

Kurze Geschichte des Tricktrack in Japan / Kôichi Masukawa

Das Tricktrack ist das älteste bekannte Brettspiel Japans und war bis in neuere Zeit das am meisten verbreitete. Der japanische Name des Spiels ist *Sugoroku* oder *Ban-Sugoroku* (*Ban* bedeutet "Spielbrett"). Es gelangte aus den Nachbargebieten nach Japan, doch auf welchem Wege und wann genau, ist unklar.

In dem im Jahre 720 auf Regierungsbefehl herausgegebenen Buch *Nihon-Shoki*, das die Leistungen der kaiserlichen Herrschaft über mehrere Generationen beschreibt, heißt es knapp und ohne nähere Belege, dass Kaiserin Jitô das Sugoroku am 8. Dezember 689 n. Chr. verboten habe (Tarô 1967: 500). Das Yôrô-Gesetz aus dem Jahre 718 n. Chr. untersagte buddhistischen Mönchen, Sugoroku zu spielen. Also kann man zumindest sagen, dass das Spiel am Beginn des 8. Jahrhunderts in Japan bereits bekannt war (Mitsusada 1976: 218).

Aus dieser Zeit sind außer den genannten Schriftquellen auch Spiele bekannt: Im Shôsôin des buddhistischen Tôdai-Tempels, einem sehr alten, heute als Lagerhaus der Staatsschätze dienenden Holzbau in Nara, der alten Hauptstadt von 710 bis 784 n. Chr., sind noch einige Sugoroku-Bretter erhalten. Das schönste Spiel stammt aus dem Besitz des Kaisers Shômu (Regierungszeit um 724 n. Chr.) und wird in der Liste der Geschenke, die Frau Shômu nach seinem Tod in den Tôdai-Tempel weihte, neben Go-Steinen und einem Go-Spielbrett aufgeführt (*Shôsôin Treasures* 1998). Dieses Spiel bestätigt also den zeitlichen Ansatz der Schriftquellen, dass das Sugoroku spätestens am Anfang des 8. Jahrhunderts in Japan bekannt war.

Die Sugoroku-Bretter des Shôsôin lassen auf zwei Überlieferungsrouten schließen:

1. Auf dem eben erwähnten Spieltisch (Masukawa 1995a: Taf. 4, oben rechts) ist das eigentliche Spielfeld von einem erhöhten Rand umgeben. Die als Blüten gestalteten Felder sind in der Mitte durch mondsichelförmige Elemente in je zwei Sechsergruppen getrennt. Der Unterbau ist in charakteristischer Weise ausgeschnitten und ebenfalls mit pflanzlichen Motiven dekoriert. Die Gestalt des Spieltisches entspricht recht genau chinesischen Typen, wie etwa dem Miniatur-Spiel, das als Grabbeigabe des chinesischen Feudalherrn im Astana-Bezirk, Sinkiang-Uigur, gefunden wurde (Masukawa 1995a: Abb. S. 115). Dieses Grab ist nicht genauer als in die frühe Tang-Zeit zu datieren (618-907 n. Chr.). Es sei darauf hingewiesen, dass blattförmige Felder und halbkreisförmige Mitteltrennungen bei römischen *Alea*-Brettern der Kaiserzeit und Spätantike (2.-6. Jh. n. Chr.) vorkommen (Schädler 1995). Die Frage, inwiefern es eine, etwa über die Seidenstraße vermittelte, Verbindung zwischen diesen und den chinesischen Typen geben könnte, muss allerdings einer vertieften Untersuchung vorbehalten bleiben.

