

IKI

Glossar: Edo zur Zeit des Shogunats

江戸職人物語



IKI spielt in der Stadt [Edo](#), das heute Tokio heißt und die Hauptstadt Japans ist. Als Edo- oder Tokugawa-Zeit bezeichnet man die Jahre von 1603 bis 1868, in der die Shogune der Tokugawa-Dynastie herrschten; sie verlegten den Regierungssitz in die relativ kleine Fischerstadt Edo, um den Einfluss des Kaisers ([Tenno](#)) zu verringern, der damals in Kyoto residierte. In die Edo-Zeit fällt eine friedliche Periode von 250 Jahren, in der Japan einen erheblichen wirtschaftlichen Aufschwung erlebte. Edo wurde zur größten Stadt des Reichs und hatte im 18. Jahrhundert bereits über eine Million Einwohner. Allerdings war dies auch eine Zeit der Abschottung Japans nach außen ([Sakoku](#)), in der bis auf wenige Ausnahmen die Ausländer aus Japan vertrieben wurden und auch der Außenhandel fast zum Erliegen kam.

Die Bevölkerung Japans war in vier Stände unterteilt: Samurai, Bauern, Handwerker und schließlich Händler, eine Rangfolge, die auf der konfuzianischen Lehre über die Bedeutung der Berufe für die Gesellschaft beruhte. Die Samurai beschäftigten sich in Edo mit der Verwaltung und der Eintreibung von Steuern; sie waren auch der einzige Stand, der Waffen tragen durfte. Vom wirtschaftlichen Aufschwung dieser Zeit profitierte aber vor allem der niedrigste Stand, die Händler, bei denen sich viele Adlige verschuldeten; um die regelmäßigen Zwangsstreichungen der Schulden

Zusammenstellung:

Lutz Pietschker

Lektorat:

Lars Frauenrath

Wir bedanken uns für die freundliche Hilfe, die uns Koota Yamada, der Autor des Spiels, bei den Forschungen zu diesem Glossar gewährt hat.

Hinweis: Der Text enthält [Links](#) zu weiteren Informationen. Wir haben uns bemüht, nur zuverlässige, seriöse Quellen zu verwenden; trotzdem müssen wir erklären, dass wir für den Inhalt der externen Links nicht verantwortlich sind und nicht notwendigerweise mit dort geäußerten Meinungen übereinstimmen. Die japanischen Begriffe im Text haben wir vor allem eingefügt, um euch weitere Nachforschungen zu erleichtern.



zu kompensieren, setzten die Händler die Schuldzinsen oft von vornherein sehr hoch an. Die nicht-adligen Bürger, die „*Chonin*“, bildeten eine neue Bevölkerungsschicht, die in Analogie zum „Weg des Kriegers“ der Samurai (Bushido) einem „Weg der Bürger“ (*Chonindo*) folgte, zu dem unter anderem die Ideale des *Iki* gehörten, eine Lebenshaltung, die dem Spiel seinen Namen gibt. Diese Haltung förderte und ermutigte die Künste, die Bildung, sah aber auch das tägliche Vergnügen als wichtigen Bestandteil des Lebens an.

Außerhalb der Stände standen in der einen Richtung Priester und Mönche, in der anderen Richtung die *Burakumin*, die durch Herkunft oder „unreine“ Berufe wie Metzger, Henker und Totengräber aus der „guten“ Gesellschaft ausgeschlossen waren, sowie das fahrende Volk. Sie lebten und arbeiteten getrennt von der ständischen Bevölkerung. Einige der Berufe, die im Spiel vorkommen, gehören dieser unteren Bevölkerungsschicht an; im Spiel dürfen sie sich allerdings ganz normal auf der Hauptstraße niederlassen, um ihren Tätigkeiten nachzugehen.

Die Edo-Zeit war eine Periode von Größe und Stolz in der japanischen Geschichte, deren Nachlass wir heute noch in Japan begegnen, von der Idee des *Iki* über Kabuki-Theater bis hin zu Vergnügungsparks wie dem Edo Wonderland, 120 km nördlich von Tokio.

Konzepte und Begriffe

Im Folgenden erläutern wir einige der Begriffe und Konzepte, die im Spiel angesprochen werden. Wir haben sie während der Übersetzung nachgeschlagen, und Koota Yamada, der Autor des Spiels, hatte die Geduld, uns einige davon näher zu erläutern – obwohl, wie er uns sagte, manche selbst in modernem Japanisch schwer zu beschreiben sind. Das Ergebnis wollen wir euch nicht vorenthalten; Yamada-san und seine Mitarbeiter haben viel Mühe darauf verwendet, den historischen Hintergrund im Spiel aufleben zu lassen, und es wäre schade, wenn dies den nicht-japanischen Spielern entginge.

Nihonbashi

Der Name bedeutet „Japan-Brücke“. Diese Brücke (wer sie auf der Landkarte sucht: 35° 41.042'N, 139° 46.473'E) überspannt den gleichnamigen Kanal und gab dem ganzen Viertel, in dem das Spiel angesiedelt ist, den Namen. Die erste Brücke dieses Namens wurde 1603 errichtet, als Edo zur Hauptstadt wurde. Die heutige Steinbrücke ist bereits die 20. Brücke dieses Namens (weil die vorigen abgebrannt sind, s.u.); sie ist heute wie damals Referenzpunkt für Entfernungsangaben nach Tokio und der Ausgangspunkt der fünf Hauptstraßen in die Provinzen, heutzutage außerdem der Bezugspunkt der Asien-Autobahn AH1.

Eine Nachbildung der *alten* Holzbrücke in Originalgröße steht im [Edo-Tokio-Museum](#) in Tokio. Die *aktuelle* Nihonbashi hat erheblich an Glanz verloren, weil der Nihonbashi-Kanal 1963 (im Vorfeld der Olympischen Spiele in Tokio im Jahr 1964) komplett mit einer Schnellstraße überbaut wurde.

Nagaya

Dieser Begriff taucht in der Spielregel mehrfach auf und bezeichnet ein Reihenhäuser, das zur Straße hin offene Ladengeschäfte hat und das sich in den hinteren Bereichen mehrere Familien und Handwerker teilen. Dort befinden sich winzig kleine Wohnungen (3x4 Meter für einen Wohnraum, der praktisch die ganze Wohnung darstellt, sind typisch), und zwischen den Häusern liegen *nachbarschaftlich-gemeinsam* genutzte, sehr schmale Gassen, die man übrigens auch auf dem Spielplan wiederfindet. Diese Art von Häusern gibt es *auch heute noch* überall in Asien. In Edo waren die Baumaterialien fast ausschließlich Holz und Papier, aus Stein waren nur Burgen, einige öffentliche Gebäude und wenige Lagerhäuser. Das hatte Folgen – siehe unten, „Feuerwehr“.

Oyakata & Kobun

Diese beiden Worte bilden eines der in Japan häufigen Wortpaare, die eine Bindung, eine Hierarchie oder ein Meister-Lehrlingsverhältnis ausdrücken. Wir haben das mit Aufseher und Assistent übersetzt. Die genauen Funktionen sind dadurch nicht präzise bezeichnet, wichtig ist im Spiel aber nur, dass sich der Oyakata (im Auftrag des Spielers) um die Geschäfte kümmert, während seine Assistenten den einzelnen Geschäftspartnern auf die Finger sehen und wissen, wie viel einem diese am Zahltag schulden. Die Spieler wiederum verkörpern wahrscheinlich *Chonin*, reiche (oder mindestens aufstrebende) Bürger der Stadt, die großen Wert darauf legen, dass ihr Lebensstil ihnen Ehre macht.

Handwerker & Händler

Viele der Berufe im Spiel hätten sich als zugehörig zu den *Shokunin* gefühlt, ein Wort, das mit Handwerker nur unzureichend übersetzt ist. Das Wort drückt zwar aus, dass man ein Handwerk beherrscht, es steht aber auch für den Stolz, den man dabei empfindet, seine Arbeit ordentlich zu machen, auf eine Weise, die einem selbst, dem Kunden und der Gesellschaft Ehre bereitet. Im *Shinokosho*, dem Ständesystem der Edo-Zeit, standen die Handwerker (*Ko*) unter den Bauern (*No*), aber über den Händlern (*Sho*); das *Shi* am Wortanfang steht natürlich für die Samurai an der Spitze der Pyramide. Händler galten weniger als Handwerker, weil sie nichts selbst erschaffen, sondern nur von dem profitieren, was andere geschaffen haben. Das würde natürlich auch auf die Samurai zutreffen, aber wer diskutiert schon mit einem extrem selbstbewussten Schwerträger...

