

Auf dem (Kampfkunst)WEGE: Einstimmung(en) zum AiLe (愛樂)-Onlineprojekt mithilfe von Shennmue (von Alexander Ewald; 22. Februar 2023)

Einleitung

Anfang 2023 entschied ich mich dazu – auf mehrfachen Impuls durch Freunde/Kollegen – eine kleine eigene Internetseite (s.a. Arnett, 2007: 652f.) zu meiner akademisch-praktischen Kampfkunsttätigkeit aufzusetzen. Als Name der unter www.kampfkunst-ewald.de erreichbaren Seite dient mein inspiriert chin. Name AiLe (愛樂), den mir Gudula Linck 2016 gab und die Internetseite ist als Online-Stätte für asiatische Kampf- & Bewegungskünste mit Blick auf Kulturgeschichte, Agogik & Therapie konzipiert.¹ Dabei bin auch ich auf dem Wege und derer gibt es viele, wie ‚Wege der >Kampfkünste<‘, ‚Wege der Leibtherapie/Körpertherapie/körperorientierter Psychotherapie‘ oder ‚Wege der Sport-/Bewegungstherapie‘ (vgl. IT, 2004: 3f.). Auf meinem Weg – der wissenschaftlich bspw. in die martial arts studies führt, wo Bowman (2015; 2019) Pionierarbeit leistet und sich u.a. mit ‚(De)Constructiong Martial Arts (Studies)‘, mit deren Definitionskritik und Paradigmen beschäftigt (vgl. Bowman, 2019: 1ff., 42ff.) – begegne ich Menschen, die „als Personen traditionelles Budo im Westen, Kampfkunstmethodik im Kontext von Psychotherapie, Körpertherapie, Agogik/Pädagogik praktizieren und leben“, wo es um ‚Konnektivierungs- und Integrationsarbeit‘ auf individueller wie soziokultureller Ebene geht (vgl. IT, 2004: 26). Ich selbst bin persönlich-therapeutisch in Begegnung mit der von Bowman (2019: 62f.) angeführten janusköpfigen Figur des martial artists als einerseits „kind of psychiatric patient-in-waiting“ und andererseits der „supposedly serene hippy, the new ager, or the modern mindfulness practitioner, moving and meditating via taiji and qigong but whose need for such practices ultimately suggests the presence of a previous oder underlying problem – for who needs therapeutic practices to attain serenity unless serenity has been missing or lacking?“ Darüber hinaus war und bin ich – auch dies lässt sich mit Bowman (2019: 68, 125) fassen – ein Fan von ‚martial arts films‘ [und Co]: Sicher, „when we say ‚martial arts‘ we are primarily referring to the living embodied formal pedagogical practices of conscious, living, striving human beings“, aber auch ich breche mit der Implikation eines „we are not referring to computer games, media fictions, cuddly toys or comedy caricatures“, wobei Bowman an dieser Stelle u.a. auf Elemente aus dem *Kung Fu Panda* Franchise verweist.² Dieser war und ist für mich sehr wichtig wie beeinflussend, aber hier mag ich den Fokus auf [Shennmue](#) legen.

Shennmue: Eine Saga in mehreren Akten

SUZUKI Yu – seines Zeichens erfolgreicher Videospieldentwickler – zeichnete Ende der 1990er Jahre für die sich ausgestaltende Produktion und Entwicklung von *Shennmue* verantwortlich, der seinerzeit für die SEGA-Dreamcast-Heimkonsole erschien; eine erste Fortsetzung namens *Shennmue II* folgte 2001 für Dreamcast und Microsofts X-Box und vor allem ab 2014/2015 verdichtete es sich zu einem dritten Teil, der schlussendlich 2019 für SONYs PlayStation 4 erschien, wobei Teil 1 und 2 kurz zuvor ebenfalls für diese Heimkonsole neu aufgelegt wurden (s.a. Méndez & Ramirez, 2015: 11ff., 15ff., 18ff., 42ff.).³ 2022 folgte eine [Animeadaption](#) (*Adult Swim/Crunchyroll*), die aber bereits nach Staffel 1 eingestellt wurde.

