

Philosophische Fakultät
der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn

Bachelor-Arbeit zur Erlangung des akademischen Grades
„Bachelor of Arts (B.A.)“
im Studiengang Asiatische und Islamische Kunstgeschichte

Kontroverse um kulturelle Aneignung in Spielen am Beispiel Hoyoverse: Genshin Impact und Honkai Star Rail

Vorgelegt von:

Max Ließ

Ettighofferstr.48 53123 Bonn

s5islies@uni-bonn.de

Matrikelnummer: 3318708

6. Semester

Themensteller/-in: Eric Ebelt

Zweitgutachter/-in: Laura Drinck

Inhalt

1. Einleitung	3
2. Hoyoverse Spiele-Genshin Impact	5
2.1 Hintergründe zum Spiel und die Kritik	6
2.2 Das Gebiet Inazuma	8
2.2.1 Das Design der Narukami Island	8
2.2.2 Figur Designs	12
2.3 Die Region Lǐyuè	18
2.3.1 Die Gestaltung von Lǐyuè	18
2.3.2 Charakter Konzepte	20
3. Hoyoverse Spiele-Honkai Star Rail	26
3.1 Hintergründe zum Spiel und die Kritik	26
3.2 Der Sektor Xiānzhōu Luófǔ	27
3.2.1 Städte Designs in Central Starskiff Haven	28
3.2.2 Charakter Darstellungen	30
4. Vergleich von Lǐyuè und Xiānzhōu Luófǔ	34
5. Fazit und Ausblick	36
6. Literaturverzeichnis	40
7. Anhang	43

1. Einleitung

Wer sich für Spiele und vor allem mobile Spiele interessiert, der hat womöglich auch ein Spiel des chinesischen Spieleentwicklers Hoyoverse (Mihoyo) ausprobiert. Zunächst bekannt als Mihoyo wurde er vor allem durch das openworld Spiel Genshin Impact bekannt, welches in 2020 erschien und Preise wie den "Best Mobile Game"- Award 2024 gewann. Aber auch die Folge-Spiele Honkai Star Rail (2023) und Zenless Zone Zero (2024) entwickelten eine große Fanbase. Doch mit der Popularität gewannen die Spiele auch an Kritik. Der wohl meistdiskutierte Kritikpunkt ist, wie echte Kulturen in diese Fantasy Spiele aufgenommen wurden. Sucht man diese Kontroversen bei Google oder Sozialen Netzwerken, so fällt auf, dass viele von kultureller Aneignung und gar Rassismus sprechen.

Obwohl die Spiele in einem Anime Stil gestaltet sind und in einer Fantasie Welt spielen, wurden Inspirationen aus verschiedenen Kulturen genommen, um die Städte und Charaktere zu designen. Bei Genshin Impact und Honkai Star Rail zeigt sich dies deutlich in den verschiedenen Regionen, welche der Spieler freischalten kann, in dem er die Geschichte weiterspielt. Auffällig dabei ist, dass vor allem aus asiatischen Kulturen immer wieder Einflüsse sich wiederfinden lassen, insbesondere aus der chinesischen und japanischen Kultur. Die Spieleentwickler selber kommen aus China und auch der Hauptsitz ist in Shànghǎi. Die Mitaufnahme der eigenen Kultur in dem Spiel ist deshalb nahe liegend. Das Interesse an der japanischen Kultur kommt hauptsächlich von den Gründern, die schon sehr früh Interesse an japanischer Popkultur und Anime und Manga hatten.¹

Doch genau diese Umsetzungen bekommen immer wieder Kritik. Einer der Hauptkritikpunkte ist, dass die Kulturen nicht respektvoll dargestellt werden und traditionelle Kleidung sexualisiert wird. Der Twitter User @MisseryOFFICAL schreibt zum Beispiel: „Bitte helfen Sie mit, diese Petition zu unterzeichnen. Ich bin enttäuscht, dass es in Genshin Impact zu weiterer kultureller Aneignung kommt. [...]“. Er verlinkt eine Petition auf change.org welche ein Zeichen setzen soll gegen kulturelle Aneignung und „whitewashing“ in Hoyoverse

¹ <https://www.hoyoverse.com/en-us/> (Letzter Abruf 15.07.2025)

(Mihoyo) Spielen.² Breits 125.910 Menschen unterzeichneten diese Petition [Stand 09.04.2025].³ Mit dieser oben genannten Kritik soll sich diese Arbeit befassen. Dabei soll dargestellt werden inwiefern Genshin Impact und Honkai Star Rail, Inspirationen von der japanischen und chinesischen Kultur bekommen haben und wie diese in dem Fantasy Setting umgesetzt werden. Weitergehend wird sich dann mit der Frage auseinandergesetzt, ob dies als ein respektvoller Umgang bezeichnet werden kann oder es kulturelle Aneignung ist. Somit entsteht daraus die übergeordnete Frage beziehungsweise das Thema: Inwieweit können Spiele asiatische Kulturen respektvoll darstellen? Und wie sähe eine respektvolle Darstellung aus? Hierbei dient der Spieleentwickler Hoyoverse (Hoyoverse) und seine Spiele als Beispiel. Genshin Impact und Honkai Star Rail wurden dafür ausgewählt, weil beide sehr viel Aufmerksamkeit gewannen und oft auch mit einander verglichen wurden.