2. Ein anderes schönes Sugoroku-Spiel im Shôsôin (Masukawa 1995a: Taf. 4, Mitte rechts) hat keinen erhöhten Rand und weist rechteckige Felder auf. Der Kasten ist in ähnlicher Weise ausgeschnitten wie bei dem erstgenannten Spieltisch. In dem chinesischen Tricktrack-Buch *Pu-shuang* aus dem 17. Jahrhundert heißt es, dass eckige Felder typisch für Südchina und Südostasien seien. Als Vergleich lässt sich das Brettspiel-Relief

in Borobudur, der berühmten buddhistischen Ruine auf Java aus dem 8.-9. Jahrhundert, anführen, das ein Tricktrack-Brett vom Typus mit eckigen Feldern zeigt (Masukawa 1995a: Taf. 1): Es hat konkav eingezogene Langseiten, und eine zentrale Blüte trennt die auffälligerweise nur jeweils fünf rechteckigen Felder zu beiden Seiten. Zwei kubische Würfel liegen neben dem Spielbrett, mehrere fünfeckige Spielsteine auf und neben dem Brett. Die Vermutung liegt nahe, dass eine enge Verbindung zwischen der Ausbreitung des Buddhismus und des Tricktrack-Spieles besteht.

Im Shôsôin finden wir also zwei verschiedene Typen von Sugoroku-Brettern vor, die zwei verschiedenen Arten des Spiels entsprechen. Ich nehme daher an, dass das Spiel über zwei unterschiedliche Wege nach Japan gelangte, nämlich Nord-China einerseits und Südchina bzw. Südostasien andererseits.

In einem Bericht eines Regierungsbeamten an den Kaiser aus dem Jahr 754 n. Chr. im *Shoku-Nihongi*, der Beschreibung der Taten einiger Kaiser, ist folgendes zu lesen:

“Viele Beamte und Bürger gaben sich dem Sugoroku-Spiel hin. Das waren ungesetzliche Taten, denn sie achteten die Eltern nicht oder machten Bankrott. Spieler sollen schwere Strafen bekommen” (Kuroita 1934: 94). Offenbar war das Sugoroku in der Mitte des 8. Jahrhunderts in Japan also sehr beliebt.

Die Blütezeit des Sugoroku

Selbstverständlich konnten Verbote die Sugoroku-Spieler, die im Mittelalter in Japan mit Hasardspielern gleichgesetzt wurden, nicht vom Spielen abhalten. Viele Dokumente zeigen, dass zwischen dem 9. und 11. Jahrhundert immer wieder Verbote proklamiert wurden. Im Dezember 1035 etwa befahl der damalige Polizeiinspektor der Gebietspolizei in Kyoto, das seit 794 Hauptstadt war, sämtliche Sugoroku-Spieler zu verhaften. Im Handschriftenarchiv existieren mindestens 16 entsprechende Berichte, deren letzter vom 23. Januar 1036 stammt (Takeuchi 1974). Möglicherweise zögerte die Gebietspolizei, weil unter den Spielern vielleicht auch Freunde und Bekannte waren. Leider geben die Dokumente keinen Aufschluss über den Erfolg der Verhaftungen.

Die Beliebtheit des Sugoroku im 11. und 12. Jahrhundert lässt sich aus Tagebüchern des Adels und Prozessdokumenten erschließen. So schrieb etwa der Polizeiinspektor Fujiwarano Munetada am 14. und 22. Februar sowie am 17. Mai 1114 in sein Tagebuch, dass sehr viele Sugorokuspieler, d.h. Glücksspieler, auf den Straßen Kyotos zu finden seien und er deren schonungslose Verhaftung befohlen habe (Munetada 1974: 307). Aus dem Tagebucheintrag vom 19. Mai 1114 geht freilich hervor, dass die Pechvögel unter den Glücksspielern nach nur zwei Tagen wieder aus dem Arrest entlassen wurden. Das Glücksspiel galt damals nicht als schweres Verbrechen, so dass die vergleichsweise geringen Strafen die Spieler nicht abschreckten. Es gab allerdings auch schwere Strafen, wie aus einem anderen Tagebucheintrag des Meigetsu-Ki vom 14. Februar 1226 hervorgeht (Imagawa 1979: 480): “Viele Hasardspieler spielten Sugoroku vor der Tür des früheren Premierministers Fujiwarano Nobumori und machten Lärm, obwohl es ihnen verboten wurde”.