¹ Agogik und Therapie verdanke ich als Schwerpunkt der Integrativen Ansatzarbeit von Hilarion Petzold und Kolleg_Innen am Fritz Perls Institut bzw. der Europäischen Akademie für biopsychosoziale Gesundheit, wo Aus-, Fort- und Weiterbildungsarbeit zentral ist (vgl. Petzold & Sieper, 1996: bes. 17ff., 359ff., 395ff., 443ff.). In der dort aufgekommene Integrativen Bewegungstherapie spielen asiatische Kampfkünste bzw. Einflüsse aus dem Bereich „der Meditation und der martialen Künste“ eine Rolle, wobei bspw. Petzold Kampfkünste seit Kindertagen praktiziert und sie in den Bereich Drogen-/Street-/Gangarbeit einfließen (vgl. IT, 2004: 84ff., 132f.; Petzold & Sieper, 1996: 505ff., bes. 507).

² Ich spiel(t)e und schau(t)e – teilweise recht intensiv und mit Präferenzen – Videospiele (Adventure, Fighting, Sport Games) auf Heimkonsolen, Disneyfilme und weitere Cartoons mitsamt deren Gender-Repräsentationen, verhielt mich zu Comic-Superhelden, vertiefte mich in jap. Manga und Anime für verschiedenste Zielgruppen, wo u.a. *Dragon Ball* oder *Sailor Moon* zu nennen sind, schrieb Fanfics, beweg(t)e mich durch Fanbereiche, das Internet etc. (s.a. Arnett, 2007: 96f., 140ff., 189ff., 242ff., 263ff., 282ff., 324ff., 367ff., 375ff., 427f., 455f., 486ff., 520ff., 533f., 546f., 555ff., 656ff., 750ff., 795ff., 881ff.).

³ Ich selbst brauchte – als Nintendo-Kind – Zeit, bis ich anderen Konsolen eine Chance gab (s.a. Arnett, 2007: 276), auch wenn ich das Erscheinen von *Shennmue* für das Dreamcast mitbekommen hatte und seinerzeit damit liebäugelte.

In der Saga geht es um den Teenager HAZUKI Ryo, der Augenzeuge der Ermordung seines Vaters HAZUKI Iwao durch den geheimnisvollen Lan Di wird, Rache schwört und sich auf eine Verfolgungsjagd respektive Heldenreise begibt (s.a. Méndez & Ramirez, 2015: 68ff.). Während die Jagd in *Shenmue* auf Teile Japans der 1980er Jahre begrenzt ist, gelangt Ryo mit dem Beginn von *Shenmue II* zuerst nach Hong Kong und später nach China (s.a. Méndez & Ramirez, 2015: 128ff., 146ff.). Besonders bedeutsam für die Spiele sind dabei die kulturgeschichtlich eingewobenen wie hervorgehobenen Kampfkünste, denen ein kurzer, schweifender Blick gewidmet sei (s.a. Méndez & Ramirez, 2015: 140ff.):

Schlaglichter zu Kampfkunst in *Shenmue* – oder: Von Bushido und Wude

Ryo wurde von seinem Vater im – frei erfundenen, sich auf Karate wie Jiu-Jitsu beziehenden – Hazuki-Familienstil unterrichtet und traditionelle Kampfkunst bzw. der Weg des Kriegers/Bushido (Nitobe) wird hochgehalten (vgl. Méndez & Ramirez, 2015: 140ff.). Damit sind wir direkt inmitten komplex-komplizierten Geländes, denn Elemente wie Karate, Jiu-Jitsu (Ju Jutsu), Samurai und Bushido mitsamt der Arbeit von NITOBE Inazo (1862-1933) sind zwar weit verbreitet (vgl. Habersetzer & Habersetzer, 2019: 99f., 387, 400ff., 450ff., 718, 825ff.; Lind, 1996: 131ff., 372f., 384ff., 415ff., 642, 723ff.), aber nichtsdestotrotz kompliziert: Es sei sich nur mal Nitobe mit seiner Bushido-Arbeit herausgegriffen:

Angefangen bei Fragen nach Elementen des dort vorgebrachten Bushido und der Prägung als ‚Seele Japans‘ (vgl. Benesch, 2016: 14; IT, 2004: 47, 52f.) über die Reflexion des vorgebrachten Einflusses von (Zen) Buddhismus, Konfuzianismus und Shinto auf Bushido (vgl. Benesch, 2016: 11) ‚hin zu‘ wandelnden Einschätzungen wie: „In a harsh 1901 review of Nitobe Inazō’s Bushido: The Soul of Japan, Tsuda dismissed any meaningful connection between bushido and Buddhism, especially Zen. Tsuda argued that even after its arrival in the Kamakura period, Zen did little more than accentuate existing warrior thought and practice. In contrast, in 1917 Tsuda maintained that both samurai and Buddhists rejected the notion that samurai should be involved with Buddhism, but amended this by stating that Zen’s close connection with bushido was an exception to this rule. Tsuda’s reconsideration over the period between these two texts reflects the convincing work by promoters of Zen and bushido in the early twentieth century“ (Benesch, 2016: 15)...

In einem traditionell angesetzten Hong Kong 1987 angekommen, kommt Ryo früher oder später mit Meister Lishao Tao in Kontakt, die sich als eine in den mittleren bis späten 20ern sich befindende, attraktiv-würdevolle Frau namens [Xiuying Hong](#) herausstellt und Ryo – durchaus ihn prüfend – ein Stück auf seinem (Kampfkunst)Weg begleitet (s.a. Méndez & Ramirez, 2015: 92ff., 146ff., 157ff.). Hier ist nicht der Ort, sich (meiner Faszination für) die Beziehung der beiden, Xiuyings würdevolles Auftreten mitsamt attraktiver Inszenierung und der Frage der Sichtweise auf Frauen/Beziehungen in *Shenmue (II)* genauer anzuschauen (vgl. Méndez & Ramirez, 2015: 87f., 92ff.) – auch wenn ich von solchen/ähnlichen/weiteren Themen mindestens seit Jugendtagen geprägt und bis heute begleitet bin (s.a. Arnett, 2007: 2ff., 367ff., 541ff., 550ff., 639f., 736ff.; 2016: 82ff., bes. 118ff., 376ff., bes. 378, 385ff., 445ff.).⁴

Hier soll es stattdessen schlaglichtartig um ein Feld gehen, das Ryo von Xiuying – in Vertretung durch den Mönch [Hanhui Liu](#) – als Lernaufgabe aufgegeben wird: Wude (vgl. Méndez & Ramirez, 2015: 157f.): Überleben als Grund ansetzend, wird seitens Méndez & Ramirez für China und Japan eine vielfältige Kampfkunstlandschaft mit der Vereinigung von Körper & Geist vorgebracht und für chin. Kampfkünste eine Ethik bzw. Tugenden vorgebracht. [In *Shenmue II* bzw. in der Animeserie sind dies:](#)

- GON: Train yourself each and every day without neglect
- DAN: Be brave and stay calm to make the right decision
- JIE: Keep your heart free of conceit, never use force blindly or flaunt technique
- YI: To act without hesitation for what is right

Méndez & Ramirez stellen heraus, dass die Autoren des Videospiele die Tugenden des Wude an die Handlung des Spiels angepasst haben und bringen die Wude-Tugenden der *American Wushu Association* (mit) ren (Wohlwollen, gegenseitige Liebe), yi (Rechtschaffenheit, Fairness, Herzurteil), li (Respekt und Bildung), zhi (Wissen, Lernen), xin (Vertrauen, Aufrichtigkeit) sowie yong (Mut, Tapferkeit) vor.

⁴ Vertiefung wäre die zweite *Condor Heroes*-Triologie von Louis Cha/Jin Yong (1924-2018), die Liu (2011: s.a. Bowman, 2015: 71ff.) behandelt, wobei Chas „plots & novels often read more like cultural encyclopedias than traditional novels“ (ebd. S. 117): [Xiaolongnü](#) – Vorsteherin der Ancient Tomb Sect von Mt. Zhongnan – nimmt den jungen Yang Guo als Schüler auf, es entwickelt sich eine Liebesbeziehung; faszinierend, aber mit Liu (2011: 183ff.) gibt es Faszinationsgrenzen.

