

# Auf dem (Kampfkunst)WEGE: Einstimmung(en) zum AiLe (愛樂)-Onlineprojekt mithilfe von Shenmue (von Alexander Ewald; 2023 – neu aufbereitet/konkretisiert/präzisiert 2025)

## 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](http://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.<sup>1</sup> Dabei bin auch ich auf dem Wege und derer gibt es viele (vgl. IT, 2004: 3f.). Auf meinem Weg – der akademisch ‚martial arts studies‘ sensu Bowman (2015; 2019) streift – begegne ich Menschen, die „als Personen traditionelles Budo im Westen, Kampfkunstmethodik im Kontext von Psychotherapie, Körpertherapie, Agogik/Pädagogik praktizieren und leben“ – mit ‚Konnektivierungs-/Integrationsarbeit‘ auf ind.-soz. Ebene(n) (vgl. IT, 2004: 26). Ich selbst kenne Bowmans (2019: 62f.) janusköpfige martial artist-Figur als „kind of psychiatric patient-in-waiting“ & als „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?“ Dabei war & bin ich – auch hier hilft Bowman (2019: 68, 125) – 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 bin „referring to computer games, media fictions, cuddly toys or comedy caricatures“, wobei Bowman u.a. auf *Kung Fu Panda* verweist.<sup>2</sup> Dieser Franchise war & ist für mich wichtig (s.a. Hischak, 2018: 168ff.), aber hier geht es um [Shenmue](#).

## Shenmue: Eine Saga in mehreren Akten

Der Videospielentwickler SUZUKI Yu zeichnete ab Ende der 1990er Jahre für die Produktion/Entwicklung von *Shenmue* für SEGAs Dreamcast-Heimkonsole; eine erste Fortsetzung namens *Shenmue II* folgte 2001 für Dreamcast und Microsofts X-Box und v.a. ab 2014/2015 verdichtete es sich zu einem dritten Teil, der 2019 für SONYs PlayStation 4 erschien, wobei Teil 1 & 2 kurz zuvor ebenfalls für diese Konsole neu aufgelegt wurden (s.a. Méndez & Ramirez, 2015: 11ff., 15ff., 18ff., 42ff.).<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Agogik & Therapie-Schwerpunkt verdanke ich der Integrativen Ansatzarbeit von Hilarion Petzold & Team am FIP/EAG (vgl. Petzold & Sieper, 1996: bes. 17ff., 359ff., 395ff., 443ff.). Einflüsse aus dem Bereich „der Meditation und der martialen Künste“ sind theragogisch/kulturhistorisch relevant (vgl. IT, 2004: 24ff., 84ff., 132f.; Petzold & Sieper, 1996: 505ff.).

<sup>2</sup> Ich spiel(t)e & schau(t)e – seit Kindheit mit Gender-Peer-Themen intensiv/präferierend/begeistert-reflektiert – Videospiele (v.a. *Adventure, Fighting, Sport, Contemplative Games*) mit weit gehenden Franchises (*Mario, Metroid, Street Fighter, Zelda*), Disneyfilme/Cartoons/Animated Films mit Gender & [(non-) Furry] Charakteren – auch bei Manga/Anime, schrieb Fanfics, beweg(t)e mich durch Fanbereiche/Internet, durchstolperte Adoleszenz (Peers, ‚love & sexuality‘, ‚false self‘ etc.) (s.a. Arnett, 2007: 96f., 105ff., 140ff., 189ff., 242ff., 263ff., 282ff., 324ff., 367ff., 375ff., 427f., 455f., 486ff., 520ff., 533f., 546f., 555ff., 656ff., 704ff., 750ff., 795ff., 881ff.; 2016: 315ff., 322ff., 334ff., 340ff., 348ff., 376ff., 385ff., 393ff.; Hischak, 2018: 5ff., 12ff., 28ff., 32ff., 36ff., 40ff., 43ff., 71ff., 100ff., 103ff., 109ff., 111ff., 123ff., 134ff., 142ff., 145ff., 149ff., 155ff., 161ff., 166ff., 168ff., 172ff., 178ff., 186ff., 191ff., 211ff., 221ff., 231ff., 234ff., 249ff., 262ff., 266ff., 277ff., 281ff., 284ff., 287ff., 290ff., 306ff., 311ff., 315ff., 322ff., 331ff., 341ff., 356ff.; Howl, 2015: 5ff., 12ff., 18ff., 28ff., 48ff., 54ff., 59ff., 77ff., 102ff., 106ff., 127ff., 152ff.; Wolf, 2021: 12ff., 18ff., 28, 41ff., 47ff., 49ff., 88f., 105ff., 140ff., 180ff., 188ff., 192ff., 198ff., 203ff., 213ff., 218ff., 229ff., 234ff., 257ff., 265ff., 277ff., 290ff., 327ff., 331ff., 334ff., 336ff., 340ff., 347f., 363ff., 371ff., 377ff., 390ff., 401ff., 411ff., 426ff., 447ff., 454ff., 460ff., 466ff., 483ff., 496f., 530ff., 547ff., 566ff., 597ff., 600ff., 602ff., 616ff., 636ff., 661ff., 665ff., 673ff., 686ff., 688ff., 707ff., 711ff., 719ff., 721ff., 723ff., 725ff., 729ff., 734ff., 748ff., 761ff., 776ff., 785ff., 798ff., 811ff., 815ff., 824ff., 832ff., 840ff., 844ff., 855ff., 862ff., 877ff., 887ff., 989ff., 1004f., 1025f., 1046ff., 1093ff., 1096ff., 1107ff., 1125ff., 1131ff., 1143ff., 1164ff., 1173f.).