Während die Herrschenden Sugorokuspieler als systemgefährdende Übeltäter betrachteten, hatte das Volk einfach seine Freude am Spiel.

Die Beliebtheit des Sugoroku geht auch aus anderen Quellen hervor. In dem Roman *Utsuho monogatari* aus dem 10. Jahrhundert werden "etwa 600 Sugorokuspieler in Kyoto" erwähnt (Tama 1962: 182), und in dem berühmten Roman *Genji monogatari* aus dem 12. Jahrhundert wird geschildert, wie die Töchter der Adligen Sugoroku spielen (Yamagishi 1963). Auch einige Bildrollen zeigen Darstellungen des Sugoroku: So ist z.B. auf dem Haseokyô Sôshi (14. Jahrhundert) das Spiel bildlich wiedergegeben (Abb. 1), bei dem der Regierungsbeamte Haseo mit dem Teufel um eine schöne Frau als Einsatz spielte (Umezu, Kirihata 1979). Das *Chôjû-Giga* aus dem 12. Jahrhundert (Ienaga 1977) und das *Shokunin-Utaawase* ("Sammlung der Handwerker und Kaufleute") zeigen nackte Spieler an einem Sugoroku-Brett (Masukawa 1995a: Taf. 4, unten rechts, oben links). Die Nacktheit weist darauf hin, dass die Kleidung als Einsatz verwettet wurde – eine Erscheinung, die sich gleichermaßen im mittelalterlichen Europa findet.

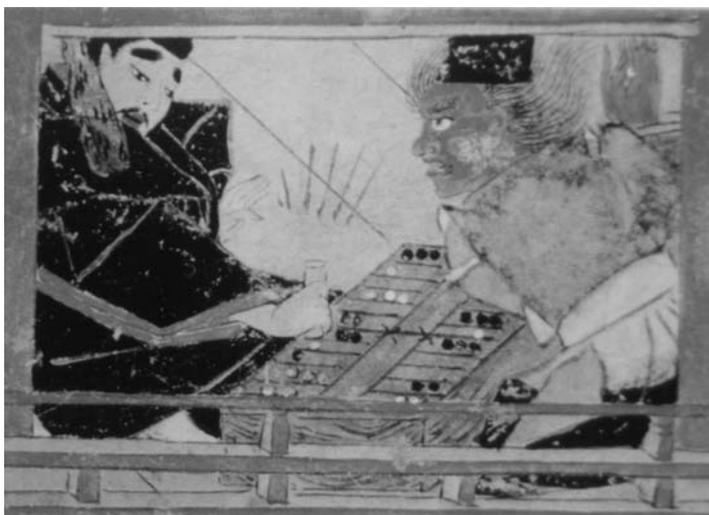


Abb. 1: Haseo spielt mit dem Teufel Sugoroku, Bildrolle, 14. Jahrhundert.

Nach dem 12. Jahrhundert zeigen die Sugoroku-Darstellungen Spiele, die als massiver Holzkasten ohne Beine gearbeitet sind und rechteckige Felder auf der Spielfläche aufweisen: Dabei handelt sich – ein Hinweis auf die Herkunft des Spiels – um den südchinesischen oder südostasiatischen Typus.

Im 13. und 14. Jahrhundert wurde das Sugoroku nicht nur in Kyoto und Nara gespielt, sondern auch in weiter entfernten Gebieten wie etwa Kamakura im Osten Japans, dem Militärhauptquartier der Kriegerregierung von 1192 bis 1333. Die Kamakura-Regierung verbot besonders, dass ihre Vasallen ihre Ländereien verwetteten, da dadurch die Grundlage des auf Grundbesitz beruhenden Feudalsystems gefährdet wurde (Takeuchi 1982). Auch in Tsukushi im Westen Japans, das heute zur Präfektur von Fukuoka gehört, wurde Sugoroku gespielt. Bei dem etwa 50 Jahre bis in das 13.

