

European Taiko Conference

Teilnehmerbefragung



Wesentliche Feststellungen

Autor: Kate Walker

Übersetzer: Michael Jürges

Veröffentlichungsdatum (Original): 14. April 2016 auf [Facebook](#)

Veröffentlichungsdatum (Übersetzung): 27. Mai 2016 auf [Bibliotaiko.de](#)

Einführung

Die erste European Taiko Conference (im Folgenden als ETC abgekürzt) wurde von Donnerstag, den 18. Februar bis Sonntag, den 21. Februar 2016 abgehalten. Sie wurde von Jonathan Kirby, Gründer von Kagemusha Taiko in Devon, England, erdacht und initiiert. Kirby setzte die Ziele für die ETC fest, entwarf das Veranstaltungsprogramm, lud Vertreter anderer Gruppen ein und leitete ein kleines Team von Kagemusha-Mitgliedern und Freiwilligen die sich um die Logistik kümmerten. Die Veranstaltung wurde von insgesamt vierundsechzig Gruppenvertretern (einschließlich der Organisatoren) aus zehn europäischen Ländern, Japan und den USA besucht.¹ Insgesamt sechsdreißig Gruppen waren an der Konferenz präsent, die bei Hannahs in Seale Hayne bei Newton Abbot in England abgehalten wurde.

Das erklärte Ziel der ETC war die „Entwicklung der Community ... [und die] Entwicklung der Kunstform.“ Dies sollte durch insgesamt vier Aktivitäten erreicht werden: einander kennenlernen; von einander lernen; Teilnahme an Workshops mit Weltklasse Spielern und Lehrern; und zusammen spielen, lernen und essen.² Das Format und Selbstverständnis der ETC war auf die zentrale Frage ausgerichtet, ob es denn tatsächlich eine europäische Taiko Community gibt, und es wurde gemeinhin angenommen, dass eine solche Community von informeller Natur und nicht klar definiert sei. Um dieses übergreifende Ziel der Konferenz zu unterstützen, wurden alle Teilnehmer gebeten an einer Umfrage teilzunehmen. Durch diese Umfrage sollten mögliche Maßnahmen für die zielgerichtete Entwicklung einer starken und lebendigen europäischen Taiko Community identifiziert werden. Dieser Bericht fasst die Erkenntnisse der Umfrage zusammen und kann frei geteilt werden.

Die Umfrage

Die Umfrage beinhaltete 22 Fragen mit denen in Erfahrung gebracht werden sollte, wie die ETC Teilnehmer Taiko lernen und wie sie mit anderen Spielern interagieren. Anonyme Teilnahme war optional, und 7,5% der Teilnehmer entschieden sich, die Umfrage anonym zu beantworten. Die Umfrage wurde in englischer Sprache zur Verfügung gestellt, und alle Teilnehmer antworteten auf Englisch (obwohl es den Teilnehmern frei gestellt war, ihre Antworten auch in anderen Sprachen abzugeben). Die Umfrage wurde eine Woche vor Beginn der Konferenz geöffnet, und eine Woche nach Abschluss der Konferenz geschlossen.

Antwortrate

Insgesamt vierzig Antworten wurde eingesandt, darunter fünf von Personen die nicht an der ETC teilnahmen. 55% der ETC Teilnehmer reichten eine Antwort ein. Gruppenvertreter und Individuen³ aus Belgien, Frankreich, Deutschland, Ungarn, Italien, den Niederlanden, Spanien, Schweden, Schweiz, Großbritannien und den Vereinten Staaten von Amerika haben die Umfrage abgeschlossen. Die höchsten Antwortraten kamen aus Großbritannien (13), gefolgt von Deutschland (7) und Belgien (6).

¹ Folgende europäischen Länder waren auf der ETC vertreten: Österreich, Belgien, Frankreich, Deutschland, Ungarn, Italien, Spanien, Schweden, Schweiz, und Großbritannien. Alle vier Länder von Großbritannien (England, Nordirland, Schottland, und Wales) waren vertreten.

² Kagemusha Taiko. "European Taiko Conference." Abgerufen am 14. März 2016.

<http://kagemusha.com/workshops/european-taiko-conference/>.

³ Spieler, die nicht als designierte Vertreter ihrer Gruppe und/oder Schule teilnahmen.

Ergebnisse

I. Die ETC zog Spieler mit unterschiedlichen Erfahrungsgraden in Taiko an

Erklärtes Ziel der ETC war es, „Gruppenleiter und Schlüsselmitglieder von so vielen verschiedenen europäischen Taikogruppen wie möglich zu versammeln.“⁴ Eine beträchtliche Minderheit (32,5%) hat Taiko seit vier oder weniger Jahren gespielt, was nahelegt, dass diese Spieler ihre Fertigkeiten für gut genug hielten, um an den angebotenen Aktivitäten teilzunehmen, und 67,5% spielen seit mehr als fünf Jahren.

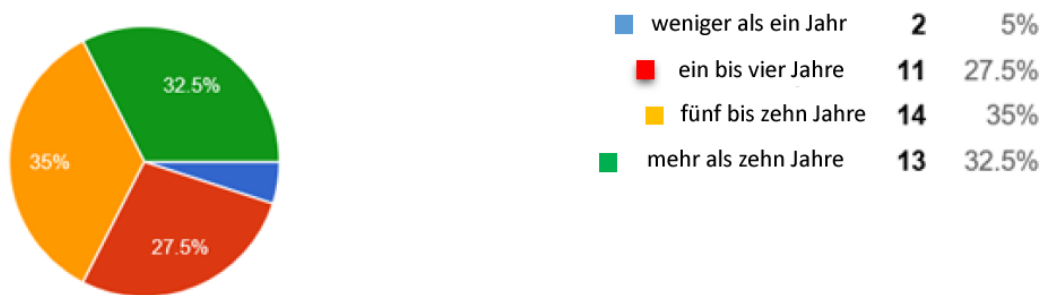


Abbildung 1. Zeitraum seitdem die Umfrageteilnehmer Taiko spielen.

II. Die Mehrheit der Teilnehmer verstehen sich selbst als Amateure oder Taiko-Lernende

Die Umfrageteilnehmer wurden gefragt, ob sie sich selbst als professionelle Spieler, semi-professionelle Spieler, Amateurspieler oder Taiko-Lernende verstehen. Eine beträchtliche Anzahl merkte an, dass es schwierig sei, sich selbst einzuschätzen, da man abhängig von den Umständen einer etwaigen Vorstellung zu mehreren Kategorien gleichzeitig gehöre (z.B. semi-professionell und Taiko-Lernender). Interessanterweise merkten viele unabhängig von der Kategorie, in der sie sich letztendlich einordneten an, dass lebenslanges Lernen eine Voraussetzung für Taikospieler sei. Ein Umfrageteilnehmer, der seit mehr als zehn Jahren Taiko spielt und sich selbst als semi-professionellen Spieler einordnete, merkte hierzu beispielsweise an:

Wenn ich zwei Optionen hätte auswählen können, hätte ich zusätzlich auch Lernender ausgewählt, da ich beständig versuche, mein Spielen zu verbessern, und weil ich glaube, dass gute Taikospieler lebenslange Lerner sind.

⁴ Kagemusha Taiko. "European Taiko Conference." Abgerufen am 14. März 2016.
<http://kagemusha.com/workshops/european-taiko-conference/>.

