einen "Asiatischen Import".

An erster Stelle ist das Ringen zu nennen, das von den meisten Kampfsportbetreibenden europäischen Völkern betrieben wurde. Die germanischen Ritter ringen ebenso wie die Engländer, Franzosen, Ungarn und die Holländer. In Griechenland blickt das Ringen auf eine uralte Tradition zurück und wurde ungefähr um 700 v. Chr. zur olympischen Disziplin ernannt. Die Römer übernahmen das Ringen von den Griechen und dadurch entstand der sogenannte "Griechisch-Römische Stil". In der Türkei erfreut sich heute noch das *Kirpinar* großer Beliebtheit unter der Bevölkerung. Auf dem Gebiet der ehemaligen Sowjetunion blickt die Bevölkerung auf eine lange Tradition des Ringens und auf mehr als 20 verschiedene Stilarten zurück.

Das Boxen wurde seit dem 16. Jahrhundert von den Engländern betrieben. Auch die Griechen und Römer kannten diese Art des Faustkampfes. In Frankreich entwickelte sich aus von Seeleuten betriebenen Kampftechniken eine Kampfkunst mit dem Namen *Savate* (vgl. Weinmann, S. 71). Vermischt mit Boxtechniken aus England und einer Kampfmethodik aus Bordeaux (Chausson) entstand das sogenannte "*La Boxe Francaise - Savate*", das sich als sehr elegante Kampfsportart erwies.

Wurden Ringen und Boxen von den europäischen Völkern eher als Sport, Wettkampf und zur Erhaltung der körperlichen Fitness betrieben, so blicken die Kampfkünste, bei denen Waffen zum Einsatz kommen, eher auf einen militärischen Ursprung zurück. Die Römer betrieben das Fechten als Kampfkunst genauso, wie die Germanischen Ritter, die Engländer, Franzosen und Ungarn. In Portugal wurde das Fechten als eine Art Vorrecht des Adels angesehen. Speere wurden von den Germanen, Römern und Griechen verwendet.

Mit dem Aufkommen der Schusswaffen wurde das Ende vieler alter europäischer Kampfkünste eingeläutet. Leichtere Waffen wie das Florett lösten die schweren Hieb- und Stichwaffen ab und so etablierten sich die Fechtkünste als reiner Sport u.a. in Frankreich, Deutschland und England.

Neben Ringen, Boxen und Waffenkünsten gab es noch einige (weniger weit verbreitete) Kampfkünste, wie das in Österreich ansässige Tiroler Rangeln, das ein Kampfsport mit langer Tradition ist, oder das Eidgenössische Ringen aus der Schweiz, das auf eine über 200jährige Tradition zurückblicken kann.

Der Kampf Mensch gegen Tier hat sich bis heute in Spanien in Form des überaus populären Stierkampfes gehalten.

4.3. Andere

Das bekannteste Kampfsystem der restlichen Welt ist wohl das aus Brasilien stammende *Capoeira*, das oft, jedoch zu unrecht, als "*Brasilianisches Kung-Fu*" bezeichnet wird. Bei dieser Kampfkunst handelt es sich um eine Mischung aus Tanz und kräftige dynamische Fußtechniken, die von afrikanischen Sklaven entwickelt wurden. Da diese nach ihrer Arbeit auf den südamerikanischen Baumwollplantagen von ihren Aufsehern an den Händen gefesselt wurden beschränkte sich das *Capoeira* zwingenderweise auf Beintechniken. Später wurden Armtechniken hinzugefügt. Um bei ihren Aufsehern keinen Verdacht zu erregen wurden alle Techniken als Tanz getarnt und deshalb unter musikalischer Begleitung und Gesang geübt, was dazu führte, daß das heutige *Capoeira* mehr dem Tanz als einer Kampfkunst ähnelt.

Japan / Rest der Welt: Ein Vergleich

Da nun geklärt wurde daß auch andere Länder im Laufe ihrer Geschichte Kampfkünste hervorgebracht haben, ist es interessant zu wissen, ob Gemeinsamkeiten zwischen japanischen und nicht-japanischen Kampfkünsten bestehen.

Was dem Betrachter bei einem Vergleich zwischen Japan und dem Rest der Welt in Hinblick auf Kampfkünste wohl zuerst auffällt, sind die offensichtlichen Gemeinsamkeiten. Fast alle waffenlosen Kampftechniken weltweit beinhalten Arm- als auch Beintechniken (eine Ausnahme ist z.B. das Boxen, das sich auf Faustschläge beschränkt), was auf die Tatsache zurückzuführen ist, daß der menschliche Körper eben nicht mehr bietet als diese Extremitäten, deshalb ähneln sich die meisten Schläge und Tritte mehr oder weniger. Das gleiche gilt für die Kampftechniken, bei denen Waffen zum Einsatz

kommen, wie z.B. das Bogenschießen oder der Kampf mit dem Schwert. Bogen, Schwert und Speer sind nunmal die ältesten Waffen der Menschheit und deshalb ist es verständlich, daß sich derartige Kampfkünste in Japan als auch im Rest der Welt entwickelt haben. Auch gibt es historische Gemeinsamkeiten, wie z.B. das Vorrecht des Adels, Waffen zu tragen, oder das Aufkommen moderner Waffen, was manche Kampfkünste unnötig erscheinen ließ.