Jahrhundert andauernden Zwist der Shinto-Priesterfamilie in Tsukushi bezeichnete die eine Seite die andere wegen des Sugoroku-Spielens als Glücksspieler. Diese wies den Vorwurf zurück, indem sie die Kunstfertigkeit der Sugoroku-Spieler hervorhob (Chikugo Takao-Monjo 1974) – eine bemerkenswerte positive Einschätzung des Spiels.

Erste Anzeichen eines Rückgangs der Popularität

Im Laufe des 14. und 15. Jahrhunderts breitete sich das Spiel im ganzen Land aus, und es wurde quer durch alle sozialen Schichten hindurch gespielt. Was das Spiel des einfachen Volkes betrifft, sind die Quellen spärlich; reichlicher fließen sie in Bezug auf die oberen Gesellschaftsschichten. In der ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts schrieb z.B. der Vater des Kaisers, in seinem Tagebuch *Gosukô-In*, etwa 120 Mal über das Go und etwa 100 Mal über das Sugoroku (Hanawa 1930). Auch in den Tagebüchern des Premierministers Konoe Masaie (Masaie 1994: u.a. 101 vom 16. und 23. Mai 1486, 376 vom 17. Februar 1491), des Ministers Sanjônishi Sanetaka (Sanetaka 1930: u.a. 109 vom 8. Oktober 1475, 144 vom 4. Februar 1476) und kirchlicher Würdenträger wird das Sugorokuspiel häufig erwähnt.

In Adelskreisen war es üblich, sich in zwei Gruppen zu teilen, um mit den Hofdamen zu spielen und so die Zeit totzuschlagen. Während des Spiels wurde gegessen und getrunken. Die Verliererseite musste den Einsatz bezahlen, für gewöhnlich hochwertiges Papier, Pinsel, Teegerätschaften, Becher, Zierrart usw. Dagegen ging es bei den einfacheren Leuten in der Regel um Kleidung oder manchmal um Geld. Trotz der häufigen Erwähnungen in der Literatur und mancher Darstellungen in der Kunst sind wir über die genauen Spielregeln und die Zahl der Varianten nicht unterrichtet.

Obgleich das Glücksspiel zur damaligen Zeit verboten war, hielten sich die Mitglieder der herrschenden Klassen selbst nicht daran. Doch gegenüber der einfachen Bevölkerung wurden die Gesetze streng angewandt, vor allem um gegen Disziplinlosigkeit unter Soldaten, Bauern und Arbeitern vorzugehen und weil das Glücksspiel als Ursache für Diebstähle und andere Verbrechen betrachtet wurde. Im 15. und 16. Jahrhundert, einer Zeit der Wirren und fortgesetzter Auseinandersetzungen zwischen den Feudalherren, wurde das Sugoroku häufig von Soldaten in den Kampfpausen gespielt (*Chirizuka monogatari* 1928). Vor diesem Hintergrund waren Verbote des Sugoroku als Glücksspiel erfolglos.

Am häufigsten beschrieb das Sugoroku Yamashina Tokitsugu, ein Adliger, der im 16. Jahrhundert lebte und das Spiel sehr schätzte. In seinem Tagebuch, das er über etwa 50 Jahre führte, nennt er an mehr als 460 Stellen das Sugoroku, an etwa 300 Stellen das Go und an etwa 250 Stellen das Shogi (Takahashi 1972: *passim*). Seine Spielpartner waren nicht nur Angehörige des Adels, sondern auch Beamte, Krieger und Mönche – ein Beleg für die Verbreitung des Spiels in allen sozialen Schichten.

Doch die Blütezeit des Sugoroku ging ihrem Ende entgegen, wofür zwei wesentliche Gründe zu nennen sind: Zum einen entwickelte sich schon früh das reine Würfelspiel, das dem Bedürfnis nach schnellen Resultaten, die vor allem beim Wetten gefragt waren, mehr entgegenkam. Zum anderen kamen das Go und das Shogi auf. Das Go mit seinen Einflüssen aus der chinesischen Bildungsidee gewann in gebildeten Kreisen der

Oberschicht zunehmend an Beliebtheit. Ebenfalls immer populärer wurde das Shô-Shogi, das heute Shogi genannt wird, besonders aufgrund der interessanten Regel, dass geschlagene gegnerische Steine in die eigenen Reihen integriert werden können (Masukawa 2000).