In den meisten Fällen besteht eine Korrelation zwischen der aktiven Spielzeit der Taikospieler und ihrer Professionalität. Von den 17 Umfrageteilnehmern, die sich selbst als professioneller oder semi-professionelle Spieler einordneten, hat einer zwischen einem und vier Jahre Taiko gespielt, sieben haben zwischen fünf und zehn Jahren Taiko gespielt, und neun spielten Taiko seit über zehn Jahren. Allerdings betrachtete eine beträchtliche Minderheit (31%) der Spieler, die seit über zehn Jahren Taiko spielten, sich selbst als Amateure. Teilnehmer, die sich selbst als professionelle oder semi-professionelle Spieler einordneten, gaben dafür folgende Gründe an:

- sie verdienen einen Teil ihres Einkommens oder ihr gesamtes Einkommen mit Taiko (in erster Linie durch Auftritte und das Abhalten von Unterricht),
- sie haben eine formale musikalische Ausbildung als Perkussionist absolviert,
- sie haben eine starke Hingabe für künstlerisches Engagement und/oder eine professionelle Grundhaltung gegenüber Kunst,
- sie haben den höchstmöglichen Level oder Standard innerhalb ihrer Gruppe oder Umgebung erreicht.

Spieler, die sich selbst als Amateure oder Lernende einordneten, betonten insbesondere ein Bewusstsein dafür, wieviel sie noch lernen müssten. Es scheint allerdings wenig Zusammenhang zwischen einem Selbstverständnis als Amateur und der Spielzeit zu geben – von den 17 Teilnehmenden die sich selbst als Amateure eingeordnet hatten, haben zwei weniger als ein Jahr gespielt, fünf zwischen einem und vier Jahren, sechs zwischen fünf und zehn Jahren, und vier mehr als zehn Jahre. Ganz ähnlich haben von denjenigen, die sich als Lernende einordneten, fünf Taikospieler zwischen einem und vier Jahren, und einer zwischen fünf und zehn Jahren gespielt. Neben dem ausgeprägten Bewusstsein dass sie noch viele Dinge lernen müssen, haben sich die Umfrageteilnehmer aus folgenden Gründen als Amateure oder Lernende eingeordnet:

- sie üben eine Arbeit aus, die keinen Zusammenhang mit Taiko hat,
- sie haben (in der Regel aufgrund ihrer Arbeit) nur eingeschränkt Zeit, die sie mit Taiko verbringen können,
- sie spielen Taiko erst seit relativ kurzer Zeit,
- sie spielen in erster Linie um Spaß zu haben,
- sie haben (bisher) nicht mit einer japanischen Gruppe zu tun gehabt.

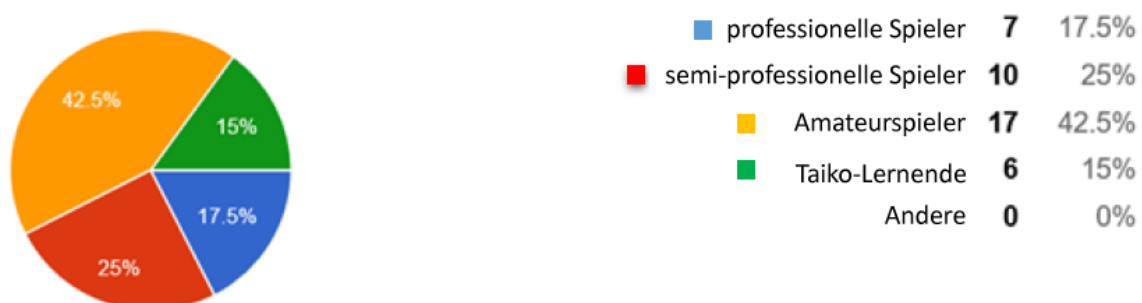


Abbildung 2. Selbsteinschätzung der Umfrageteilnehmer.

III. Die meisten Umfrageteilnehmer spielen Taiko wegen des vollen Körpereinsatzes und der gesundheitlichen Vorteile, des sozialen Charakters, und um Musik zu machen.

Die Umfrageteilnehmer wurden gebeten zu erläutern, warum sie Taiko spielen. In den frei formulierten Antworttexten wurden mehrere Faktoren genannt, die sie zum Spielen motivieren. Diese Antworten sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst.

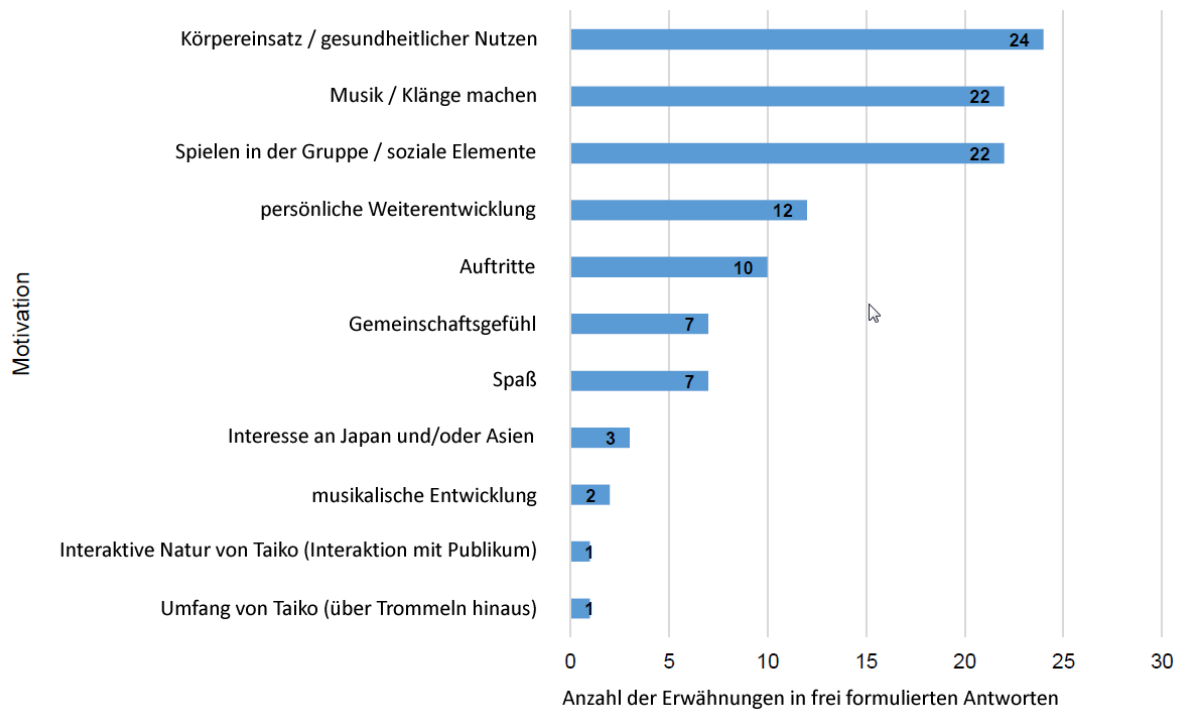


Abbildung 3. Beweggründe der Teilnehmer zum Taikospielen.

Körpereinsatz und gesundheitlicher Nutzen wurden bewusst in einer Kategorie zusammengefasst, da die Umfrageteilnehmer entweder anmerkten, dass der gesundheitliche Nutzen auf den Körpereinsatz zurückzuführen ist, oder weil sie beide Begriffe austauschbar verwendet hatten. Hier ist insbesondere hervorzuheben, dass Vorzüge für die psychische Gesundheit explizit von sieben Personen erwähnt wurden; davon merkten die meisten an, dass Taiko ihnen bei der Bewältigung von Stress hilft. Eine dieser Personen schrieb beispielsweise:

Ich fühle mich stark und voller Energie, aber auch akzeptiert und unterstützt. Es ist meine Mini-Therapie! Ich denke an Taiko und bin sofort weniger betrübt: es ermöglicht mir meine innere Stärke zu finden wenn ich von Emotionen und Schwierigkeiten überwältigt werde.