Im Spiel kommen Angehörige aller vier Stände vor, aber auch Berufe, die außerhalb des Ständesystems standen. Mönche und Priester, sowohl buddhistische als auch shintoistische, genießen Respekt. Schauspieler und Geishas haben ebenfalls keinen „Stand“, wurden aber von den Bürgern geachtet und verehrt, etwa wie heutige Pop-Stars. In den Theatern und Teehäusern der Vergnügungsviertel von Edo versammelten sich Angehörige aller Stände; dies waren die Orte, um zu sehen und gesehen zu werden, hier entstanden die Mode und die Strömungen, die man später in allen japanischen Großstädten nachahmte.

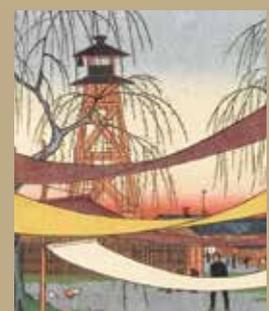
Stadtrat (Bugyo-Sho)

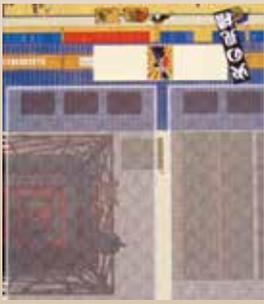
Der **Stadtrat von Edo** wurde durch 2 bis 3 besonders beauftragte Samurai (*Machi-Bugyo*) gebildet, die zusammen in etwa die Rollen des Bürgermeisters, Polizeichefs und Richters abdeckten. Sie waren auch für Steuereintreibung, öffentliche Ordnung und für Brandbekämpfung zuständig, kurz, in ihnen vereinigte sich in etwa das, was wir heute als Stadtverwaltung bezeichnen. Die Autorität dieser Verwaltung war allerdings sehr viel direkter und absoluter, als man das heute kennt. Ihre Rolle war eher mit der eines lokalen Fürsten (*Daymio*) vergleichbar.

Dass der Stadtrat die Rolle einer Bank hat, ist ein Spielmechanismus und hat keinen historischen Hintergrund. Man darf aber wohl annehmen, dass auch die Samurai des *Machi-Bugyo* an vielen der täglich abgewickelten Geschäfte beteiligt waren.

Feuerwehr

Sie ist eine der wichtigsten Institutionen in Edo, der „Stadt des Feuers“. Edo wurde von 1601 bis 1867 durch Großfeuer **49 mal weitgehend zerstört**; allein die hölzerne Nihonbashi (-brücke) brannte im Verlauf von 300 Jahren 19 mal ab, bis man sie 1911 endlich aus Stein errichtet hat. Die engen Gassen, gesäumt von Holzhäusern, sind ein Alptraum für jeden Brandbekämpfer. Um so erstaunlicher ist es, dass es keine Berufsfeuerwehr im heutigen Sinne gab; die Samurai der Stadtverwaltung waren zwar für das Löschwesen verantwortlich, mussten aber für die Einsätze auf ortsansässige (Bau-)Handwerker (*Tobi-shi*) zurückgreifen. Sie bekämpften die Feuer hauptsächlich durch Einreißen von Häusern, um Brandgassen zu schaffen, obwohl





auch „wasserspeiende Drachen“ (*Ryudosui*), also handbetriebene Feuerspritzen, eingesetzt wurden.

An strategischen Punkten gab es **Feuerwachtürme** (*Hinomi-yagura*) mit Glocken (*Hansho*), beides gut zu erkennen auf [diesem Bild](#) von 1835. Dort waren manchmal Brandwächter stationiert und häufig auch Gerätelager für die Feuerwehr; viele Häuser hatten auch Plattformen auf dem Dach, die es dem Besitzer ermöglichten, ein Feuer frühzeitig einzuschätzen und entsprechende Maßnahmen zu treffen. Die Feuerwehr von Tokio hat übrigens bis heute eine große Zahl von **sehr kleinen, wendigen Löschfahrzeugen** für den Einsatz in den engen Gassen der Vororte, die sich am Rande der 36-Millionen-Metropole kilometerweit erstrecken. Müll wird übrigens in Tokio in „brennbar“ und „nicht brennbar“ sortiert.

Aber warum verleiht der Besitz von Tabakspfeifen im Spiel Feuerwehrrpunkte? Ursprünglich war die Pfeife im Spiel allgemein als Zeichen von Macht und Stärke vorgesehen, was sich spieltechnisch nach und nach auf „Feuerwehrstärke“ reduzierte. Die Tabakspfeifen jener Zeit waren oft gewaltig, bis zu 1 Meter lang, weil sie nämlich mit ihren schweren metallenen Köpfen als improvisierte Waffen erhalten mussten für diejenigen, die reich waren, aber keine Schwerter tragen durften. Man darf annehmen, dass erfolgreiche Geschäftsleute, die viele Handwerker (und damit Feuerwehrleute) unter Vertrag hatten, sich die besten Tabakspfeifen leisten konnten.

Bilder und Bücher

Falls euch die Grafik des Spiels ebenso gefällt wie uns, gibt es einige Dinge, die ihr euch unbedingt ansehen solltet. Da ist zum einen die Bildrolle **Kidai Shōran** aus dem Jahr 1805 (der Künstler ist unbekannt), auf die sich die Grafik des Spiels stützt. Zum anderen wären die Werke von Utagawa Hiroshige zu erwähnen; bekannt und im Web in guter Qualität zu finden sind z.B. „[Die 53 Stationen des Tokaido](#)“ (1835) und die „[100 berühmten Ansichten von Edo](#)“ (1856).

Der **Kidai Shōran** ist im Original, das im Archiv des Berliner Museums für Asiatische Kunst liegt, 12 m lang und zeigt 1671 Personen (von denen ca. ein Achtel Frauen sind), außerdem 20 Hunde, 13 Pferde, 4 Ochs, 2 Falken und einen Affen (aber keine Katze). Die Abbildung bei Wikipedia ist leider nicht sehr detailliert, bessere Bilder gibt es im Blog „[Muza-chan's Gate to Japan](#)“, die auf einer 17 m langen Reproduktion in der U-Bahn von Tokio beruhen. Nicht nur der Kidai Shōran selbst, sondern auch die Eigenart, Bilder auf querliegende Papierrollen zu malen, hat im Spiel ein Echo in Form des *Makimono*, den wir auf allen Händlerkarten finden und auf dem steht, was man mit dieser Person für Geschäfte abschließen kann – er stellt gewissermaßen das Werbeflatkat des Händlers dar.

In der Edo-Zeit blühte auch die Literatur. In dieser Epoche lebten berühmte Schriftsteller wie der Dramatiker **Chikamatsu Monzaemon** (1653–1724) oder der Essayist und Reiseschriftsteller **Matsuo Basho** (1644–1694), dessen Gedichte in der Form des *Haiku* heute noch, auch außerhalb Japans, bekannt sind (dort aber nicht immer gut verstanden werden).

Da das Drucken mit beweglichen Lettern im logogramm- und silbenbasierten japanischen Schriftsystem nicht die gleichen Vorteile bietet wie in einem Alphabetsystem, blieben ganzseitige Drucke üblich, sehr häufig als Holzschnitte ausgeführt. In dieser Technik wurden Bilder und auch ganze Bücher gedruckt. Eine **Kusazoshi** genannte Art von Büchern ist ein Vorläufer der Comic-Hefte: Es handelt sich um illustrierte Geschichten, die es für Kinder gab, aber ebenso für Erwachsene. Die als *Ukiyo-e* („Bilder der heiteren, fließenden Welt“) bezeichneten Bilder waren ebenfalls ein Kind der Edo-Zeit und stellten sehr oft Menschen und Szenen aus den Vergnügungsvierteln der Städte dar, also das Leben in Annehmlichkeit und kultiviertem Luxus, das die Bürger liebten.