Genauer betrachtet werden soll hierbei die Region Inazuma in Genshin Impact, die sich an Japan orientiert haben soll und Lǐyùè, die an China erinnert. Zum Vergleich sollen auch die Region Xiānzhōu Luófú von Honkai Star Rail in Augenschein genommen werden, die auch Inspirationen aus China hat. Hierbei soll das generelle Design der Region anhand von verschiedenen Dörfern/Städten näher betrachtet werden, wobei der Fokus vor allem auf der Architektur liegt. Diese ingame Architektur wird dann mit echten Beispielen aus China und Japan verglichen. Die Charaktere sollen auf drei für jede Region begrenzt werden. Dabei wird sich deren Kleidung und Charakter Hintergrundschichte angeguckt und auch mit Beispielen von echter traditioneller Kleidung ect. verglichen. Angefangen wird hierbei mit dem Gebiet Inazuma in welchem die Narukami Island liegen. Genauer betrachtet werden hier Inazuma City und Grand Narukami Shrine. Die Figuren, die detaillierter analysiert werden, sind Raiden Shogun, Kujou Sara und Yae Miko, da deren Designs oft Kritik bekamen. Danach wird die Region Lǐyùè und der Lǐyùè Harbour näher begutachtet. Lǐyùè Harbour ist repräsentativ für das Gebiet, da hier auch die meisten Events im Spiel stattfinden. Die Charaktere, die inspiziert werden, sind Gaming, Yun Jin und Lan Yan. Sie üben jeweils eine traditionelle chinesische

² Diese Meinung wurde von einer Person, wessen Hintergründe nicht bekannt sind. Sie scheint jedoch eine breitere Masse zu repräsentieren, was sich durch die Petition zeigt. Bezüglich der Petition ist bisher noch nicht nachgewiesen, dass diese Wirkung zeigte und von dem Spieleentwickler Hoyoverse (Mihoyo) war genommen wurde.

³<https://www.change.org/p/stop-cultural-appropriation-and-whitewashing-in-mihoyo-games> (letzter Abruf 15.07.2025)

Kunst aus. Zuletzt wird ein Blick auf das Spiel Honkai Star Rail geworfen und deren Region Xiānzhōu Luófú mit Central Starskiff Haven. Die ausgewählten Figuren Dan Hang (Imbibitor Lunae), Bailu und Jin Yuan werden auch auf ihre Designs untersucht und wie weit diese Inspirationen aus der chinesischen Kunst und Kultur nehmen. Líyuè und Xiānzhōu Luófú, welche beide einen chinesischen Einfluss haben, werden daraufhin verglichen. Es soll herausgestellt werden, ob Hoyoverse (Mihoyo) über die Zeit in ihren Spiele Kulturen anders dargestellt haben, vor allem vor dem Hintergrund der zunehmenden Kritik oder ob die kulturelle Umsetzung in beiden Spielen ähnlich ist.

Es steht eine große Bandbreite an Literatur über die traditionelle Architektur, Kleidung und Kunst aus Japan und China zur Verfügung. Über Hoyoverse (Mihoyo) sind verschiedene Artikel in den letzten Monaten erschienen, die sich mit ähnlichen Themen, auch teils anders aufgefasst, befassen. Diese Artikel werden Einfluss in dieser Arbeit finden. Die Literatur fokussiert sich jedoch vor allem auf die chinesische Kultur. Die später aufgestellten Definitionen basieren auf dem Cambridge Dictionary. Für Informationen zu den Spielen werden vor allem die Spiele selber genutzt und viel mit Bildmaterial gearbeitet. Wenn möglich soll abschließend zu dieser Arbeit ein Blick auf andere Spiele gegeben werden, die ähnliche Konzepte vertreten.

2. Hoyoverse Spiele-Genshin Impact

Im folgenden Teil dieser Arbeit wird sich näher mit dem Spiel Genshin Impact, bezüglich seines Inhaltes und Referenzen zur chinesischen und japanischen Kultur, auseinandergesetzt. Genshin Impact sticht hierbei als eins der ersten populären Spiele von Hoyoverse (Mihoyo) hervor. Das Spiel hat im Google Play Store bereits über 100 Millionen Downloads. Man kann es als erfolgreichstes Spiel von Hoyoverse (Mihoyo) bezeichnen. Das Spiel wurde außerdem in dreizehn Sprachen übersetzt, wobei die Voiceover - Ausgabe sich auf Chinesisch, Japanisch, Koreanisch und Englisch beschränkt (siehe Spieleinstellungen).