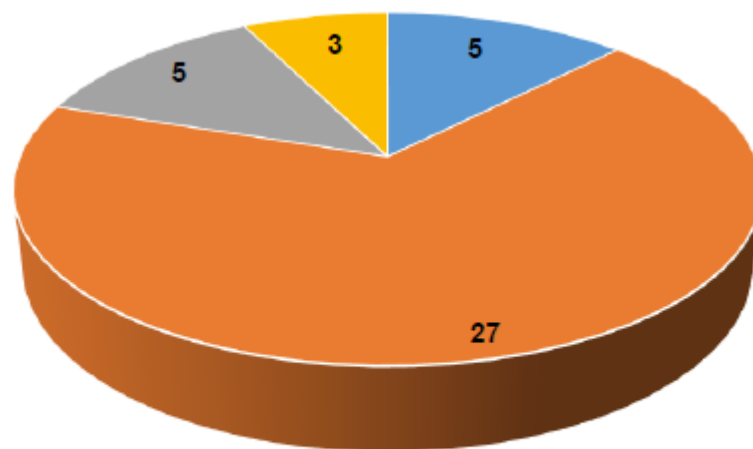
Viele Umfrageteilnehmer erwähnten die Verbundenheit von Körper und Geist durch das Taikospielen, und dessen Gebrauch als eine Form körperlicher Betätigung. Ein Teilnehmer fasste dies mit folgender Aussage zusammen: „Es ist holistisch. Geist, Körper und Seele werden gefordert. Musik und Bewegung machen mich glücklich.“ Die produzierten Klänge wurden ebenfalls weitreichend als ein motivierender Faktor erwähnt, zusammen mit der sozialen Interaktion und der Gruppenarbeit, die durch Taiko befördert werden. Mehrere Umfrageteilnehmer bezeichneten ihre Taiko-Mitspieler als „Freunde“ oder „Familie,“ und betonten dass sie gerne Zeit mit anderen taikospielenden Personen verbringen, mit denen sie eine „Verbindung“ fühlten. Andere erwähnten, dass sie Freude daran haben, anderen beim Verbessern der eigenen Fertigkeiten zu helfen.

Weniger häufig erwähnte Kategorisierungen beinhalteten ein starkes Gefühl für persönliche Weiterentwicklung (z.B. „Taiko bietet fantastische Möglichkeiten für persönliches und gemeinsames Wachstum, und es hat das Potential, aus jedem das Beste herauszuholen“); Gelegenheiten, mit Taiko aufzutreten und es mit anderen zu teilen; und ein Engagement mit einer größeren Gemeinschaft. Ein Teilnehmer betonte, „dass es großartig ist, Teil einer wachsenden, größeren Gemeinschaft zu sein, mit Zugang zu Unterricht, Informationen, Unterstützung und Anleitung die andernfalls nicht [in meiner Gruppe] verfügbar wäre.“

Interessanterweise erwähnten nur drei Teilnehmer ein Interesse an Japan und/oder Asien als einen motivierenden Faktor. Dies steht im Kontrast zu anderen Regionen der Welt in denen mehrere wissenschaftliche Publikationen veröffentlicht wurden, die sich mit der Beziehung zwischen Taiko und asiatischen Identitäten befassen.⁵

IV. Die Mehrheit der Umfrageteilnehmer kamen im Rahmen einer Vorführung innerhalb ihrer örtlichen Umgebung das erste Mal mit Taiko in Kontakt.

Die meisten Teilnehmer kamen durch eine Tournee-Vorführung einer japanischen Gruppe in ihrer Stadt oder Region zuerst mit Taiko in Kontakt. Einige erwähnten allerdings auch, dass sie Vorführungen örtlicher Gruppen gesehen oder an einem Workshop teilgenommen hatten.



■ In Japan ■ In örtlicher Umgebung ■ Im Fernsehen ■ Unklar

Abbildung 4. Erster Kontakt mit Taiko.

V. Die überwiegende Mehrheit der Umfrageteilnehmer hat an Taiko Trainingseinheiten und/oder Zusammenarbeit mit Lehrern/Gruppen aus einem anderen Land teilgenommen.

⁵ Anm. d. Übers.: Siehe z.B. Deborah Wong, „Taiko and the Asian-American Body: Drums, 'Rising Sun', and the Question of Gender,” *The World of Music* 42 (2000): 67-78.

Die Umfrageteilnehmer wurden gebeten, alle Aktivitäten aufzulisten, die sie in den vergangenen drei Jahren unternommen hatten, um sich als Taikospieler weiterzuentwickeln. Die Antworten sind unten aufgelistet und zeigen die internationale Natur von Taiko in Europa auf – 60% haben an einem Workshop mit einem internationalen Lehrer (überwiegend Japaner) in ihrem Heimatland teilgenommen, und ein Drittel haben innerhalb der vergangenen drei Jahre an Aktivitäten in Japan teilgenommen. 43% der Spieler haben an Aktivitäten teilgenommen, die von anderen Gruppen innerhalb ihres Heimatlandes organisiert und durchgeführt wurden (wie beispielsweise Workshops und Festivals), was auf Beziehungen zwischen diesen Gruppen und ihren Mitglieder hindeutet.

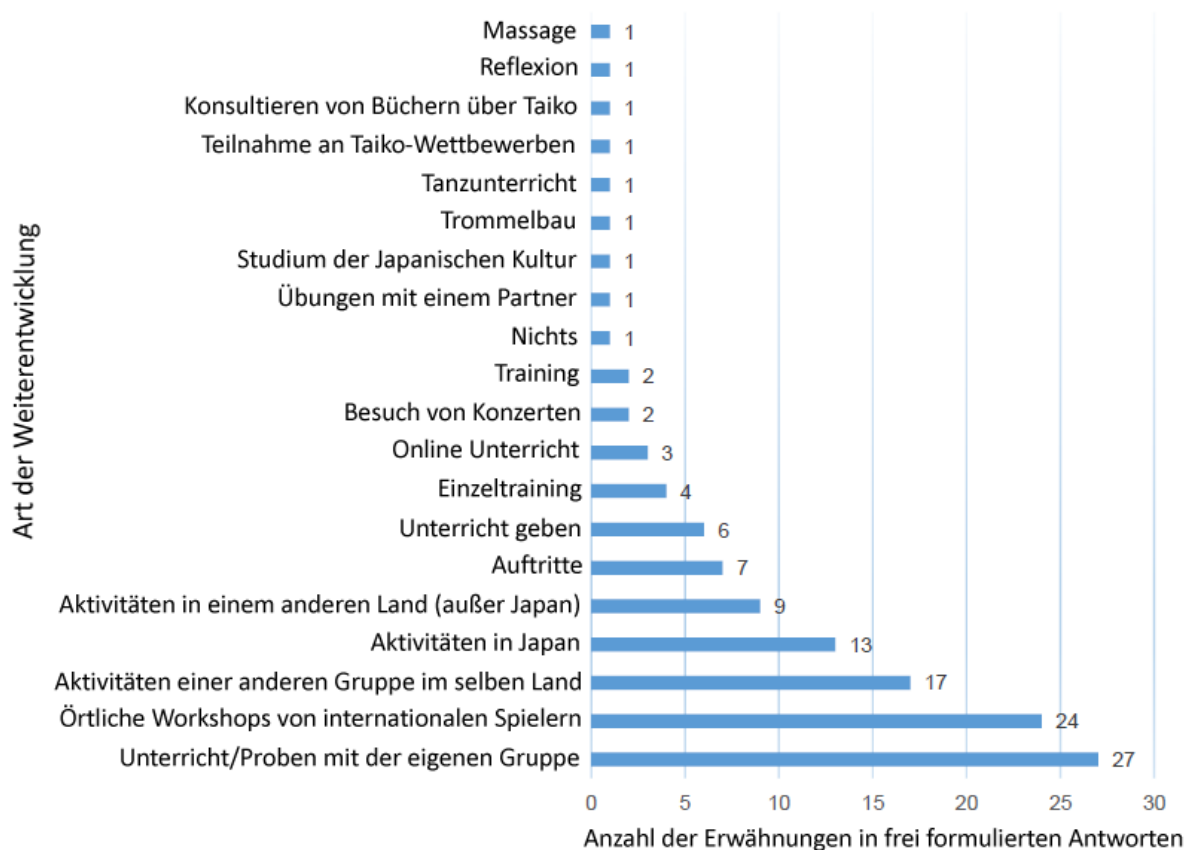


Abbildung 5. Taiko-bezogene Weiterentwicklung der Umfrageteilnehmer in den vergangenen drei Jahren.