<sup>3</sup> Ich brauchte – als Nintendo-Kind – Zeit/Erfahrungsoffenheit, bis ich anderen Plattformen eine echte Chance gab, auch wenn ich *Shenmue I (& II)* für das Dreamcast mitbekommen hatte (s.a. Arnett, 2007: 276ff.; Wolf, 2021: 11f., 25ff., 39ff., 49ff., 81, 93f., 142ff., 145ff., 149ff., 152ff., 195ff., 203ff., bes. 208f., 215ff., 224ff., 241ff., 257ff., 263ff., 293ff., 297ff., 331ff., 334ff., 336ff., 357ff., 371ff., 404ff., 415ff., 429ff., 435ff., 438ff., 463ff., 468ff., 506ff., 514ff., 517ff., 520ff., 530ff., 540ff., 547ff., 553f., 572ff., 605ff., 615ff., 641ff., 643ff., 645ff., 649ff., 654f., 659ff., 663ff., 667ff., 682ff., 691ff., 694ff., 707ff., 711ff., 719ff., 721ff., 723ff., 725ff., 729ff., 747f., 761ff., 772ff., 780ff., 819ff., 836ff., 859ff., 866ff., 876ff., 893ff., 899ff., 902ff., 923ff., 928ff., 932ff., 939ff., 945ff., 947ff., 950ff., 953ff., 955ff., 973ff., 975ff., 985ff., 993ff., 997ff., 1008ff., 1032ff., 1038ff., 1067ff., 1077f., 1112ff.).

2022 folgte eine [Animeadaption](#) (*Adult Swim/Crunchyroll*), die aber nach Staffel 1 eingestellt wurde. 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 vorgebrachten Bushido und der Prägung als ‚Seele Japans‘ (vgl. Benesch, 2016: 14; IT, 2004: 47, 52f.) über die Reflexion des Einflusses von (Zen) Buddhismus, Konfuzianismus und Shinto auf Bushido (vgl. Benesch, 2016: 11) ‚hin zu‘ wandelnden Einschätzungen:

„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 Weiblichkeit(en)/Frauen/Beziehungen in *Shenmue (II)* genauer anzuschauen (vgl. Méndez & Ramirez, 2015: 87f., 92ff.) – auch wenn ich von Themen dieser Art gefühlt seit Jahr & Tag geprägt/begleitet bin (s.a. Arnett, 2007: 2ff., 367ff., 541ff., 550ff., 639f., 736ff.; 2016: 82ff., bes. 118ff., 376ff., bes. 378, 385ff., 445ff.; Wolf, 2021: 331ff.).<sup>4</sup> 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.

<sup>4</sup> 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:<sup>5</sup> 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).<sup>6</sup> Nach Lind (1996: 927f.) soll Wude bzw. Kampfkunsttugend(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 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.<sup>7</sup> 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 Kelland (in: DeMarco, 2020: 118f.) aus dem Kapitel zu ‚Buddhism and the Martial Arts‘: „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 wurde.

<sup>5</sup> Filipiak (2001: 353) streift Bushido und schreibt zu Wude (leider nicht vertiefend): „Obgleich chinesischer Kampfkunst oft der Ruf von Magie und Übernatürlichkeit infolge überragender Leistungen anhaftete, zeichnet chinesisches Denken und Streben stets ein praxisnaher Bezug aus. Dabei fällt auf, daß ethische Normen und Werte ein beständiger Bestandteil dieses Denkens waren, egal ob es konfuzianischer, daoistischer oder buddhistischer Natur war. Deshalb sollte und mußte die Entwicklung besonderer Fähigkeiten auf einem Gebiet zugleich mit einer moralischen Qualifizierung verbunden sein. Diese Idee findet man auf dem Gebiet der Kampfkunst bereits im Altertum durch den Begriff der *Moral des Kriegers* (*wude* 武德), der eng mit dem *Weg des Kriegers* (*wudao* 舞蹈) verbunden ist“ (ebd. 297; Hervorhebungen im Original).

<sup>6</sup> 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 Zhongnan verdankt, die er allerdings streng politisch liest.

<sup>7</sup> Henning (in: DeMarco, 2020: 77; Hervorhebungen im Original) schrieb: „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, 2<sup>nd</sup> 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.
- Hischak, Thomas (2018): *100 Greatest American and British Animated Films*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Howl, Thurston (Editor) (2015): *Furries Among Us: Essays on Furries by the Most Prominent Members of the Fandom*. Nashville: Thurston Howl Publications, 1<sup>st</sup> Edition.
- [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.
- Wolf, Mark J. P. (Editor) (2021): *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* (3 Volumes). Santa Barbara: Greenwood [ABC-CLIO], 2<sup>nd</sup> Edition.