Geld und Waren

Geld: Traditionell war der grundlegende Vergleichswert der japanischen Wirtschaft der Reis; weil die portugiesischen Händler allerdings mit der üblichen Abrechnung in *Koku* von Reis nichts anfangen konnten, fing man an, Goldmünzen zu prägen, die anfangs in fester Beziehung zu einer bestimmten Reismenge standen.

Im Spiel kommen zwei Arten von Geld vor, die *Koban* genannten ovalen Goldstücke und die *Mon* genannten Münzen. Beide waren ein Bestandteil des **Münzsystems** der Edo-Zeit. Dieses System bestand aus drei Münzebenen, deren relativer Wechselkurs stark schwankte, manchmal von Tag zu Tag. Dem überlagerten sich außerdem gelegentliche Abwertungen, so dass man kaum feste Vergleichswerte angeben kann. Typischerweise dürften einem Koban etwa 4000 Mon entsprechen haben. Das erklärt, warum der Koban im Spiel als Baustoff behandelt wird – er ist ganz klar für die größeren Ausgaben (wie z.B. einen Hausbau) gedacht und nicht für Alltagsgeschäfte.

Reis: Er ist nicht nur ein Grundnahrungsmittel, sondern, wie oben erklärt, auch die Basis des Geldsystems. Die Basiseinheit ist der *Koku*, ein Hohlmaß, das im Spiel als „Ballen“ übersetzt wird und in etwa die Reismenge darstellt, die ein Erwachsener in einem Jahr verzehrt. In heutigen Einheiten entspricht ein Koku ca. 180 Litern. Auch Löhne und andere Entgelte wurden oft in Koku festgelegt, die Händlerkarten spiegeln das ebenfalls wieder.

Fische: Die vier Fischarten im Spiel sind der Japanische Glasfisch oder Eisfisch (*Shirauo*, Frühling), der Echte Bonito (*Katsuo*, Sommer), der Seebarsch (*Suzuki*, Herbst) und die Meerbrasse (*Madai*, Winter). Im Sommer und im Winter gibt es je ein Fischplättchen, das besonders teuer ist und viel *Iki* verleiht; dies ist die spielerische Darstellung dessen, dass die jeweils ersten Fische der Saison zu Fantasiepreisen gehandelt wurden. Unter den reichen Bürgern Edos war es eben „chic“, wenn man zu den ersten gehörte, bei denen diese Fische auf den Tisch kamen. Ungeachtet dieser Mode war und ist Fisch natürlich ein Grundnahrungsmittel im Inselstaat Japan; das ist noch verständlicher, wenn man weiß, dass sich nur ein Viertel seiner Landfläche für den Ackerbau eignet.

Tabakspfeife (*Kiseru*): Spätestens seit dem 17. Jhdt. war das Rauchen von Tabak in Japan weit verbreitet, den Brauch haben portugiesische Händler mitgebracht. Pfeifen wurden in vielen Ausführungen hergestellt, Kopf und Mundstück waren meistens aus Metall. Da den Bürgern das Tragen von Schwertern verboten war, wurden überlange *Kiseru* sogar als Waffen mitgeführt. Die Pfeifen waren oft kunstvoll verziert, und aufwändig gefertigte Pfeifen stellten ein Statussymbol für ihre Besitzer dar.

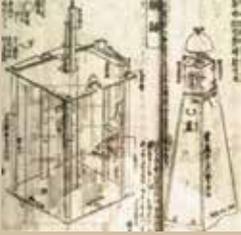
Tabaksbeutel: Diese **Tabaksbeutel** wurden mit einem *Netsuke* genannten Knopf am Gürtel (*Obi*) des *Kimono* befestigt und mit einer *Ojime* genannten Perle verschlossen. Solche Behälter trug man nicht nur für Tabak, sondern praktisch für alles, was man mitführen wollte — ein Kimono hat keine Taschen! Der „Stab“, den man im Spiel auf den Plättchen sieht, ist tatsächlich ein Behälter für die Pfeife (*Kiseru-zutsu*), kein direkter Bestandteil des Beutels.

Kalender und Uhrzeit

Im Japan der Edo-Zeit galt ein **Mondkalender**, in dem jeder Monat mit dem Neumond begann; zum Ausgleich gegen das Sonnenjahr wurde ein 13. Monat unterschiedlicher Länge eingeschaltet. Die Stundenzählung über den Tag wiederum folgte bis in das 19. Jahrhundert hinein dem Sonnenstand; Tag und Nacht folgten dem Sonnenauf- und Untergang und wurden in je 6 „Perioden“ unterteilt. Das bedeutet, dass die Länge der Perioden jahreszeitlich schwankte, es handelt sich um ein sogenanntes **Temporalstundensystem**.

Die Residenzstadt Edo war das Zentrum des japanischen Uhrenbaus. Dort entstan-





den die ersten japanischen Zeitmesser, genannt *Wadokei*, die man zunächst nach dem Vorbild portugiesischer und niederländischer Uhren baute. Die japanischen Uhren mussten jedoch in der Lage sein, die Länge der Zeitperioden jahreszeitlich korrekt auszugleichen. Das schafften sie auch sehr gut und entwickelten sich zu wahren mechanischen Wunderwerken; spätere Versionen waren zusätzlich mit Weckwerken ausgerüstet. Berühmt ist die „10.000-Jahre-Uhr“ (*Mannen-tokei*) von Tanaka Hisashige, dem späteren Gründer des Toshiba-Konzerns. *Wadokei*-Uhren wurden bis 1872 hergestellt, als das japanische Kabinett mit der Einführung des **Gregorianischen Kalenders** gleichzeitig die Einführung des **Äquinoktialstundensystems** beschloss. Das alte japanische Zeitsystem wurde aufgegeben, die *Wadokei*-Uhren verloren ihren Nutzen, und die japanischen Uhrmacher bauten von da an Uhren nach dem westlichen System.

Der Zahltag, der im Spiel am Ende jeder Saison stattfindet, hat übrigens keinen historischen Hintergrund.

Die Karten

Berufskarten

Bird catcher: Vogelfänger

Vogelfänger besorgten die kleinen Vögel und Tauben, die Adlige und Samurais bei Falkenjagden als Beute einsetzten. Was übrig blieb, verkaufte man als Singvögel in Haushalte. Vogeljagd war ein schwieriges Geschäft, weil man die Vögel mit Schlingen am Ende eines zerlegbaren Bambusstabes quasi vom Baum „angelte“. Folgerichtig gingen die Fabrikanten dieser Stäbe, als die Falknerei aus der Mode kam, zur Herstellung von Angelruten über.

Boiled Egg Peddler: Eierhändler

Er verkauft halbhart gekochte Eier (*Yude Tamago*), die z.B. als Beilage zu Nudelgerichten (*Ramen*) dienen. Die Beliebtheit dieses Nahrungsmittels hat sich seit der Edo-Zeit nicht verändert.

Book Lender: Buchverleiher (*Kashihon'ya*)

Diese Händler sind ein beliebtes Motiv auf Holzschnitten jener Zeit. Um 1808 gab es mindestens 650 Buchverleiher in Edo, mehr, als es Badehäuser gab. Sie hatten oft ein Ladengeschäft, wickelten aber einen Großteil ihres Handels auf der Straße oder durch Hausbesuche ab und bedienten oft mehr als 100 Stammkunden. Die Siegel, mit denen sie ihre Bücher kennzeichneten, helfen heute den Forschern, die die Geschichte bestimmter Bücher untersuchen.

Buddhist Sculptor

Gemeint ist ein Bildhauer, der **Buddha-Statuen** anfertigt. Er wird sie wahrscheinlich aus Holz geschnitzt und dann lackiert oder sogar vergoldet haben. Der Buddhismus ist eine der ältesten Religionen in Japan, und Buddhafiguren findet man dort nach wie vor sehr häufig.