Einige Aktivitäten werden interessanterweise recht selten erwähnt, was die Frage aufwirft, warum dem so ist. Beispielsweise gaben ein Drittel der Teilnehmer nicht an, an Unterricht oder Proben als eine Form der Weiterentwicklung teilgenommen zu haben, und ein Teilnehmer gab sogar an, sich innerhalb der vergangenen Jahre überhaupt nicht in irgendeiner Form weiterentwickelt zu haben. Es ist natürlich denkbar dass einige Spieler nicht an Unterricht oder Proben teilnehmen. Ganz ähnlich haben nur 17,5% Auftritte als eine Form der Weiterentwicklung angegeben. Es ist natürlich möglich dass einige Teilnehmer generell nicht auftreten, aber ich [der Autor] halte es für extrem unwahrscheinlich dass mehr als 80% aller ETC Teilnehmer dies nicht tun - insbesondere angesichts der Tatsache, dass viele der Teilnehmer im Rahmen der ETC aufgetreten sind. Unterricht, Proben und Auftritte sind allesamt Standardaktivitäten für die meisten Taikospieler (und Musiker sowie Künstler

jeglicher Art). Es ist hingegen wahrscheinlicher, dass diese Aktivitäten aufgrund ihrer normativen Art⁶ (im Gegensatz zu untypischen Aktivitäten wie eine Reise nach Japan) von einigen Umfrageteilnehmern nicht als Weiterentwicklung betrachtet werden. Für eine tiefgründige Betrachtung sind in jedem Fall weitere Studien notwendig.

Solotraining⁷ wurde ebenfalls überraschend selten erwähnt, was eventuell daran liegt, dass es manchen Spielern schwierig war, sich Zugang zu Trommeln und adäquaten Proberäumen zu verschaffen. Nur 5% der Teilnehmer erwähnten den Besuch von Konzerten als eine Aktivität zur Weiterentwicklung. Einige internationale Gruppen/Spieler bieten Workshops für örtliche Gruppen als Teil ihres Tourneepans an (d.h. Konzerte werden nah an den Ausrichtungsorten der Workshops gehalten), und 60% der Teilnehmer haben an solchen Workshops teilgenommen. Auch hier suggeriert die niedrige Anzahl an Erwähnungen, dass das Besuchen von Konzerten von den meisten Teilnehmern nicht für Weiterentwicklung erachtet wird. Einige Teilnehmer halten Konzerte gegebenenfalls für passiv, sie wurden aber lediglich nach „Aktivitäten“ gefragt. Es ist allerdings auch möglich, dass die Spieler schlicht keine Konzerte besuchen. Nur drei Teilnehmer (7,5%) erwähnten Online-Lernen (KaDON, Youtube etc.) als eine Form der Weiterentwicklung, ungeachtet der Tatsache dass 95% Onlinematerialien verwenden (siehe unten).

VI. Die meisten Umfrageteilnehmer verwenden Onlineressourcen, um sich als Taikospieler weiterzuentwickeln.

Die Teilnehmer standen der Benutzung von Onlineressourcen zur Weiterentwicklung mit gemischten Gefühlen gegenüber. Die Mehrheit (60%) nutzt Onlineressourcen entweder gelegentlich oder regelmäßig, und die verbleibenden 40% nutzen diese entweder selten oder nie.



Abbildung 6. Verwendung von Onlineressourcen durch die Umfrageteilnehmer.

Teilnehmer die Onlineressourcen selten, gelegentlich oder häufig nutzen tun dies aus Gründen, die in der Tabelle unten aufgelistet sind. Die häufigste Verwendung (erwähnt von 34%) ist zur Verbesserung der eigenen Technik. Sieben Teilnehmer verwenden Onlineressourcen (konkret: Unterrichtsaufnahmen), um den Nutzen von persönliche Lerneinheiten zu erweitern und diese nachzubereiten, und dieselbe Anzahl an Teilnehmern verwendete Onlineressourcen, um neue Stücke zu lernen. Die verwendeten Ressourcen variierten recht stark und beinhalteten unter anderem

⁶ Anm. d. Übers.: Mit „normativer Art von Aktivitäten“ ist gemeint, dass diese ein regelmäßiger und fester Bestandteil der diskutierten Tätigkeit sind. Bezogen auf Taiko bedeutet dies, dass Unterricht, Proben und Auftritte für die meisten Spieler ein fester und regelmäßiger Bestandteil von Taiko sind.

⁷ Anm. d. Übers.: Mit Solo-Training ist Einzeltraining, also Training ohne Gruppe, Lehrer oder Partner gemeint.

KaDON, Youtube (darunter u.a. der [Taiko Channel](#)⁸), TaikoSource, Videos die von bestimmten Gruppen auf ihren eigenen Webseiten und anderswo zur Verfügung gestellt wurden, Gruppenseiten (die nicht für die Öffentlichkeit zugänglich sind), persönliche Aufnahmen, Apps (nicht konkretisiert), [Taiko Center](#)⁹, [Rolling Thunder](#)¹⁰, [All Things Taiko Blog](#)¹¹, Facebook-Gruppen ([Taiko Community](#)¹², [Taiko Europe](#)¹³), und [Esto Es Taiko](#)¹⁴.

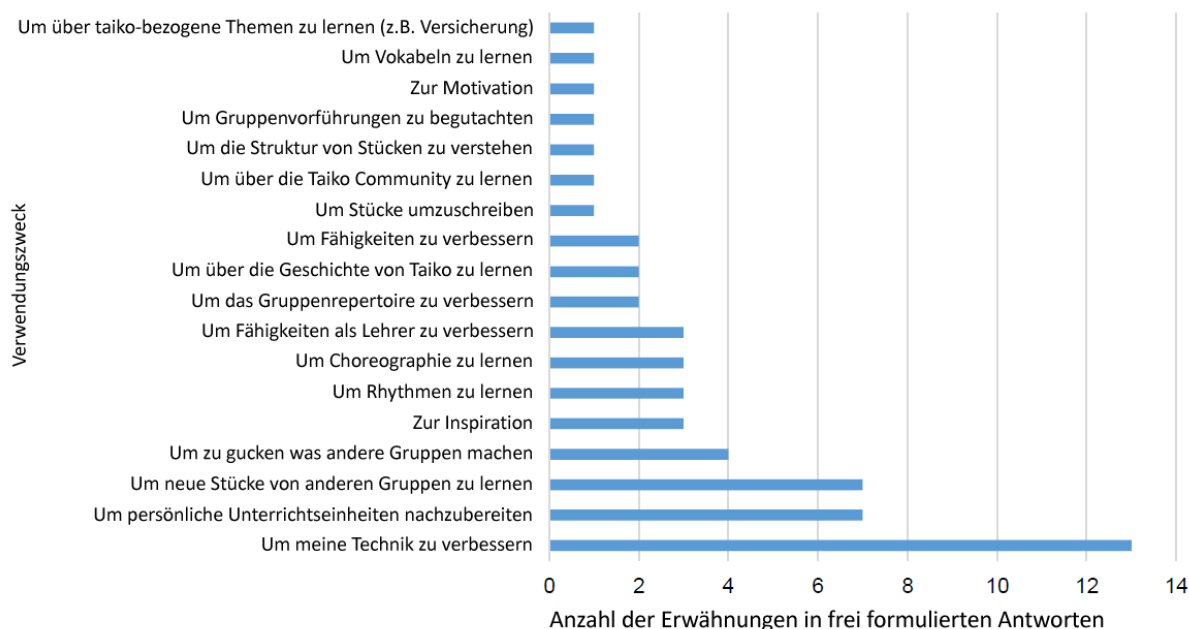


Abbildung 7. Verwendung von Onlinere Ressourcen durch die Umfrageteilnehmer.