Der Niedergang des Sugoroku

Am Anfang des 17. Jahrhunderts errichtete Tokugawa Ieyasu das sogenannte Edo-Schogunat und ordnete die Staatsverwaltung neu. In der folgenden, 250 Jahre dauernden Friedenszeit entstand in Japan eine städtisch-bürgerliche Kultur. Das Sugoroku wurde von einer einschneidenden Wende betroffen: Im Jahre 1612 zahlte die Tokugawa-Regierung insgesamt acht Go- und Shogi-Spielern ein Gehalt (Masukawa 1987). Sie erkannte sie als Künstler dieser Wettkampfspele an, da hierbei die Verstandeskraft gebraucht würde. Sugoroku-Spieler hingegen wurden nicht gleichermaßen anerkannt, weil in diesem Spiel das zufällige Ergebnis der Würfel den Ausgang bestimmte. Sugoroku-Spieler galten nach wie vor als Glücksspieler.

Seit dem späten 16. Jahrhundert kamen auch die europäischen Spielkarten nach Japan, wo man dem Reiz der neuartigen Bilder und Symbole und der neuen Spielweise rasch erlag. Schon kurze Zeit später wurden japanische Karten geschaffen, die sofort weite Verbreitung fanden (Masukawa 1983). Etwa gleichzeitig gelangte auch das europäische Tricktrack nach Japan. Es existiert noch ein aufklappbares Tricktrack-Brett europäischen Typs, das von einem japanischen Handwerker angefertigt wurde, der auf der Rückseite eine japanische Landschaft malte (Oka 1968). François Caron, der Leiter der niederländischen Auslandsvertretung in Nagasaki im Westen Japans, berichtet im August 1635, dass die japanischen Feudalherren Sugoroku spielen (*Oranda shôkanchô nikki* 1979). Aufgrund der gleichen Spielweise konnte er das Spiel problemlos als japanische Form des ihm vertrauten europäischen Tricktrack identifizieren. Die Japaner auf der anderen Seite hatten dagegen Schwierigkeiten, in dem europäischen Spiel mit den länglich-dreieckigen Feldern ihr Sugoroku mit den rechteckigen Feldern wiederzuerkennen. Die christenfeindliche Politik verhinderte freilich die Ausbreitung des europäischen Tricktrack in Japan. Mitte des 17. Jahrhunderts wurde in adeligen Kreisen das Sugoroku nach wie vor regelmäßig gespielt, wie aus dem Tagebuch des Erzbischofs Hôrin Shôshô zu entnehmen ist. Dort heißt es, dass der Erzbischof am 14. November 1650 mit dem ehemaligen Kaiser, am 29. November mit einem hohen Beamten und am 8. Dezember mit einem anderen Erzbischof Sugoroku spielte (Akamatsu 1961: 733, 737, 740).

Seit dem späten 17. Jahrhundert wurde das Gänsepiel zu einem beliebten Spiel für zu Hause. Es wurde ebenfalls Sugoroku genannt, wohl deshalb weil die Spielsteine durch Würfel bewegt werden. Bei der Herstellung der Spiele wurde die Technik des Mehrfarbdruckes von Ukiyoe angewandt, und erstklassige Künstler malten die Bilder. So diente das Gänsepiel nicht nur als Spiel, sondern auch dem Kunstgenuss (Masukawa 1995b). Nach dem 18. Jahrhundert ging der Name Sugoroku fast vollständig auf das Gänsepiel über. Natürlich wurde auch im 17. und 18. Jahrhundert weiterhin über das Tricktrack geschrieben, auch auf Bildern finden sich noch Darstellungen des Spiels (Abb.