Candy Maker: Bonbonmacher

Süßigkeiten waren immer und überall beliebt, und auch in Edo fand man natürlich Bonbonverkäufer. Sein Angebot enthält *Ragukan* (harte Bonbons aus *Wasanbon*-Zucker und Reismehl), *Umpei* (japanisches Konfekt), *Aruheito* (Karamellstangen) und *Kompeito* (Zuckerwerk mit einem Kern aus Sesam- oder Mohnsamen); die letzten beiden beruhen auf portugiesischen Rezepten und waren damals sehr teuer. In der Edo-Zeit wurde auch *Amezeiku* beliebt, das sind kunstvoll geformte Zuckerfiguren. In Kawagoe, eine knappe Bahnstunde von Tokio entfernt, gibt es die *Kashiya-Yokocho*, eine im Edo-Stil aufgebaute Gasse, in der ausschließlich Süßigkeiten verkauft werden.

Carpenter: Zimmermann

Ein wichtiger Beruf in einer Stadt, die fast vollständig aus Holz erbaut war. Japanische Zimmermannskunst zeichnet sich traditionell durch feine Holzverbindungen und sehr gut bearbeitete Oberflächen aus. Japanische Werkzeuge zur Holzbearbeitung haben heute weltweit einen gewissen Kultstatus.

Chili Peddler: Chilihändler

Japanische Gewürze werden meist pur und sparsam verwendet. Eine Ausnahme ist der **Nanami-Chili** („Chili der sieben Aromen“), eine Gewürzmischung, die zur Edo-Zeit erfunden wurde und die man heute noch kaufen kann. Nanami-Chili verwendet man vor allem, um Soba-Nudeln, gegrilltes Huhn und eingelegte Gemüse zu würzen.

Charcoal Peddler: Holzkohlenhändler

Holzkohle aus Eiche (*Binchotan*) war einerseits der wichtigste Brennstoff zum Kochen und Heizen und andererseits eine der Ursachen für die Feuer, die Edo immer wieder zerstörten. Die Kohle wurde in **Hibachi** genannten Gefäßen verbrannt; oft waren der Herd und ein **Hibachi** unter dem Wohnzimmertisch (**Kotatsu**) die einzigen Wärmequellen in der Wohnung.

Clocksmith: Uhrmacher

Japanische Uhren der Edo-Zeit gingen anders, sie zeigten nämlich Temporalstunden an (siehe oben). Dieser Uhrmacher arbeitet an einer **Wadokei**, die anscheinend auch einen **Wecker** hat. Uhrmacher stellten aber nicht nur **Zeitmesser** her, sondern auch andere mechanische Wunderwerke wie z.B. die **Karakuri** genannten **mechanischen Puppen**, mit denen sogar ganze Theaterstücke aufgeführt wurden.

Cloth Dyer: Stofffärber

Ein ehrbarer Handwerker, im Gegensatz zu den Lederfärbern und Gerbern, die zu den *Eta* gehörten, den standeslosen „Schmutzigen“, deren Arbeit in irgendeiner Form mit dem Tod zu tun hatte. Edo war ein Zentrum der **Indigofärberei**. Indigofarben, gewonnen aus der als „Japanischer Indigo“ bekannten Pflanze *Persicaria tinctoria*, waren die einzigen, mit denen man Baumwolle gut färben konnte. Der Arbeitsprozess war aufwändig: Mehr als eine Woche und ca. 20 Färbebäder waren nötig, um die Farbe im Stoff dauerhaft zu fixieren. Man glaubte auch, dass die blaue Farbe in Harmonie mit dem umgebenden Meer stünde und dass sie Insekten und Schlangen abschrecken würde.

Construction Worker: Bauarbeiter

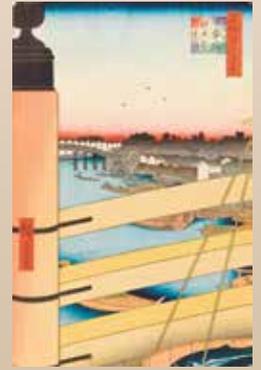
Ein wichtiger Beruf in einer schnell wachsenden Stadt. Sie bauten die Häuser für die vielen neuen Bewohner der Stadt, und in ihrer Eigenschaft als Teil der Feuerwehrleute rissen sie diese Häuser auch wieder reihenweise ein, um Feuergassen zu schaffen – und um sie kurz danach neu zu bauen. Auch die häufigen Erdbeben in dieser Region, der Sage nach hervorgerufen durch einen riesigen **Namazu** (Wels), sorgten dafür, dass Bauarbeiter immer zu tun hatten.

Cotton Peddler: Baumwollhändler

Baumwolle ist in Japan seit dem 15. Jahrhundert bekannt; sie wurde ursprünglich aus China und Indien übernommen, bald aber auch im Süden Japans angebaut und in Heimarbeit verarbeitet. Unser Händler verkauft also eventuell Stoffe, die in seinem Dorf außerhalb von Edo gesponnen und gewebt wurden.

Croupier: Croupier

Die Dame leitet ein Würfelspiel namens **Cho-han**, bei dem man darauf wettet, ob das Ergebnis zweier Würfel gerade oder ungerade ausfällt. Die Spieler spielen direkt gegeneinander, oder der Croupier arbeitet gleichzeitig als Bankhalter. Das kann man sich **in etwa so** oder **so** vorstellen, wobei die im Film benutzten





Münzen übrigens anscheinend *Koban* sind. *Cho-han*-Spiele fanden oft, wie so viele Glücksspiele, am Rande des kriminellen Milieus statt. Unsere Spielleiterin könnte in einem Casino in *Yoshiwara*, der „Glück verheißenden Wiese“ von Edo, gearbeitet haben.



Day Laborer: Tagelöhner

Sie gehörten zu einer niederen Klasse, galten als gesellschaftlich unzuverlässig und wurden daher von den Behörden scharf kontrolliert. Um zu arbeiten, mussten sie sich bei einer Art Vorarbeiter, später bei einer Behörde eine Arbeitslizenz holen; ohne diese Lizenz zu arbeiten war ein strafbares Vergehen. In der Praxis hatten sie aber wegen des enormen Arbeitskräftemangels in den Großstädten oft bessere Arbeits- und Lebensbedingungen als ihre europäischen Kollegen.



Dice Maker: Würfelmacher

Würfel aller Art sind weltweit und seit Urzeiten ein beliebtes Spielzeug, Japan macht da keine Ausnahme. Traditionelle japanische Würfel sind aus Knochen, Holz oder Porzellan und haben eine Besonderheit: Der „Punkt“ auf der Seite 1 ist deutlich größer als die anderen Punkte. Technisch könnte das sinnvoll sein, um den Schwerpunkt genauer in die Würfelmitte zu legen.



Doctor: Arzt

Das älteste medizinische Buch Japans, das *Ishimpo*, stammt bereits aus dem 10. Jahrhundert. Die „alte echte Medizinschule“ (*Ko-i-hô*) der Edo-Zeit ging noch von recht esoterischen Krankheitsursachen aus. Portugiesen und Holländer brachten ab dem 16. Jahrhundert sowohl neue Krankheiten als auch neues medizinisches Wissen nach Japan. Vor allem Anatomie und Chirurgie waren im Vergleich zur traditionellen chinesischen Medizin fortschrittlich. Ausländische Bücher zu lesen war allerdings bei Todesstrafe verboten. Ärzte waren ein angesehener Stand; viele von ihnen trugen als Zeichen ihrer Würde eine Art Holzschwert (*Bokuto*).



Dumpling Peddler: Klobßverkäufer

Dieser Straßenhändler bietet *Shiratama Dango* an, süße Klößchen aus Reismehl, die man kalt als Nachtisch oder Nascherei zwischendurch isst, oft zusätzlich mit Zuckersirup gesüßt.



Ear Cleaner: Ohrenreiniger

Dieser Dienstleistungsberuf existiert in Ostasien seit langer Zeit, war aber früher auch in Europa verbreitet. Das Reinigen der Ohren durch eine andere Person wurde sowohl innerhalb der Familie praktiziert, auch zwischen Partnern, aber auch professionell. In Tokio findet man auch heute noch spezielle Salons zur Ohrenreinigung. Die Reinigungswerkzeuge der Edo-Zeit waren oft kunstvoll gearbeitet und verziert.