Ähnlich wie mit Bushido (Nitobe), ist es auch mit Wude ein weites Feld: Habersetzer & Habersetzer (2010: 1110) sehen den Anfang von Wude – „die Elemente Bescheidenheit bzw. Demut (Qian-xu), Respekt (Zun-ying), Rechtschaffenheit (Zheng-yi), Vertrauen (Xin-yong), Loyalität (Zhing-cheng), Willenskraft (Yi-zhi), Ausdauer (Ren-nai), Beständigkeit (Yi-li), Geduld (Heng-xin) und Mut (Yong-gan)“ umfassend – für (un)bewaffnete Kampfkünste Chinas bereits in früherer Zeit: „Das liegt darin begründet, dass diese Systeme in religiösen Gemeinschaften (*siehe Shaolin-si**) oder unter daoistischen Eremiten (*siehe Wudang-shan**) entstanden“ (ebd.; Hervorhebungen im Original).⁵ Nach Lind (1996: 927f.) soll Wude bzw. Kampfkunstugend(en) durch Bodhidharma in die Kampfkünste gelangt sein und „begründete sich auf die Tugenden Disziplin, Selbstbeherrschung, Bescheidenheit und Achtung vor dem Leben“, weshalb Kampfkünste nur zur Selbstverteidigung eingesetzt werden dürfen. Mit dem bei Lind (1996: 95f., 746ff.) wie Habersetzer & Habersetzer (2019: 76ff., 863) (im Shaolin-Kloster) auftauchenden Bodhidharma, den ihm zugeschriebenen Übungen und Sutren wird es kompliziert – lässt sich überhaupt EIN/DER Bodhidharma festmachen und wie steht es um einen Einfluss, lässt sich beispielsweise und zumindest schon bei Lind (1996: 95f.) ausmachen. „Die Schwierigkeit im Umgang mit der historischen Persönlichkeit Bodhidharma liegt zum einen in der mangelnden Quellendichte zum anderen in einer Vielzahl heroisierender Legenden begründet. Obwohl sein Aufenthalt im Shaolin-Kloster sehr wahrscheinlich ist, fehlt in den Quellen jeglicher Hinweis auf eine Beziehung zur Kampfkunst“, aber nichtsdestotrotz wird er – u.a. mit Verweis auf Linds Lexikon – mit Shaolin*wushu* in Verbindung gebracht – so Kai Filipiak (2001: 35f.), der anschließend betont, dass eine erste Quelle zu Bodhidharma und Kampfkunst erst 1624 mit dem *Yijinjing* vorliegt und dass viele Formen – bspw. Tierübungen oder die *Form der 18 Luohan-Hände* – wegen Legitimationsgründen auf ihn zurückgeführt werden:⁶ „Die Kampfkunst des Shaolin-Klosters auf den berühmten Patriarchen des Chan-Buddhismus zurückzuführen, bedeutete daher einen unerhörten Prestigegewinn“ (Filipiak, 2001: 36; Hervorhebungen im Original). Wie steht es um Bodhidharma – seines Zeichens ‚Meditating Monk, Martial Arts Master or Make-Believe‘ (vgl. in: DeMarco, 2020: 1ff.)? Und selbst wenn es mit der Legende nicht weit her ist, hat sie vielleicht doch einen Wert? So schließen wir mit Kellands (in: DeMarco, 2020: 118f.) Worten, der im Kapitel zu ‚Buddhism and the Martial Arts‘ schreibt: „Although martial arts existed well before Bodhidharma’s time, the value of this legend is its connection of the martial arts to a spiritual life and an emphasis on self-defense and non-violence“.

Abschluss/Zusammenfassung

Absicht dieses Auftakttextes war und ist es, Lesende mit auf den Weg bzw. mit auf verschiedene Wege zu nehmen, die sich aus meiner vielgestaltigen Beschäftigung mit Kampfkünsten ergeben – dies als Lernender/Übender, als Lehrer, als populärkulturell geprägtes >Kind meiner Zeit<, als Wissenschaftler, als Psychiatrie- respektive Psychotherapieerfahrener, als Mensch schlussendlich.