Auf die Frage nach der Verwendung von Onlinere Ressourcen (im Gegensatz zu einem Lehrer) betonten neun Teilnehmer (oder 31% derjenigen die diese Frage beantworteten) ausdrücklich, dass Onlinere Ressourcen gegenüber persönlichen Unterricht eine unterstützende oder zweitrangige Rolle einnehmen. 28% der Teilnehmer gaben an, Onlinere Ressourcen aufgrund eines Mangels an qualitativ hochwertigen regelmäßigen Unterricht in ihrem Land oder Region zu verwenden. Drei Teilnehmer (oder 10%) gaben außerdem an, dass die Kosten von persönlichen Unterricht (insbesondere Workshops) außerordentlich hoch seien, weshalb sie auf Onlinere Ressourcen zurückgreifen würden. Diese Punkte werfen ebenso Fragen über die potentiell untragbar hohen Teilnahmekosten für die Entwicklung von Taiko auf wie über die Qualität der online verfügbaren Lernmaterialien: hat das gegenwärtig verfügbare Material eine hinreichend hohe Qualität, und kann es den Lernanforderungen der Taikospieler gerecht werden, die von diesem Material abhängig sind?

⁸ Der „Taiko Channel“ ist ein von Mitgliedern von San Fernando Valley Taiko betriebener Channel auf Youtube, wo in mehreren kurzen Videos Übungsformen und Stücke demonstriert werden.

<https://www.youtube.com/channel/UCq5M4cpbvYC9XWe1ctj5qIA/videos>.

⁹ <http://www.taiko-center.co.jp/english/>.

¹⁰ <http://www.taiko.com/>.

¹¹ <http://allthingstaiko.blogspot.de/>.

¹² <https://www.facebook.com/groups/taikocommunity/>.

¹³ <https://www.facebook.com/groups/725738900887991/>.

¹⁴ <https://estoestaiko.com/>.

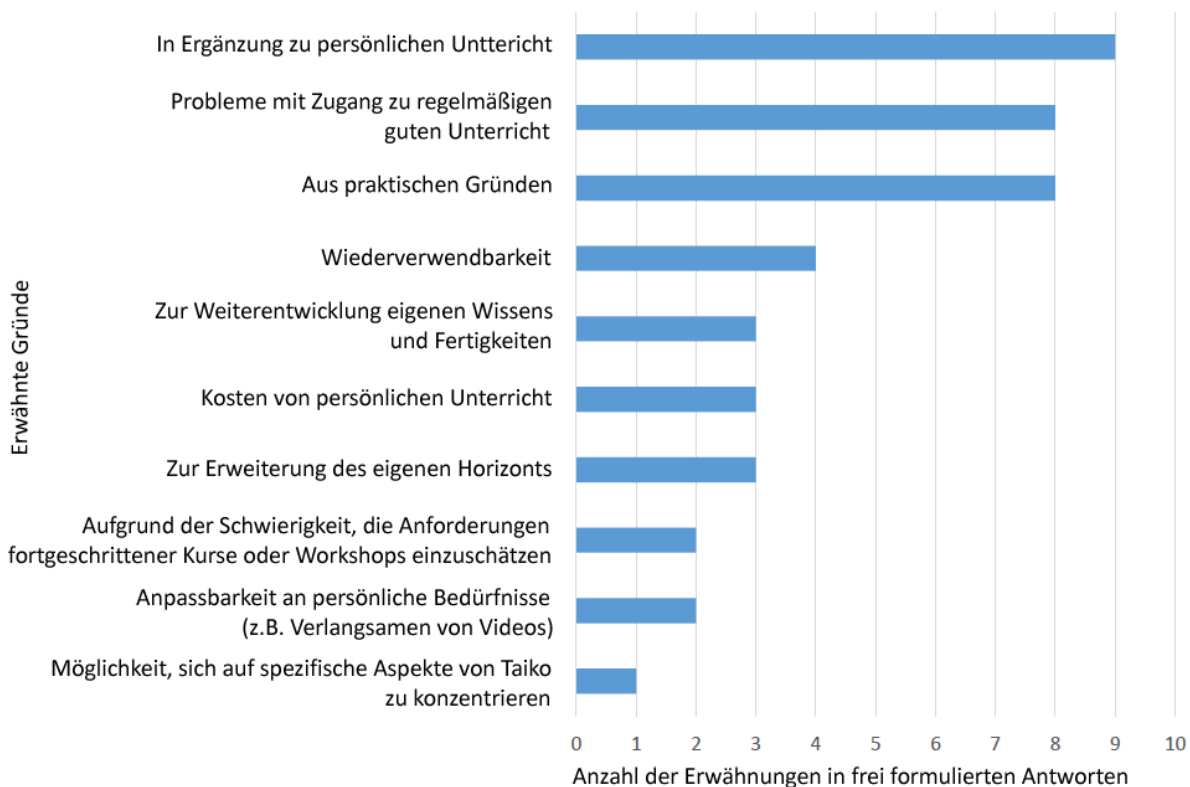


Abbildung 8. Warum Umfrageteilnehmer Onlineresourcen anstelle eines persönlichen Lehrers verwenden.

VII. Einzelpersonen verstehen sich als Wortführer für Taiko, weil sie eine Gruppe (mit-) gegründet haben

Die Umfrageteilnehmer wurden gebeten, sich als Wortführer¹⁵, Gruppenmitglieder, an Taiko interessierte Einzelpersonen, oder „Andere“ zu kategorisieren. 35% wählten Wortführer. Von jenen 35% merkten 71% explizit an, dass sie sich als Wortführer betrachteten weil sie eine Gruppe (mit-) gegründet hatten; die verbleibenden 29% gaben Verwaltung und/oder Organisation der Gruppe als einen bzw. den Grund an. Auch hier ist es interessant zu beobachten, wie selten bestimmte Aktivitäten angegeben wurden, was auf eine begrenzte Organisationsstruktur unter Taikospielern hindeutet: 29% der Taiko-Wortführer gaben Lehrtätigkeit als einen Grund für ihre Selbsteinschätzung als Wortführer an, ein Teilnehmer erwähnte Komponieren, und drei verwiesen auf ihre Bemühungen, Taiko in ihrem Heimatland (über ihre eigene Gruppen hinaus) weiterzuentwickeln. Es ist darüber hinaus erwähnenswert, dass, obwohl zehn Wortführer sich selbst als professionell oder semi-professionell einschätzten, eine beachtliche Minderheit (29%) sich selbst als Amateurspieler oder Taiko-Lernende betrachteten.