Eel Stand: Aal-Imbiss

Der Aal (*Unagi*) ist in der japanischen Küche ein wichtiger Fisch. Er wird gegrillt, mariniert und nochmals gegrillt; die Spielkarte zeigt einen kleinen Grill im Hintergrund. Man sagt, selbst der Rauch vom Grill wäre so gut, dass man ihn mit Reis essen könnte. Traditionell isst man Aal im Hochsommer, damit er einem Kraft für die zweite Jahreshälfte gibt.



Engraver: Graveur

Ein vielfältiger Beruf, denn es gab Graveure für viele verschiedene Aufgaben. Sie stellten Druckstöcke für Holzschnitte her, schnitzten Reliefbilder und verzierten Schwertklingen; der Graveur auf der Spielkarte scheint an einer großen Druckplatte aus Holz oder einem flachen Relief zu arbeiten. Manche Graveure arbeiteten nebenbei auch als Tätowierer und gaben ihren Kunden dabei zweifellos die Gelegenheit, sich in der Haltung des *Yase-Gaman* zu üben, des stoischen Ertragens von Unannehmlichkeiten.

Eyeglass Peddler: Brillenhändler

Die ersten Brillen brachte wohl der spanische Jesuit Francisco St. Xavier 1511 nach Japan. Mindestens seit 1620, also etwa seit Beginn der Edo-Zeit, wurden auch in Japan [Brillen](#) hergestellt. Japanische Hersteller entwickelten eine einzigartige Bauart von Brillengestellen, die keine Bügel hatten, sondern sich auf Nase und Stirn abstützte.

Firewood Peddler: Brennholzhändler

Holz und Holzkohle dienten zum Heizen und zum Kochen. Wie fast alle Lasten, wurde auch das Holz von Trägern transportiert. Kleinholz und Zweige wurden oft auch von Frauen gesammelt, auf dem Kopf in die Stadt getragen und dort verkauft. Der zunehmende Verbrauch an Brenn- und Bauholz und die resultierende Vernichtung der Wälder führte in der Edo-Zeit dazu, dass eine staatlich geregelte Forstwirtschaft entstand.

Fireworks Maker: Hersteller von Feuerwerkskörpern

Ein wichtiger Beruf, denn Feuerwerk gehört in Japan seit jeher zu großen Festen dazu; in jedem Sommer gibt es in Japan heutzutage ungefähr 7000 Feuerwerke! Zur Edo-Zeit waren Feuerwerkskörper jedoch etwas relativ neues, denn obwohl die Kunst ihrer Herstellung aus China stammt, wurde sie erst im 16. Jahrhundert durch portugiesische Händler nach Japan gebracht. Eines der größten japanischen Feuerwerksfeste, das [Sumidagawa Hanabi Taikai](#), geht auf die Edo-Zeit zurück. Heute wie damals ist es ein Wettbewerb zwischen konkurrierenden Feuerwerkern, die ihre Kunst präsentieren, und das Publikum begrüßt die Darstellung heute noch mit den Rufen „Tamaya!“ und „Kagiya!“ – das sind die Namen von Feuerwerksproduzenten der Edo-Zeit!

Fish Peddler: Fischhändler

Tokio liegt am Meer, und zur Edo-Zeit legten die Fischer direkt in Nihonbashi an, von wo die Händler den Fang abholten und weiter verkauften. Fische und Muscheln bildeten in Japan damals wie heute in vielen Formen und Zubereitungen eines der [Grundnahrungsmittel](#). Allerdings war Fisch beträchtlich teurer als Reis und Gemüse, sodass er für die unteren Schichten oft unerschwinglich war.

Folding Fan Maker: Faltfächermacherin

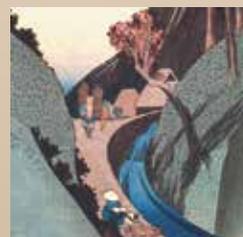
Sie stellt gerade einen [Ogi](#) her, der recht einfach und funktional aussieht. Fächer waren im feuchtheißen Klima Süd- und Zentraljapans sehr beliebt, und es gab unzählige Abarten aus Holz, Papier und für Samurais sogar aus Metall (*Tessen*). In der Edo-Zeit begann auch die heute noch anhaltende Mode, sie zur Werbung einzusetzen. Teilweise nahm die prunkvolle Gestaltung von Zierfächern solche Formen an, dass die Behörden 1701 die Herstellung allzu luxuriöser Exemplare untersagten.

Glassblower: Glasbläser

Die [Glasbläserei](#) ist eine nach Japan importierte Handwerkskunst, die Portugiesen brachten sie im 16. Jahrhundert mit sich. Erst aus dem 18. Jahrhundert findet man einfache, in Japan gefertigte Glasobjekte in größerer Zahl. Beliebt waren kleine Goldfischgläser, die man mit sich tragen konnte. 1834 erfanden Glasbläser in Edo eine besondere Form von kunstvoll zweischichtig geblasenen und geschliffenen Glasgefäßen (*Kiriko*).

Greengrocer: Gemüsehändlerin

Ein typisch japanisches Gemüse, das man auch auf der Spielkarte erkennt, ist der [Daikon](#), eine Rettichart. Man isst ihn vor allem gerieben im Salat oder eingelegt. Der Gemüsegarten von Edo war die Stadt Koganei, heute ein Stadtteil von Tokio. Die berühmteste Gemüsehändlerin Japans ist [Yaoya Oshichi](#), die aus Liebe zu einem Tempeldiener die Stadt Edo anzündete und dafür hingerichtet wurde. Diese Geschichte ist immer noch als Theaterspiel beliebt.





Hair Dresser: Friseur

Der *Kami-Yui* schnitt nicht nur Haare, er rasierte seine Kunden auch. Er konnte ein eigenes Ladengeschäft haben oder seine Kunden zu Hause besuchen, es war aber auch üblich, dass er seine Dienste auf offener Straße und auf Marktplätzen anbot. Unser Friseur selbst scheint den *Chonmage*-Haarschnitt zu tragen, der in der Edo-Zeit vor allem bei den Samurai beliebt war und der heute noch von manchen Sumo-Ringern getragen wird.



Incense Shop: Laden für Räucherwerk

Der Gebrauch von Räucherwerk geht auf buddhistische Traditionen zurück, aber in Japan erfand man eigene Methoden zur Herstellung der typischen quadratischen Räucherstäbchen. *Kodo*-Zeremonien hatten eine ähnliche Bedeutung wie die bei uns bekanntere Teezeremonie. Man veranstaltete regelrechte „Duftspiele“, bei denen man Gerüche raten musste oder miteinander verglich, oft auch in poetischer Form. Räucherwerk war sehr teuer; das Angebot dieser Berufskarte, Geld in Ansehen einzutauschen, trifft den Kern der Sache.



Kabuki Actor: Kabuki-Schauspieler

Und nicht Schauspielerin – nachdem nämlich 1603 ein Schreinmädchen (*Miko*) namens Okuni diese *Theaterform* quasi erfand, wurden wegen erotischer Ausschreitungen wenige Jahre später die Frauen von der Bühne verbannt. Kurz danach (und aus demselben Grund) verschwanden dann auch die jungen Männer von den Kabuki-Bühnen. Frauen werden seitdem von *Onnagata* genannten Männern gespielt. Es gibt drei Hauptrichtungen des *Kabuki*, nämlich Historien-, Gesellschafts- und Tanzstücke. Thema der Vorführungen sind häufig die Taten der Samurai. Kostüme, Gesten und die Art des Auftretens sind streng stilisiert.



Karuta Maker: Spielkartendrucker

Dieser Handwerker stellt Spielkarten her (das Wort *Karuta* stammt vom portugiesischen *carta* ab), und zwar eine Art, die man als *Hanafuda* bezeichnet. Industriell werden solche Karten übrigens seit 1889 hergestellt – von einer Firma namens Nintendo. *Hanafuda*-Karten bestehen, passend zum Spiel *IKI*, aus 12 Sätzen zu je 4 Karten, einem Satz für jeden Kalendermonat. Jedem Monat ist eine Pflanze zugeordnet.