Als Folie oder Aufzeigemöglichkeit dessen, was sich bei solchen Sammlungen auf dem Wege einzustellen vermag, dient hier der Franchise um die Videospielsaga *Shenmue*, wobei das Hauptaugenmerk auf dortige Kampfkunstthematik mit den Subthemen Bushido & Wude gelegt wird. Beide Subthemen werden franchiseintern verortet sowie kurz kritisch kontextualisiert, um erahnbar werden zu lassen, was (an Komplexität, an Atmosphären, Themen) geht oder gehen könnte...

⁵ Die Querverweise führen auf die Artikel zum Wudang-Berg mit der von Zhang San-Feng begründeten inneren Tradition mit Grundlagen des Taijiquan (s.a. DeMarco, 2020: 79) sowie auf die davon abgesetzte harte/äußere Schule um Shaolinquan, wobei das Shaolin-Kloster mitsamt Bodhidharma und dessen Rolle für asiatische Kampfkünste gemäß der Überlieferung ihren Platz finden, dessen ‚18 Hände der Luo Han‘ einen gemeinsamen Nenner von inneren wie äußeren Stilen ausmachen sollen (vgl. Habersetzer & Habersetzer, 2019: 861ff., bes. 863, 1110). Dass es mit Zhang Sanfeng, dem Shaolin-Kloster mit Kampfkunst-Anzeichen, mit Unterscheidungen wie innere/äußere, Shaolin-/Wudang-Schule kompliziert ist, zeigt Filipiak (2001: 20ff.). Was die Unterscheidung in äußere Stile/ShaoLin ggü. von Zhang Sanfeng begründete, innere Stile angeht, so sieht Henning (in: DeMarco, 2020: 72) dies der von Huang Zongxi (1610-1695) verfassten Grabinschrift für Wang Zhengnan verdankt, die er allerdings streng politisch liest.

⁶ Henning (in: DeMarco, 2020: 77; Hervorhebungen im Original) schrieb einst sogar: „The widespread misperception that long-standing Chinese tradition attributes the origins of Chinese boxing to Bodhidharma is contradicted by the fact that this myth first appeared only around 1907 in the popular novel, *Travels of Lao Can*“

Literaturverzeichnis

- Arnett, Jeffrey Jensen (Editor) (2007): *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media* (2 Volumes). Thousand Oaks: Sage.
- Arnett, Jeffrey Jensen (2016): *Human Development: A Cultural Approach*. Boston: Pearson, 2nd Edition.
- Benesch, Oleg (2016): *Reconsidering Zen, Samurai, and the Martial Arts*.
In/As: *The Asia-Pacific Journal*, Volume 14, Issue 17, Number 7, Article ID 4921.
- Bowman, Paul (2015): *Martial Arts Studies: Disrupting Disciplinary Boundaries*. London: Rowman & Littlefield.
- Bowman, Paul (2019): *Deconstructing Martial Arts*. Cardiff: Cardiff University Press.
- DeMarco, Michael A. (Compiler) (2020): *Asian Martial Arts, Monks, and Ways of Thought*. Santa Fe: Via Media.
- Filipiak, Kai (2001): *Die chinesische Kampfkunst. Spiegel und Element traditioneller chinesischer Kultur*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.
- Habersetzer, Gabrielle & Habersetzer, Roland (2019): *Enzyklopädie der Kampfkünste des Fernen Ostens. Aus dem Französischen von Frank Elstner*. Chemnitz: Palisander.
- [IT] (2004): *Integrative Therapie: Zeitschrift für vergleichende Psychotherapie und Methodenintegration*, 30. Jahrgang, 1-2/2004.
- Lind, Werner [Hrsg.] (1996): *Ostasiatische Kampfkünste: Das Lexikon*. Berlin: Sport und Gesundheit Verlag.
- Liu, Petrus (2011): *Stateless Subjects: Chinese Martial Arts Literature and Postcolonial History*. New York: East Asia Program Cornell University.
- Méndez, Ramón & Ramirez, Carlos (2015): *La Odisea De Shenmue*. Benacazón: Héroes de Papel, Primera edición.
- Petzold, Hilarion & Sieper, Johanna (Hrsg.) (1996): *Integration und Kreation: Modelle und Konzepte der Integrativen Therapie, Agogik und Arbeit mit kreativen Medien* (2 Bände). Paderborn: Junfermann, 2. Auflage.