Von den 22 Teilnehmer die sich selbst als Mitglieder einer Gruppe eingeschätzt hatten, gaben die meisten als Grund für ihre Einschätzung an, dass jemand anders als Sensei, Lehrer oder Gruppenleiter fungiert (erwähnt von 36% der Teilnehmer); und dass Taiko im allgemeinen eine gemeinsame und gemeinschaftliche Aktivität sei (23%). Lediglich eine Person verwies auf ihre

¹⁵ Anm. d. Übers.: Eine adäquate deutsche Übersetzung für „leader“ ist schwer möglich, da das Wort je nach Kontext Führungskraft, Anführer, Boss, oder zum Beispiel auch eine einflussreiche Person in einer bestimmten sozialen Gruppierung bezeichnen kann. Da mit „leader“ im Kontext von Taiko in Europa vornehmlich Personen gemeint sind, denen aufgrund ihres Werdegangs und ihrer Erfahrung als Taikospieler besondere Bedeutung beigemessen wird, wurde der deutsche Begriff „Wortführer“ hier als Übersetzung gewählt.

Fertigkeiten als Spieler als Grund dafür, dass sie sich als Gruppenmitglied betrachtete; ein weiterer Umfrageteilnehmer gab außerdem die (eingeschränkte) Zeit, die er für Taiko aufbringen konnte, als Grund für die Selbsteinschätzung als Spieler an.

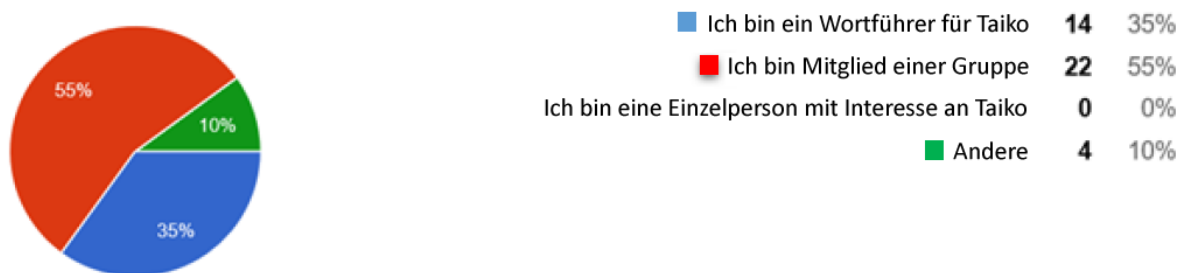


Abbildung 9. Positionen der Umfrageteilnehmer in den Taikoszenen ihrer Heimatländer.

Vier Umfrageteilnehmer kategorisierten sich selbst als „Andere.“ Alle gaben vielseitige Gründe dafür an (z.B. Mitgliedschaft/Leitung von mehr als einer Gruppe, ungewöhnliche Lehrverhältnisse, Beteiligung an der Logistik ihrer Gruppe).

VIII. Taikospieler begegnen einander in verschiedenen Umfeldern und Situationen, wovon sie auf verschiedene Arten profitieren

Die unten abgebildete Tabelle zeigt die vielen verschiedenen Umstände und Situationen auf, in denen die Umfrageteilnehmer mit anderen Taikospielern in Kontakt kommen.¹⁶ 35% haben an mindestens einem UK Taiko Festival teilgenommen, eine seit 2005 jährlich stattfindende Veranstaltung. Weitere 28% betonten Gelegenheiten, Spieler auf Workshops kennenzulernen, die von anderen Gruppen organisiert wurde, und 25% taten dies auf Workshops in Japan. Weniger häufig erwähnte Aktivitäten verwiesen auf Taiko-spezifische Konferenzen und Festivals außerhalb Europas sowie lokale Taikoveranstaltungen innerhalb Europas und Konzerte.

Die Teilnehmer wurden gefragt was für einen Nutzen beziehungsweise was für Bereicherungen sie aus der Teilnahme an Veranstaltungen ziehen, die Taikospieler zusammenbringen – die Antworten sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Neben Wissensaustausch, beinhalteten die Antworten auch Möglichkeiten für Networking sowie das Ansprechen anderer Taikospieler, vor Ort zu lehren oder aufzutreten, und Inspiration. Die zwei am häufigsten erwähnten Bereicherungen waren die Erweiterung des eigenen Horizonts und das Gemeinschaftsgefühl. Die Teilnehmer merkten mehrmals an, dass sie es genießen, Zeit mit anderen Spielern zu verbringen, und verwendeten häufig Adjektive wie „nett,“ (*nice*), „liebenswert“ (*lovely*) und „interessant“ (*interesting*), um andere Spieler zu beschreiben. Einige Spieler merkten außerdem an, dass sie fühlten, mit gleichgesinnten Menschen Kontakt zu haben, und deshalb ein Zusammengehörigkeitsgefühl verspürten. Ein Teilnehmer schrieb dazu beispielsweise:

[Ich erhalte] ... moralische Unterstützung, Freundschaft und Verrücktheit, fühle meine Batterien wieder aufgeladen, fühle mich inspiriert, dankbar und beeindruckt, ich kann Facebook Accounts und Diskussionen Gesichtern zuordnen, fühle mich als Teil einer Community/Taikofamilie (ich liebe es, in großen Gruppen zu spielen), fühle Liebe für, und

¹⁶ Hier wäre zu beachten, dass diese Tabelle nicht allumfassend ist – mehrere Teilnehmer gaben verschiedene Aktivitäten an, deuteten aber durch Auslassungspunkte (...) oder den Zusatz „etc.“ an, dass sie eventuell an weiteren, nicht explizit erwähnten Aktivitäten teilgenommen hatten.

geliebt von, anderen Taikospielern (klingt komisch, ist aber wahr, Ich denke jeder ist großartig) ...

Ein anderer Teilnehmer betonte die Vorteile, einer Community anzugehören:

[Ich bekomme] ein Gefühl dafür, wie groß die Community tatsächlich ist, und wie andere Leute in der ganzen Taikowelt mit denselben Problemen zu kämpfen haben. Ich bekam ein besseres Verständnis dafür, wie wichtig Kommunikation und Teilen für ein kontinuierliches Weiterwachsen der Community ist, und dass es eine Fülle an Ressourcen und Erfahrung gibt, auf die wir zurückgreifen können. Ich selbst konnte mit verschiedenen Gruppen und Leuten in Kontakt treten, und mich selbst und die Gruppe mit der ich spiele der größeren Gemeinschaft vorstellen.