Eine weitere Gemeinsamkeit sind die Gründe für das Entstehen von Kampftechniken. Anlässe dafür waren seit jeher kriegerische Auseinandersetzungen oder Bedrohungen. Im Gegensatz hierzu entwickelten sich andere Sportarten (wie z.B. Ballsportarten oder Akrobatik) aus Spieltrieb, Langeweile oder zu kultischen Zwecken. Auch ist auffällig, daß oft Gebrauchsgegenstände zweckentfremdet und in Waffen umfunktioniert wurden (z.B. Okinawa oder Thailand, siehe oben).

Bei genauerer Betrachtung jedoch, zeigen sich enorme Unterschiede, die die Einzigartigkeit Japans unterstreichen. Während andere Länder meist wenige oder nur eine Kampfkunst aufweisen können, hat sich in Japan eine Vielzahl von Kampfkünsten entwickelt (siehe Abschnitt "Die Vielfalt japanischer Kampfkünste"), was auf die vielfältigen Einflüsse anderer südasiatischer Nationen (allen voran China) und die in der *Tokugawa*-Zeit einsetzende Spezialisierung zurückzuführen ist, bei der die einzelnen Kampfkünste aus den *Bujutsu* herausgelöst und zu eigenständigen Systemen weiterentwickelt wurden. Religiöse und philosophische Aspekte (die elementaren Bestandteile einer Kampfkunst, die sie von gewöhnlichen Kampftechniken unterscheiden) finden sich fast ausschließlich in asiatischen Kampfkünsten wieder, wobei Japan auch hier eine besondere Position einnimmt, denn die Vielfalt der Philosophien innerhalb der japanischen Kampfkünste, die dennoch dem "Weg" (*Dō*) zugehörig sind, ist einmalig.

Im pädagogischen Bereich fanden in anderen Ländern Kampfkünste höchstens Einzug in die militärische Erziehung, um die Disziplin und das Gemeinschaftsgefühl der Soldaten zu stärken. In Japan hingegen hat der "Weg" (*Dō*) einen sehr hohen Stellenwert in der Erziehung, da er der Charakterschulung und Selbstfindung dient und Bestandteile des *Buddhismus* und *Konfuzianismus* in sich birgt. Kampfkünste wie *Jūdō* oder *Kendō* wurden sogar Bestandteil des japanischen Schulsports!

Es ist typisch für Japan, etwas Fremdes derart anzupassen, daß es japanisch wird. Ein gutes Beispiel hierfür ist das *Okinawa-Karate*, daß von vielen Kampftechniken Südasiens beeinflusst, aber zu einem völlig eigenständigen Nahkampfsystem weiterentwickelt wurde.

Japan war, ist und bleibt einzigartig und das nicht nur in Hinblick auf seine Kampfkünste.

5. Bibliographie

- Hall, John W., 1968: *Das Japanische Kaiserreich*, Frankfurt am Main (Fischer Weltgeschichte, Band 20)
- Lind, Werner, 1992: *Budô - Der geistige Weg der Kampfkünste*, Bern/München/Wien
- Müller, Jörg, 1996: *Geschichte der Kampfkünste*, Lüneburg (Geist - Technik - Körper, Band 4)
- Müller, Jörg, 1990: *Sumô - Kampf und Kult - Historische und religiöse Aspekte des japanischen Ringens*, Sankt Augustin
- Reid, Howard / Croucher, Michael, 1994: *Der Weg des Kriegers*, München, 2. Aufl.
- Takahashi, Shigeio / Nußer, Horst / Kamura, Ichiro, 1990: *Japan / Politische Geschichte im 19. und 20. Jahrhundert*, München (Materialien zur Geschichte und Sozialkunde, Band 42)
- Weinmann, Wolfgang, 1991: *Das Kampfsport Lexikon - Von Aikidô bis Zen*, Berlin

6. Abbildungsverzeichnis

- Deckblatt: Die Abbildung ist eine von mir erstellte Komposition von Bildern des japanischen Malers *Hokusai*, die aus dem Buch "*Das Kampfsport Lexikon*" von Dr. Wolfgang Weinmann, erschienen 1991 im Verlag Weinmann, Berlin, entnommen wurden. Die Abbildungen befinden sich in diesem Buch auf den Seiten 8 und 119.
- Abbildung I: Entnommen aus "*Diercke Weltatlas*", Braunschweig 1992, 3. Aufl., Seite 142, Karte 2; diese Karte Asiens des 20. Jahrhunderts wurde von mir überarbeitet, um die Bedeutung Okinawas für Japans kulturellen Austausch in Hinblick auf Kampfkünste zu veranschaulichen und erhebt keinen Anspruch auf Detailtreue.
- Abbildung II: Diese Grafik wurde von mir erstellt, um die Entwicklung japanischer Kampfkünste im Hinblick auf nicht-japanische Einflüsse und die Entstehung der modernen Kampfkünste Japans zu veranschaulichen.