Abb. 2: Sugoroku-Spiel, Wandschirmbild, Anfang 17. Jh., Hikome-Stadtmuseum.



Abb. 3: Sugoroku- und Karten-Spiel, Bildrolle, 2. Hälfte 17. Jh., Hikome-Stadtmuseum.

2 und 3). Und bei der Hochzeit einer Tochter eines wohlhabenden Bürgers oder Adligen gehörte das Tricktrack immer noch zur Aussteuer. Dennoch nahm die Tradition des Tricktrack-Spielens ab, statt dessen wurden in der letzten Hälfte des 18. Jahrhunderts Würfel- und Kartenspiele, Shogi und Go bevorzugt.

Der Autor des Buches "Tricktrack zum Selbstunterricht" (*Sugoroku hitori keiko*) schrieb 1811, dass das Tricktrack nicht mehr bekannt sei und er die Spielregeln schriftlich festhalte, um sie der Nachwelt zu überliefern (Ôhara 1811).

Den entscheidenden Schlag bekam das Tricktrack in der letzten Hälfte des 19. Jahrhunderts versetzt, als 1868 mit der Reform des Kaisers Meiji der Feudalstaat durch die Monarchie ersetzt wurde. Neben anderem wurde auch das Tricktrack als Relikt der feudalistischen Zeit beargwöhnt.

Nach dem Zweiten Weltkrieg machte sich in Japan ein starker europäischer und amerikanischer Einfluss geltend, der auch zur Entstehung des freilich nicht sehr mitgliederstarken "Japan Backgammon Association" beitrug.

Schluss

Heutzutage wird Tricktrack bzw. Backgammon in der ganzen Welt gespielt, in Europa, Russland, im mittleren und zentralen Osten, in Amerika, Nordafrika usw. In vielen Ländern gehört es zur Alltagskultur. In Japan ist das nicht der Fall. Hier kam es im frühen Mittelalter auf, erlebte seinen Höhepunkt wenig später und verlor dann stetig an Popularität. Natürlich spielt für diese Entwicklung die Problematik der Glücksspiele, die sich auch in der heutigen Zeit wie die Lotterie häufig auf einem schmalen Grat zwischen Legalität und Illegalität bewegen, eine Rolle. Doch dürfte mit entscheidend auch das Aufkommen und die Entwicklung des Go und des Shogi als den intellektuell anspruchsvolleren Spielen gewesen sein. Das Auf und Ab des Tricktrack in Japan spiegelt die japanische Kulturgeschichte.

Literatur

- Akamatsu, Toshihide 1961. Hrsg., *Horin Shôshô, Kakumei ki*, Rokuonji. Kyoto.
- Chikugo Takao-Monjo 1974. *Kumamoto Chûseishi Kenyûkai* (hrsgg. von der Forschungsgruppe Mittelalter in Kumamoto). Kumamoto.
- Chirizuka monogatari* 1928. Nihon Zuihitsu Zenshû (Aufsatzsammlung). Tôkyô.
- Hagenauer, Charles 1959. *Le Genji Monogatari*. Paris.
- Hanawa, Hokiichi 1930. *Fushiminomiya Sadafusa, Gosukô in, Kanmon gyoki*. Zoku Gunshoruijû, Tôkyô.
- Herlitschka, Herbert E. 1937. *Die Geschichte vom Prinzen Genji. Nach der englischen Übersetzung von Arthur Waley deutsch*. 2 Bände, Leipzig.
- Ienaga, Saburô 1977. *Chôjû-Jimbutsu-Gakan (Chôjû-Giga)*. Shinshû Nihon Emakimono Zenshû (Sammlung japanischer Bilderrollen), Band 3. Tôkyô.
- Imagawa, Fumio 1979. *Fujiwara no Sadaie, Meigetsuki* (Tagebuch von Fujiwara Teika). Tôkyô.
- Ishiyama, Hiroshi 1982. *Shokuninzukushi ekotoba*, Jinrin sôhoki, Tôkyô.
- Jirô, Uraki 1984. *Utsuho monogatari*, English translation, Tôkyô.