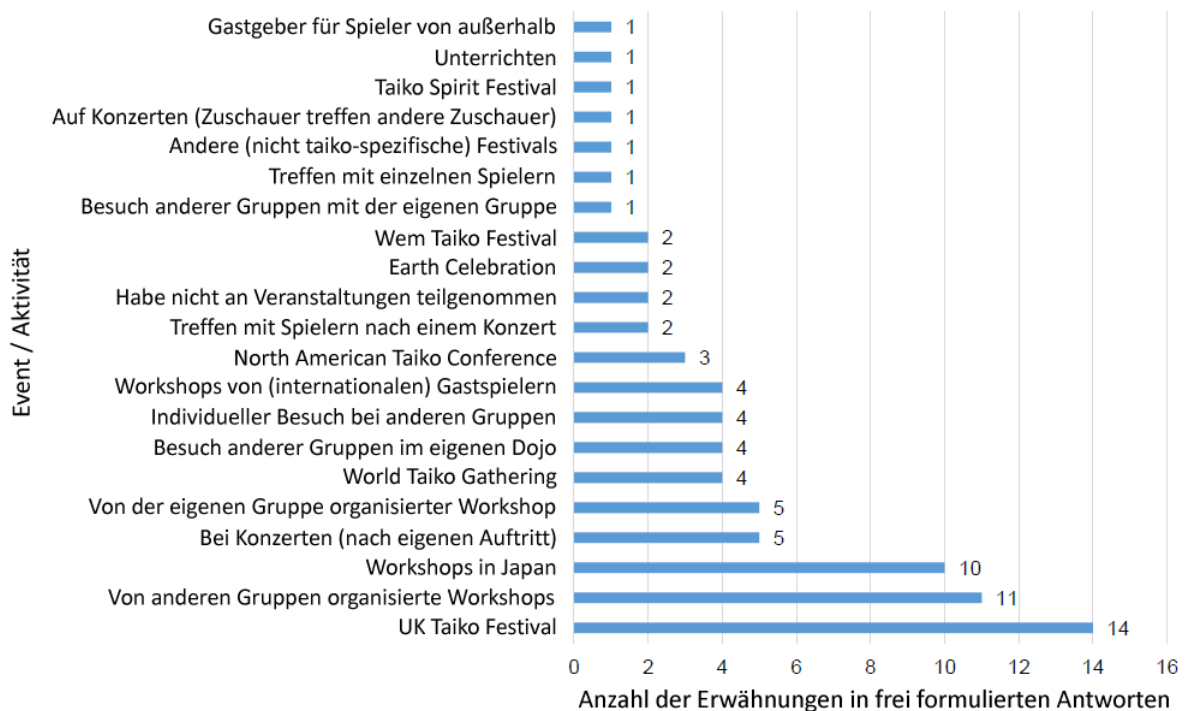


Abbildung 10. Gelegenheiten zum Treffen anderer Taikospieler.

Kurzum, der Umfang an Vorteilen und Bereicherung ist beachtlich und beinhaltet die Entwicklung individueller Taiko-Fertigkeiten, Taiko-Netzwerke, ein Bewusstsein für die Vielseitigkeit von Taiko, Gemeinschaft/Community, und persönliche Weiterentwicklung.¹⁷

¹⁷ Wie in Abbildung 10 ist diese Liste nicht vollständig, da einige Spieler andeuteten, dass sie nicht sämtliche Vorteile/Bereicherungen aufgelistet hatten, die sie aus der Interaktion mit anderen Spielern erhielten.

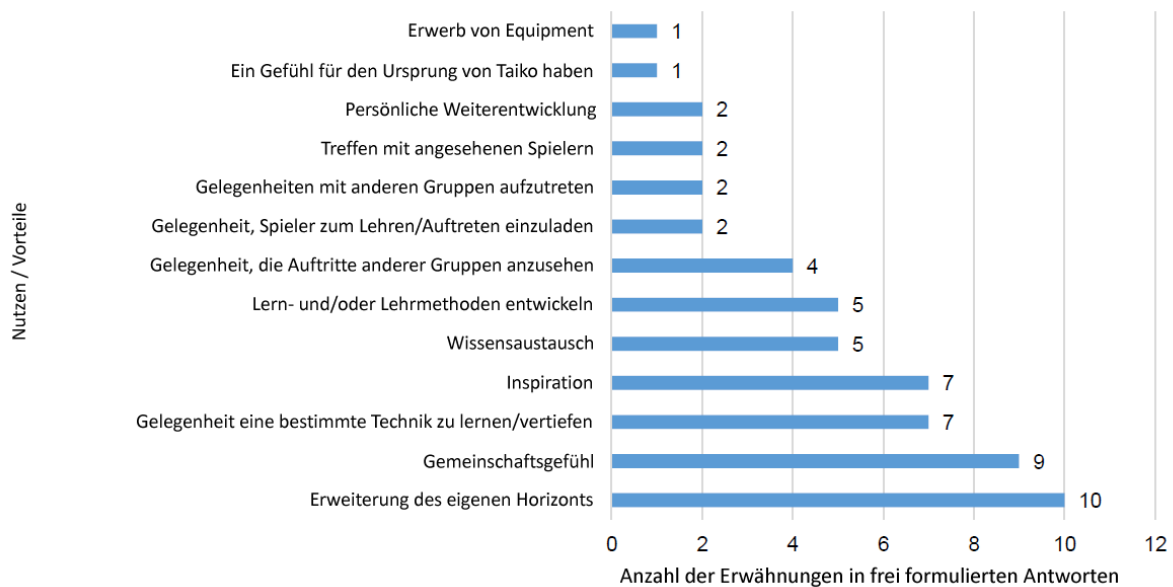


Abbildung 11. Nutzen, den Spieler aus der Teilnahme an Veranstaltungen mit Taikospielern anderer Gruppen ziehen.

IX. Ansichten über die Verwendung von sozialen Medien gehen weit unter den Umfrageteilnehmern auseinander

Die Umfrageteilnehmer wurden über die Rolle von sozialen Medien für den Aufbau von Kontakt mit Spielern in anderen Gruppen, Regionen und Ländern gefragt. Die frei formulierten Antworten offenbarten mehrere Beweggründe für die Verwendung sozialer Medien, die in der unteren Tabelle aufgeführt sind. Eine beträchtliche Minderheit (35%) der Spieler gaben allerdings an, sich in keiner Weise mit sozialen Medien zu betätigen, und einige sprachen sich ausdrücklich gegen deren Verwendung aus. Vier Spieler erwähnten interessanterweise, dass sie soziale Medien nur sehr eingeschränkt verwenden, und ein Spieler merkte an, dass er diese ausschließlich für Taiko benutzt. Andere Spieler – im starken Kontrast dazu – merkten an, dass soziale Medien für sie ein essentielles Werkzeug sind. Ein Teilnehmer schrieb hierzu beispielsweise:

Sie spielen eine so gewaltige Rolle bei der Suche nach neuen Spielern und Gruppen, helfen aber auch, bestehende Kontakte nicht einschlafen zu lassen. Es ist so einfach, nach Leuten zu suchen und diese als Freunde hinzuzufügen, was Dialog und Diskussionen befördert – und beides ist wichtig, wenn die Community weiterhin wachsen und zusammenbleiben soll.

69% derjenigen, die soziale Medien verwenden, benutzen diese um sich mit anderen Spielern zu vernetzen; ein Spieler merkte an dass er „ohne soziale Medien vermutlich keinen beständigen Kontakt mit ihnen [anderen Spielern] halten würde.“ Dies wirft die Frage auf, wie man eine inklusive Taiko Community entwickelt und aufrechterhält, wenn ein beträchtlicher Teil der Spieler sich nicht mit einem Medium beschäftigt, das von Anderen zur Kommunikation und zum Teilen von Informationen verwendet wird.