Kite Maker: Drachenbauer

Zur Edo-Zeit war die *Drachengebäudekunst*, die ursprünglich aus China stammt, in Japan schon über 1000 Jahre alt. Japan kennt mindestens 130 verschiedene Bauarten von Drachen; die üblichen Baumaterialien waren damals handgeschöpftes Papier und Bambus- oder Zedernholz. Drachen spielen heute wie damals eine Rolle bei vielen Festen, z.B. beim japanischen Neujahrsfest. Japanische Drachen haben meist keinen Schwanz; man sagt, ein gut gebauter Drache brauche so eine künstliche Stabilisierung nicht. Das *Drachendomuseum in Tokio* liegt übrigens nur ein paar hundert Meter von der *Nihonbashi* entfernt.



Lantern Maker: Laternenmacher

Die Laternen (*Chochin*) bestehen aus Papier, das über eine Spirale aus Bambus gespannt ist; als Leuchtkörper dient eine Kerze. Prachtvoll bemalte Laternen wurden vor allem bei Festen benutzt, einfache Ausführungen trug man nachts bei sich, um den Weg zu finden, denn Straßenbeleuchtung war noch unbekannt. Tagsüber konnte man die Laterne zusammengelegt in der Kleidung transportieren. Auch Gasthäuser benutzten Laternen zur Beleuchtung und als Reklame.



Makie-shi: Lackmaler

Die japanische Lackmaltechnik, genannt *Maki-e*, ist älter als die Edo-Zeit, entwickelte sich in dieser Zeit aber stark, weil sich neben den Adligen nun auch erfolgreiche Kaufleute und andere Bürger solche aufwändig verzierten Gegenstände leisten konnten. Typisch für *Maki-e* ist die Verwendung von Goldpulver auf

schwarzem Hintergrund, wie auf der Karte zu sehen, obwohl es auch zahlreiche andere Ausführungen gab. Klassische Motive sind Blumen und Vögel.

Mask Seller: Maskenhändler

Unser Händler verkauft einfache Halbmasken aus Papier (*Mekazura*, wörtlich „Augenperücken“). Sie wurden von Kindern benutzt (darauf deuten auch die anderen Artikel des Händlers hin), aber auch von Straßenkünstlern, die mit Hilfe solcher Masken alleine ein ganzes Ensemble darstellen konnten. Manchmal benutzten auch angetrunkene junge Männer solche Masken, wenn sie während der Kirschblüte junge Mädchen zum Mittrinken animieren wollten.

Monk: Mönch

Seine Kopfbedeckung weist ihn als *Komuso* aus, einen Wandermönch der *Fuke-shu*-Bewegung, einer Glaubensrichtung des Zen-Buddhismus. Er spielt meditative Weisen (*Honkyoku*) auf einer Bambusflöte (*Shakuhachi*). Diese Mönche reisten alleine oder zu zweit und hatten zahlreiche Sonderrechte, die sie allerdings gelegentlich missbrauchten. Dabei half es sicher, dass man sie nicht zwingen durfte, ihre bienenkorbbartige Strohhaube abzunehmen, sodass sie ihre vom Glauben vorgeschriebene Anonymität auch zu weniger frommen Zwecken nutzen konnten. Das Feuerwehrsymbolum auf der Karte deutet an, dass diese Mönche durchaus auch handfeste Qualitäten hatten.

Ox Cart: Ochsenkarren

Pferdewagen waren im damaligen Japan unbekannt, und der Gebrauch von Wagen wurde aus strategischen Gründen allgemein nur eingeschränkt erlaubt. Die meisten Transportaufträge an Land wurden von Trägern erledigt, was zusätzlich auch mit den schlechten Straßen zu tun hatte. Die Karte zeigt gut, dass diese Karren keinen Kutschbock hatten und von Hand geleitet wurden.

Pine Wreath Supplier: Händler für Piniengestecke

Dieser Händler verkauft *Kadomatsu*, Neujahrgestecke aus Pinienzweigen und Bambus. Sie sollten die Geister wohlgesonnen stimmen, die für eine gute Ernte zuständig waren, und böse Geister abwehren. Die drei Bambusstäbe in der Mitte stehen für den Himmel, die Menschheit und die Erde. Zur Edo-Zeit standen sie von Weihnachten bis zum 15. Januar vor den Häusern und wurden dann verbrannt.

Plasterer: Gipser

Gipser bauten Hauswände aus Stroh und Gips auf einem Kern aus Bambusgeflecht, verzierten aber auch die Fassaden von besonderen Gebäuden mit Gipsreliefs (*Kote-e*). Die Feuerturm- und Bausymbole auf der Karte deuten an, dass unser Gipser vielleicht eher zu den Bauhandwerkern gehörte, die in Edo einen großen Teil der Feuerwehrleute stellten.

Printer: Drucker

Es handelt sich hier um den Druck von Holzschnitten in Handarbeit. Diese Drucke wurden mit Wasserfarben ausgeführt, wodurch leuchtendere, aquarellartige Wirkungen erzielt wurden als mit den ölbasierten europäischen Druckfarben. Gedruckt wurden zunächst buddhistische Texte und Bilder, das erste weltliche Buch (ein chinesisch-japanisches Wörterbuch) entstand 1590. Auch aufgrund des japanischen Schriftsystems bevorzugten japanische Drucker die ganzseitigen Holz-Druckplatten noch jahrhundertlang, obwohl Druckpressen mit beweglichen Buchstaben schon im 16. Jahrhundert bekannt waren.

Puppet Maker: Puppenmacher

Es sieht aus, als ob er einen Puppenkopf aus Papiermaché herstellt. Das könnte vielleicht eine Kinderpuppe werden, aber vielleicht auch ein *Daruma*, ein Glücksbringer buddhistischer Tradition. Papiermaché war ein billiges, viel ge-





brauchtes Material, aus dem man sogar die *Tsoe Bosi* genannten Übungspuppen für Akupunktur herstellte.

Puppeteer: Puppenspieler

Er scheint eher ein Straßenkünstler zu sein als ein Vertreter des späteren, hochprofessionellen *Bunraku*-Puppetentheaters. Die Stücke, die er spielt, gehen wahrscheinlich auf alte Legenden zurück. Führt er vielleicht gerade den „Goldenen Pavillon“ auf, die Geschichte von der Prinzessin Yuki-hime? Von einem Schurken an einen Kirschbaum gefesselt, konnte sie sich dadurch befreien, dass sie mit dem Zeh eine Ratte auf den Boden zeichnete; diese wurde lebendig, nagte die Fesseln der Prinzessin durch und zerfiel dann zu Kirschblütenblättern.



Sake Peddler: Sakeverkäufer

Sake ist ein Reiswein mit 15-20% Alkoholgehalt, der in Japan schon mindestens seit dem 5. Jahrhundert hergestellt wird. Er spielt auch als Weihgabe in Shinto-Ritualen eine Rolle.



Salt Peddler: Salzhändler

Salz wird in Japan überwiegend aus Meerwasser gewonnen. Es wird nicht nur zum Kochen verwendet, sondern auch zu Reinigungsritualen; bekannt ist dieser Gebrauch unter anderem aus den Ritualen, die beim Sumo-Ringen einen Kampf einleiten.

Samurai

Die *Samurai* stellten den Kriegeradel Japans dar, entwickelten sich in der Edo-Zeit jedoch zu Höflingen, Bürokraten und Verwaltern. Die Stadtverwaltung von Edo bestand z.B. aus 2-3 Samurai. Samurai waren in Edo als einziger Stand berechtigt, Waffen zu tragen. Der Begründer des Shogunats, *Tokugawa*, ernannte 1605 persönlich den Engländer *William Adams* zum ersten nicht-japanischen Samurai – für seine Verdienste und vielleicht als Ausgleich dafür, dass man ihn nicht mehr aus Japan ausreisen ließ.



Sandal Maker: Sandalenflechter

Er stellt die Sandalen aus Reisstroh her, die in Japan *Zori-ya* heißen. Sie wurden praktisch von allen Bevölkerungskreisen getragen, vom Samurai bis zum Straßenhändler, und es gab viele Ausführungen, von sehr groben, billigen Exemplaren bis zu eleganten Variationen für Damen. In ähnlicher Technik wie Reisstrohsandalen stellte man übrigens auch Schuhe für Pferdehufe her.