- Kuroita, Katsumi 1934. Hrsg., *Shoku nihongi*. Kokushi taikai, Tôkyô.
- Masaie, Konoe 1994. *Gohôkô in ki. Zôhô Shiryô Taisei* (ergänzte Ausgabe der Materialien zur Geschichte). Tôkyô, u.a. S. 101 (16. und 23. Mai 1486) und 376 (17. Februar 1491).
- Masukawa, Kôichi 1983. *Tobaku*. Tôkyô.
- Masukawa, Kôichi 1987. Yûgeishi no tanjô. In: *Heibonsha Sensho*, Nr. 111. Tôkyô.
- Masukawa, Kôichi 1995a. *Sugoroku I*. Tôkyô.
- Masukawa, Kôichi 1995b. *Sugoroku II*. Mono to Ningen no Bunkashi Nr. 79-II. Tôkyô.
- Masukawa, Kôichi 2000. *Shogi no koma wa naze 40 Mai ka* (Warum Shogi mit 40 Steinen gespielt wird). Tôkyô.
- Mitsusada, Inoue (et al.) 1976. Ritsuryû. *Nihon Sisô taikai*, Band 3. Tôkyô, S. 218 (Originalhandschrift in der Bibliothek der Kokugakuin Universität Tôkyô).
- Munetada, Fujiwarano 1974. *Chûyû ki. Zôhô Shiryô taisei* (ergänzte Auflage der Materialien zur Geschichte). Tôkyô.
- Ôhara, Yoshizôkikuo 1811. *Sugoroku hitori keiko*. Edo.
- Oka, Tadao 1968. Hrsg., *Yûgigu. Nihon no Bijutsu*, Band 12. Tôkyô.
- Oranda shôkanchô nikki* 1979. *Oranda fûsetsugaki shusei. Gekan* (Jahresberichte über westeuropäische Staaten angefertigt von der holländischen Faktorei auf Deshime). Tôkyô.
- Sanetaka, Sanjônishi 1930. *Sanetakakô ki*, Tôkyô, u.a. S. 109 (8. Oktober 1475) und 144 (4. Februar 1476).
- Schädler, Ulrich 1995. XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of “Backgammon”. In: Alexander J. deVoogt (Hrsg.), *New Approaches to Board Games Research. Asian Origins and Future Perspectives* (IIAS Working Papers Series 3), Leiden: 73-98.
- Shôsôin Treasures* 1998. “Kokka chimpô chô” (Staatsschätze-Schreibheft von 756 n. Chr.), *Exhibition of Shôsôin Treasures*, Nara National Museum. Nara.
- Takahashi, Ryûzô (et al.) 1972. *Yamashina Tokitsugu, Tokitsugukyô ki. Zôhô Shiryô Taisei* (ergänzte Ausgabe der Materialien zur Geschichte). Tôkyô, *passim*.
- Takeuchi, Rizô 1974. Hrsg., *Heian ibun*. Tôkyô.
- Takeuchi, Rizô 1982. Hrsg., *Kamakura-Ibun*, Tôkyô.
- Tama, Kôno 1962. *Utsuho monogatari, Nihon koten bungaku taikai* (Serie Klassische Literatur Japans), Band 1. Tôkyô.
- Tarô, Sakamoto (et al.) 1967. *Nihonshoki. Nihon kotenbungaku taikai*. Tôkyô (Original in der Bibliothek des Hofministeriums).
- Umezu, Jirô, Kirihata, Takeshi 1979. *Haseo kyô sôshi. Shinshû Nihon Emakimono Zenshû* (Sammlung japanischer Bilderrollen). Tôkyô.
- Waley, Arthur 1935. *The Tale of Genji. By Lady Murasaki*. Translation. London.
- Yamagishi, Tokuhei 1963. *Genji monogatari. Nihon koten bungaku taikai* (Serie Klassische Literatur Japans). Tôkyô.