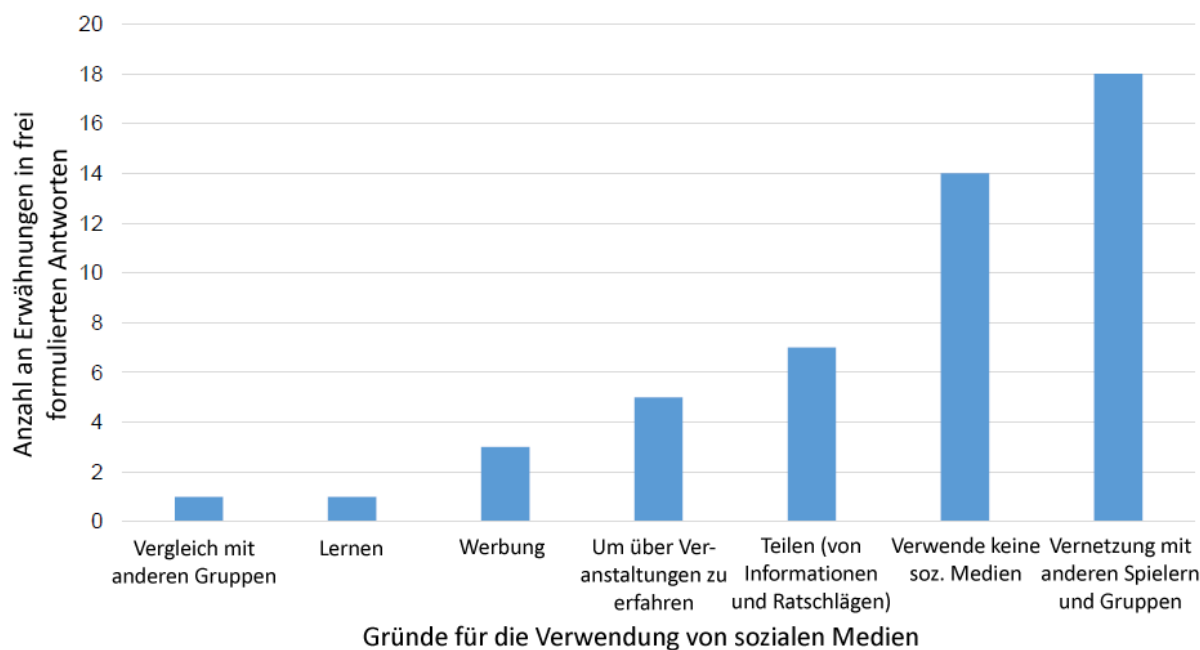


Abbildung 12. Gründe für die Verwendung sozialer Medien.

Mehr Teilnehmer verwenden soziale Medien eher selten (32%) als täglich (24%). Weitere 24% verwenden soziale Medien nur ein oder zweimal pro Woche, und die verbleibenden Teilnehmer verwenden diese gar nicht. Die Teilnehmer gaben mehrere Plattformen an, im Einzelnen: Facebook, YouTube, LinkedIn, Twitter, Instagram, Wordpress, WhatsApp, Threema, und Email. Facebook ist die am häufigsten verwendete Plattform, und die Mitgliedschaft auf folgenden [Facebook] Gruppen wurde angegeben wie folgt: [Taiko Europe](#) (20 Teilnehmer)¹⁸; [Taiko Community](#) (17)¹⁹; [UK Taiko Scene](#) (11)²⁰; die Facebook Gruppe ihrer eigenen Taikogruppe (10); die Facebook Gruppen anderer Taikogruppen (7); [Taiko in Deutschland, Österreich, Schweiz, Und Überall](#) (3)²¹; [Taiko France](#) (3)²²; Genki Spark (1); [Taiko Community Alliance](#) (1)²³; [Taiko Brazil](#) (1)²⁴; eine Gruppe für Taikogruppen in derselben Stadt (1); und eine Gruppe für Alumni eines Kurses (1). Zehn Spieler gaben außerdem an, dass sie auf Facebook mit einzelnen Spielern befreundet sind.

Fazit

Der Grundgedanke hinter dieser Umfrage war es herauszufinden, welche Art von Unterstützung für die Entwicklung einer starken und lebendigen europäischen Taiko Community vonnöten ist. Die Ergebnisse zeichnen ein Bild von Taiko, das gleichermaßen komplex und lebendig ist, und in dem sich drei zusammenhängende Kernprobleme abzeichnen: Zugang, Qualität und Führung.

Eine beträchtliche Minderheit der Umfrageteilnehmer merkte an, dass es für sie problematisch sei, sich in ihrer Umgebung Zugang zu qualitativ hochwertigen Unterricht zu verschaffen, und andere Spieler hatten Schwierigkeiten, an zusätzlichen spezielleren Weiterbildungen (wie Workshops)

¹⁸ <https://www.facebook.com/groups/725738900887991/>

¹⁹ <https://www.facebook.com/groups/taikocommunity/>

²⁰ <https://www.facebook.com/groups/127284597415795/>

²¹ <https://www.facebook.com/groups/1467897136782799/>

²² <https://www.facebook.com/groups/taikoFrance/>

²³ <https://www.facebook.com/taikocommunityalliance/>

²⁴ <https://www.facebook.com/groups/248320215205348/>

teilzunehmen. In Folge verwenden die meisten im Internet zugängliche Lernmaterialien um sich als Taikospieler weiterzubilden und selbsttätig zu lernen. Andere Spieler fanden es aufgrund der Kosten problematisch schwierig, an Weiterbildungsmöglichkeiten teilzunehmen.

Beides stellt für die europäische Taiko Community in Hinsicht auf Sicherstellung von gleichberechtigten Zugang und Teilhabe eine Herausforderung dar. Kurzfristig könnten Mitglieder der europäischen Taiko Community andere Spieler auf online verfügbares qualitativ hochwertiges Lernmaterial (d.h. bereits existierendes Material) aufmerksam machen, was sowohl kostenpflichtiges als auch frei verfügbares Lernmaterial beinhalten würde. Langfristig gesehen – und insbesondere angesichts der Tatsache, dass die meisten Spieler ein persönliches und direktes Lehrverhältnis bevorzugen – könnte die europäische Taiko Community eine Liste mit erfahrenen Repräsentanten oder Mentoren entwickeln, auf die man zurückgreifen könnte, um Individuen und Gruppen ohne örtlichen Zugang zu qualitativ hochwertigen Unterricht mit Anleitung und Ratschlägen unter die Arme zu greifen. Es müsste allerdings sichergestellt werden, dass diese Angebote auch für diejenigen zugänglich sind, die keine sozialen Medien verwenden.

Die Ergebnisse der Umfrage zeigen eindeutig, dass das Verständnis von „Führung“²⁵ wenig ausgeprägt ist und mit der Gründung oder Verwaltung einer Gruppe zusammenhängt. Kurzfristig könnten erfahrene Gruppenleiter Spieler betreuen, die ihre eigenen Gruppen gründen möchten; Gespräche, die auf der ETC stattfanden, legen nahe dass dies bereits passiert. Es wäre allerdings vorausschauend, innerhalb Europas eine neue Riege an Wortführern zu entwickeln, um den Fortbestand von Taiko in Europa sicherzustellen, und um jenen, die sich selbst bereits als Wortführer verstehen, zu unterstützen. Diese neuen Wortführer müssten nicht zwangsweise Gruppenleiter sein, sondern wären eher Individuen, die Mitgliedern der Community durch das Vorstellen neuer Übungsmethoden, das Übernehmen von Verantwortungen, enthusiastischer Unterstützung etc. helfend unter die Arme greifen. Hierfür wäre strukturierte Unterstützung und gezielte Weiterbildung vonnöten.

Damit diese vorgeschlagenen Maßnahmen tatsächlich umgesetzt werden können, sollten die Spieler verdeutlichen, was genau sie unter einer (europäischen) Taiko Community verstehen - sowohl in Hinsicht auf das, was diese den Spielern anbieten könnte, als auch das, was Individuen dazu beitragen könnten. Gegenwärtig hat keine der Gruppierungen, die diese Kriterien erfüllen würde, eine eindeutige Identität. Es ist weder möglich noch wünschenswert für eine Taiko Community, statisch oder monolithisch zu sein. Stattdessen würde ich vorschlagen, dass diese auf geteiltes Wissen, Training und gemeinsame Werte zurückgreifen sollte, um auf gemeinsame Ziele hinarbeiten, die noch klar definiert werden müssen.

Dieser Bericht wurde von Kate Walker, ein Taiko Spieler und PhD Student²⁶ an der Universität von Sheffield (UK) vorbereiten. Fragen können an kewalker1@sheffield.ac.uk gerichtet werden.

Die Übersetzung wurde von Michael Jürges, Admin von Bibliotaiko.de und WadaikoToshokan.com angefertigt. Anmerkungen zu Layout und Übersetzung können an das [Kontaktformular](#) gesendet werden.

²⁵ Im Original: „leadership.“ Siehe hierzu den Kommentar in Fußnote 15.

²⁶ Doktorand.