Seamstress: Näherin

Japanische Näherinnen entwickelten sehr früh spezielle Nähetechniken, um Stoffe aus gebrauchter Kleidung wiederzuverwenden. Daraus entwickelte sich die *Sashiko* genannte Nahtform, die einfache gerade Stiche zu dekorativen Mustern verbindet, oft auf blauem Stoff mit weißem Nähgarn oder umgekehrt. Neben dem schönen Aussehen haben *Sashiko*-genähte mehrlagige Kleidungsstücke auch andere Vorteile, z.B. eine gute Wärmeisolation.



Shrine Maiden: Schreinmädchen (Miko)

Die Tätigkeit dieser meist jungen Frauen geht auf schamanische Traditionen zurück. Sie unterstützen in Shinto-Schreinen die Priester bei ihren Ritualen durch zeremonielle Tänze, aber auch durch praktische Tätigkeiten rund um den Schrein. Mikos verkauften z.B. in den Schreinen auch glücksbringende Amulette (*Oma-mori*), vielleicht hat unsere Miko im Spiel deswegen so eine feuerhemmende Wirkung. Die abgebildete rot-weiße Kleidung (ein roter *Hakama* über einem weißen *Kimono*) tragen einige Mikos noch heute.



Soap Bubble Man: Seifenblasenmacher (Tamaya)

Seifenblasen waren ein beliebter Zeitvertreib und sind in der japanischen Kultur

vor allem mit dem Frühling assoziiert. Unser Kleinkünstler hat sicherlich auch das dazu nötige Zubehör verkauft. Die berühmteste Seifenblasen-pustende Japanerin ist in New York im Metropolitan Museum of Art [zu besichtigen](#).

Soba Stand: Nudelimbiss

Soba sind Buchweizennudeln, die man in allen Bereichen der japanischen Küche findet, von Restaurants bis zum Straßenimbiss. Man isst sie mit Stäbchen oder schlürft sie mehr oder weniger geräuschvoll (ein Brauch, der heute im Abnehmen begriffen ist).

Stone Cutter: Steinmetz

Während die weitaus meisten Gebäude der Stadt Edo aus Holz waren, gab es doch auch Bedarf an Steinmetzen. Sie arbeiteten im Festungsbau, an großen Schreinen, Tempeln und an Parkanlagen vor allem buddhistischer Prägung. Bekannt sind die Steinlaternen (*Ishi-Doro*), die man in Parks und Tempelanlagen findet. Auch auf japanischen [Friedhöfen](#) findet man Beispiele der Steinmetzkunst.

Sumo Wrestler: Sumo-Ringer

Sumo ist eine Form des Ringkampfes, die schon lange vor 1600 existierte und ursprünglich eng mit Shinto-Zeremonien verknüpft war. Weil wilde Ringkämpfe zum Ärger geworden waren, waren Sumo-Kämpfe in Edo zeitweise verboten, bis man sie durch die Schaffung einer offiziellen Organisation reglementierte; ab 1719 durften in Edo nur noch professionelle Ringer auftreten, und erst seit 1872 dürfen ihnen auch Frauen zusehen. Ein Sumo-Kampf dauert oft nur wenige Sekunden und endet, wenn einer der Kämpfer aus dem Ring gedrängt wird oder die Kampffläche (*Dohyo*) mit etwas anderem als der Fußsohle berührt.

Sushi Stand: Sushi-Imbiss

Sushi ist ursprünglich eine Konservierungsmethode für Süßwasserfische; sie ist in Japan mindestens seit dem Jahr 718 bekannt. In der heutigen Form, auch unter Verwendung von Seefischen, entwickelte sich das Gericht in Edo, wo man es direkt am Hafen kaufen konnte – frischer geht es nicht.

Tatami Maker: Tatami-Flechter

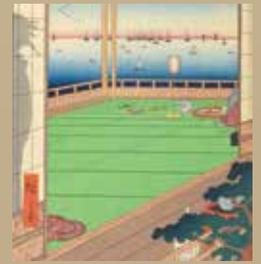
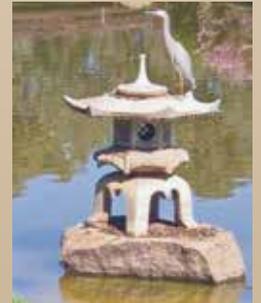
Dieser Mann stellt *Reisstrohmatten* her, die in traditionellen japanischen Häusern immer noch allgegenwärtigen Bodenbeläge. *Tatami* sind relativ empfindlich, was dazu beigetragen haben mag, dass man ein mit *Tatami* ausgelegtes Zimmer nie mit Schuhen betritt. Da *Tatami* in halbwegs standardisierten Größen hergestellt wurden, verwendet man sie sogar als Maß für die Zimmergröße. Ein Raum, der mit 6 *Tatami* ausgelegt werden kann, ist ca. 10 Quadratmeter groß.

Tatsumi-Geisha

Dieser Name bezeichnet Geishas aus Fukagawa, die als besonders versiert in den Künsten des Tanzes, der Musik und der Konversation galten. Sie betonten ihren besonderen Status dadurch, dass sie besonders stilvolle Kimonos trugen und auf die *Tabi* verzichteten, also [barfuß](#) gingen. Ihre Anwesenheit trug sehr zum guten Ruf und der Attraktivität der Restaurants und Teehäuser von Edo bei, in denen sich die Idee vom neuen Bürgertum und der Gedanke des *Iki* wesentlich entwickelten.

Tempura Stand: Tempura-Imbiss

Als *Tempura* bezeichnet man in Reismehl gehüllte und frittierte Speisen, meist Gemüse, Pilze oder Fisch. Die recht fettige Zubereitungsart ist untypisch für Japan – kein Wunder, denn sie wurde im 16. Jahrhundert zusammen mit dem Namen von portugiesischen Missionaren übernommen. [Ursprünglich](#) handelte es sich um die Überreste aus der Frittierpfanne, also vermutlich einen recht billigen Imbiss.





Trumpet Candy Peddler: ein Süßwarenhändler

Er lockt durch sein Trompetenspiel Kunden an und verleitet sie zum Kauf. Diese heute *Chindon'ya* genannte Form der Werbung entstand im 19. Jahrhundert; die Spielkarte ist ein kleines Denkmal für einen Süßwarenhändler namens Amekatsu, der 1845 in Osaka sein Hyogoshi genanntes Instrument spielte. Die Tradition unseres fröhlich werbenden Süßwarenverkäufers auf der Spielkarte hat sich im 20. Jahrhundert in den *Kamishibai*-Spielern fortgesetzt.



Ukiyoe Artist: Ukiyo-e-Maler

Der Begriff *Ukiyo-e* bezeichnet ein Genre der japanischen Mal- und Druckkunst, in dem sich das Lebensgefühl der neuen bürgerlichen Klasse im Japan der Edo-Zeit widerspiegelt. Die Kartenbilder und der Spielplan von Iki sind selbst im Stil von Ukiyo-e gehalten.



Umbrella Maker: Schirmmacher

Schirme aus Ölpapier wurden in Japan mindestens seit dem 8. Jahrhundert sowohl gegen Sonne als auch gegen Regen getragen. Schirme hatten in Japan neben ihrer praktischen Bedeutung auch immer symbolische und rituelle Aufgaben, was auch daran liegt, dass im Wort für Schirm (傘) das Kanji-Zeichen für „Mensch“ mehrfach vorkommt, sich quasi selbst beschirmend. Dies und einige andere Mehrfachbedeutungen der Zeichen lassen zahlreiche symbolische Deutungen zu. Spezielle Schirme gab es für Theater- und Tanzaufführungen. Schirme herzustellen war übrigens selbst für arbeitslose Samurai eine akzeptable Tätigkeit.



