

Liubo: Informationen zum kulturgeschichtlichen Hintergrund

Zusammengestellt von Davide Fugensi, ARS LUDORUM

Historisches

Die bisher bekannten Spielbretter und Zubehörteile stammen überwiegend aus zahlreichen Grabfunden, in zwei Fällen gibt es sogar Inventarangaben. Eine Reihe von bildlichen und figürlichen Darstellungen zeigt Menschen und Götter beim Spiel. Das Liubo in ganz China gespielt wurde belegt die Verteilung der Fundorte: von Peking im Norden bis hinunter nach Hong Kong und von der Provinz Sichuan im Westen bis an die Pazifikküste.

Auch in verschiedenen Texten wird Liubo erwähnt. So zum Beispiel im Zusammenhang mit historischen Persönlichkeiten:

- Von Jing Ke (gestorben 227 v. Chr.), der später ein Attentat auf Qin Shi Huangdi, den ersten Kaiser von China versuchte, wird erzählt, er habe sich während eines Liubo-Spiels mit seinem Gegner derart gestritten, dass er floh und nie wieder in die Stadt gekommen sei.
- Der Han-Kaiser Jing (156 bis 141 v. Chr.) soll als Kronprinz den Prinzen von Wu während einer Partie Liubo mit dem Brett im Zorn erschlagen haben.
- General Li Guangyan (761 bis 826) wurde als Bestechung ein Mädchen angeboten, das geübt war in Gesang, Tanz, Musik und Liubo. Er soll allerdings abgelehnt haben.

Liubo und die Philosophie

Auch im philosophischen Bereich gibt es Erwähnungen. In den Lehrgesprächen des Konfuzius (551 bis 479 v.Chr.) heißt es: „Der Meister sprach: »Sich satt essen den ganzen Tag, ohne den Geist mit irgend etwas zu beschäftigen, wahrlich, das ist ein schwieriger Fall. Gibt es denn nicht wenigstens Liubo-Spieler? Das zu treiben ist doch immer noch besser.«"

König Xuan von Qi (319 bis 301 v. Chr.) fragte konfuzianische Gelehrte, ob sie Liubo spielten. Diese verneinten, da einer, der Liubo spiele, die Eule verehere. Um zu gewinnen, müsse man sie töten und das verletze nach konfuzianischer Auffassung den Rechtssinn, d.h. die herrschende Ordnung.

Liubo im religiösen Kontext

Es gibt eine Reihe von Darstellungen, die auch Gottheiten und Dämonen beim

Liubo-Spiel zeigen. Auch verschiedene Textstellen zeigen einen Zusammenhang zwischen Liubo und Religion. Das Geschichtswerk Han Shu berichtet aus dem Jahr 3 v. Chr., dass Bauern während einer religiösen Extase Liubo-Bretter für Weissagungen verwendet hätten.

So zeigt auch das Liubo-Spielfeld nach Ansicht einiger Forscher ein kosmologisches System der Han-Zeit (202 v. Chr. bis 220 n. Chr.) und stellt eine Art Himmelsprojektion dar. In verschiedenen Texten jener Zeit wird diese Struktur u.a. für die Bestimmung von Wachstum und Verfall, Glück und Unglück verheißender Tage verwendet. Auch auf vielen zeitgenössischen Bronzespiegeln findet sich diese, "TLV-Muster" genannte Struktur des Spielbretts, die auch auf einer Grabplatte und Münzen gefunden wurde. Zumindest in der Han-Zeit ging damit die Bedeutung des Liubo-Spiels weit über den reinen Zeitvertreib hinaus.

Literaturhinweise

Cazaux, J.-L.: We Played Liubo Last Night!; *Abstract Games* 15, 2003.

Röllicke, H.-J.: Von "Winkelwegen", "Eulen" und "Fischziehern" - Liubo: ein altchinesisches Brettspiel für Geister und Menschen; *Board Game Studies* 2, 1999, S. 24 ff.

Tseng, L. L.: Representation and Appropriation: Rethinking the TLV Mirror in Han China; *Early China* 29, 1994, S. 163 ff.

West, A.: The Lost Game of Liubo; <http://babelstone.blogspot.de>, 2009-2011



<http://www.ars-ludorum.de/>