Used Clothes Peddler: Kleidungströdler

Dieser wandelnde Second-Hand-Shop repräsentiert eine Gesellschaft, in der kaum etwas weggeworfen wurde, solange es noch irgendwie brauchbar war; es gab praktisch für jede Art von Rohstoff einen Händler, der davon lebte, diese einzusammeln und weiterzuverkaufen. Kleidungs-Recycling war in Japan einfacher als in westlichen Kulturen, weil die Kleidungsstücke nicht auf Maß gearbeitet waren und mit geringen Änderungen für jeden passend gemacht werden konnten. Um 1723 gab es in Edo fast 1200 registrierte Kleidertrödler (*Furugi-ya*).



Water Peddler: Wasserhändler

In dem Maße, in dem Edo zu einer Großstadt wuchs, wurde die Wasserversorgung problematisch. In der Stadtverwaltung war ein spezieller Beamter, der *Mizu-bugyo*, für Bau und Instandhaltung einer Wasserversorgung aus zahlreichen Brunnen und Holzrohren verantwortlich. In den tiefliegenden Gebieten am Meer versalzten Brunnen jedoch schnell, und für diese Bezirke wurde Frischwasser aus den Bergen an „Tankstellen“ auf Boote geladen und dann durch Wasserhändler an die Haushalte verkauft and geliefert.



Watermelon Peddler: Wassermelonenhändler

Wassermelonen werden in Japan schon sehr lange angebaut und sind, wie bei uns, eine typische Sommerfrucht. Es gibt sogar eine Sportart, *Suika-Wari*, in der es darum geht, mit verbundenen Augen mit einer Art Holzkeule Wassermelonen zu spalten. Ab 1991 hatte Japan für kurze Zeit sogar einen Sportverband dafür, der allerdings vom Agrarverband gesponsert war und wohl vor allem den Verbrauch an Melonen fördern sollte.



Writing Brush Maker: Schreibpinselmacher

Diese *Schreibpinsel (Fudé)* werden in ganz Ostasien zum Schreiben und für die Kalligraphie benutzt und waren einer der „4 Schätze des Schreibzimmers“. Sie bestehen aus einem Bambusgriff und einer Quaste aus Wieselhaaren, die von Hasen- oder Ziegenhaaren eingefasst sind. Diese Art des Schreibens und die in Asien benutzten Schriften stehen in einem wechselseitigen Zusammenhang. Die Tradition lebt fort, und heute gibt es sogar Schreibpinsel mit Tintenpatronen (*Fudépen*).



Yamabushi: Einsiedler

„Der in den Bergen liegt“, eine Art von meist alleine lebenden Asketen, denen man mystische Kräfte zusprach. Sie waren hauptsächlich buddhistisch ausgerichtet, übernahmen aber teilweise auch Elemente des Shintoismus. Das Tritonshorn (*Horagai*), das er bläst, war ein Wahrzeichen der Shugendō-Sekte. Diese Einsiedler waren keine zarten Pflänzchen; viele von ihnen beherrschten Kampfkünste und nahmen sogar an militärischen Unternehmungen teil.

Gebäudekarten

Ein eigenes Gebäude zu besitzen, verschafft viel Ansehen; Im Spiel geben die Gebäude daher am Spielende Iki-Punkte. In vielen Städten Japans hat man **historische Stadtviertel** erhalten oder nachgebaut.

Inn: Gasthaus

Ein glückliches Land, in dem der Besitz eines Gasthauses (*Ryokan*) Ansehen einbringt! Wir dürfen wohl annehmen, dass es sich um ein seriöses Haus handelt oder zumindest um eines, in dem sich die Gäste wohl fühlen.

Kabuki-Theater

Mehr Ansehen kann man in Edo nicht erwerben als durch die Finanzierung eines Kabuki-Theaters; hier traf sich alles, was Rang und Namen (oder einfach viel Geld) hatte.

Merchant House: Kaufmannshaus

Der Wert dieses Hauses bemisst sich an den Waren, die man dort lagert – stellvertretend für das Sortiment werden die Sandalen genannt. Kaufleute gehörten zum niedrigsten der vier Stände, hatten aber das meiste Geld, und ihre Häuser waren oft bequemer eingerichtet als die der Adligen.

Shrine: Shinto-Schrein

Einen Schrein zu finanzieren, verschafft nicht nur Ansehen, sondern vermutlich auch einen guten Stand bei den *Kami*, die man dort anruft und um ihren Segen und ihre Unterstützung bittet.

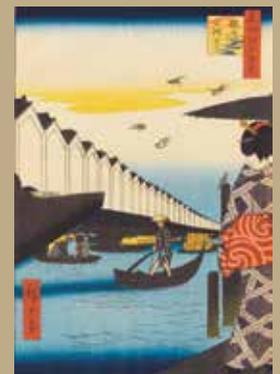
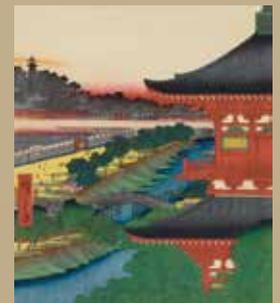
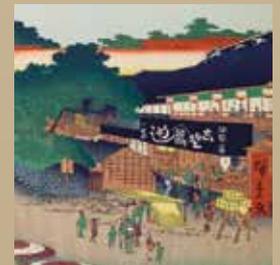
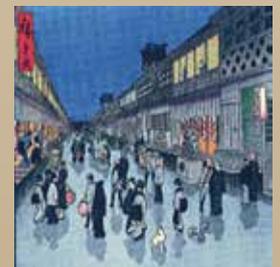
Storehouse: Lagerhaus

Die Lagerhäuser grenzten oft an Kanäle, sodass man die Waren leicht anliefern und verteilen konnte. Auch im häufigen Falle eines Feuers dürfte diese Lage günstig gewesen sein. Natürlich ist ein Lagerhaus nur so viel wert wie die darin gelagerten Waren.

Well: Brunnen

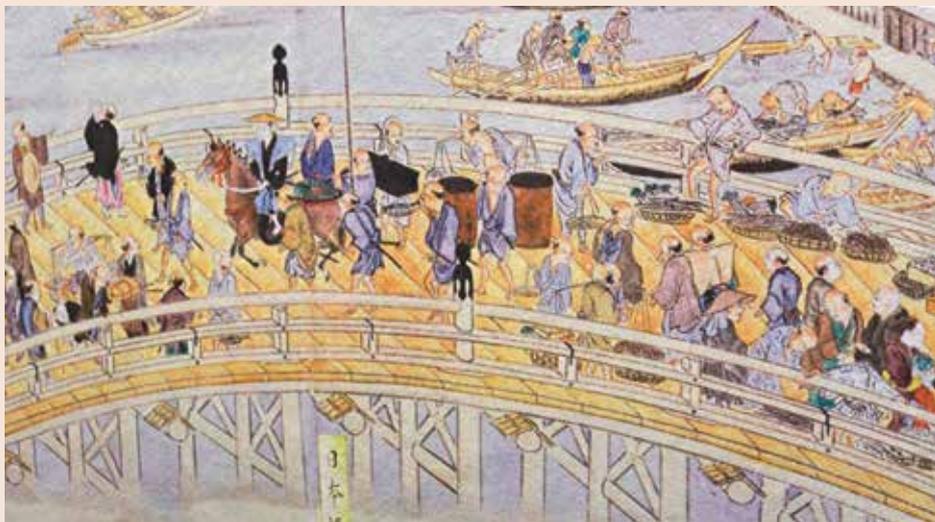
Wenn Edo auch bereits im 18. Jahrhundert ein Wasserleitungssystem hatte, das Quellwasser aus den Bergen in die Stadt leitete, waren öffentliche Brunnen trotzdem wichtig. Trinkwasserbrunnen gab es vor allem in den Vierteln von Edo, die etwas weiter vom Meer entfernt lagen. Unser Brunnen ist aber offenbar eher zum Löschen gedacht. Auch heute noch stammt das Löschwasser in Tokio überwiegend aus unterirdischen Zisternen, weil diese unempfindlicher gegen Erdbeben sind als Hydranten.

Wir hoffen, unser kleiner Streifzug durch die Edo-Zeit hat euch Spaß gemacht. Folgt den Links, stöbert nach den japanischen Begriffen, lest in Büchern nach: Es gibt noch unendlich viel zu entdecken! Lutz & Lars



IKI

江戸職人物語



Eine Reise durch die Edo-Zeit

© 2015 Spieleschmiede