2.1 Hintergründe zum Spiel und die Kritik

Das Spiel Genshin Impact erschien am 28. September 2020 von dem Spiele-Entwickler Hoyoverse (Mihoyo). Es ist ohne Gebühr als App herunterladbar. Besitzt jedoch im Spiel Währungen, für welche man bezahlen kann, um mehr Charaktere oder Waffen zu erhalten. Es ist ein open – world – Spiel, das den Spieler eintauchen lässt in eine Fantasy Welt namens Teyvat. Zu Anfang des Spieles wird eine Szene eingeblendet, in der die Zwillinge Lumine und Aether gegen eine unbekannte Frau kämpfen. Dabei kann der Spieler sich entscheiden, ob er als Lumine oder Aether spielen möchte. Der jeweils nicht ausgewählte Zwilling verschwindet daraufhin mit der unbekannten Frau. In der nächsten Szene wacht der Charakter in Mondstadt (Region in Teyvat) auf und trifft auf seine Begleiterin Paimon. Zusammen ziehen die beiden los, um das Geschwister Kind zu finden (siehe Quest the Outlander who caught the wind). Dabei wandern sie durch die verschiedenen Regionen Mondstadt, L  y  , Inazuma, Fontaine, Natlan und Snezhnaya⁴, welche im Laufe der Jahre hinzugef  gt wurden. Jede Region besitzt ihre eigene Fauna und Flora und orientiert sich mit ihren Designs f  r Charaktere und Architektur an verschiedenen echten Kulturen, worauf im Verlauf weiter eingegangen wird. Der Spieler erf  hrt auch von den Archons der einzelnen Regionen, welche einst als G  tter geherrscht haben. Sie leben jedoch nun eher zur  ckgezogen oder als einfache B  rger. Im weiteren Spielverlauf ist es m  glich verschiedenste St  dte und Charaktere n  her kennen zu lernen und mehr   ber die Welt und auch den Standort seines Zwillings zu erfahren. Der Spieler kann sich ein Team von bis zu vier Charakteren auf einmal aufbauen.⁵ Diese sind austauschbar und erlangt man teils aus Quests, aber vor allem aus dem *Gacha* System.⁶

Doch das Spiel bekam   ber die Zeit immer mehr Kritik, vor allem nachdem die Regionen L  y   und Inazuma dazu kamen. Insbesondere wurde Kritik an kulturellen Aneignungen ge  u  ert. Au  erdem wurde immer wieder kritisiert, dass gerade die weiblichen Charaktere sexualisiert

⁴ Snezhnaya wird voraussichtlich 2025 ver  ffentlicht, ist jedoch zu dem Zeitpunkt der Verfassung dieser Arbeit noch nicht erschienen. Basierend auf den bisherigen Charakteren der Region (siehe Childe) und den Namen ist die Region basierend auf Russland (Stand 15.04.2025).

⁵ <https://www.hoyoverse.com/en-us/> (letzter Abruf 15.07.2025)

⁶ Gacha stammt von dem japanischen *Gashapon*. *Gashapon* in Maschinen aus denen man zuf  llig einen Plastikball mit beispielweise kleiner Figur darin erh  lt. Gacha Spielsysteme greifen dieses Konzept auf und man erh  lt zuf  llig Waffen oder Charaktere (BLOM 2023: 173).

werden und dies auch oft mit traditionellen Kleidungsstücken passiert, die sie im Spiel tragen. Des Weiteren wird kritisiert, dass es viel zu oft zur Verwendung von bloßen Stereotypen kommt und echte historische Ereignisse zu lose wiedergegeben werden. Dies zeigt auch ein Kommentar von einer Online-Nutzerin

[..] Inazuma, a pseudo-Japanese shogunate, and Sumeru, which blends Middle Eastern and South Asian cultural references, art direction, and language allusions put the game in close proximity to tense real-world racial and political issues. As Hoyoverse's directors and writers journey away from tried-and-true fantasy role-playing game environments inspired by Europe and East Asia, they expose storytelling limitations of stereotype over-reliance and callous usage of real-life history. [...] (ZHONG 2022)

Bei diesem Kommentar handelt es sich nicht um eine wissenschaftliche Quelle. Die Autorin bzw. Journalistin Rui Zhong forscht über Kultur, Politik und Pop-Kultur und macht ihren Abschluss an der Johns Hopkins University und Emory University. Ihre Arbeiten wurden in verschiedenen Magazinen wie Foreign Policy, MIT Technology Review und Wired veröffentlicht. Dieser Beitrag wird trotzdem hier verwendet, nicht als Nachweis, sondern als Widerspiegelung der Meinung des normalen Konsumenten bzw. Spielers. Im weiteren Verlauf soll überprüft werden ob diese Aussagen vertretbar sind.

Um überhaupt zu verstehen wobei es bei kultureller Aneignung, Sexualisierung und Stereotypen geht wird zunächst ein Blick auf die Definitionen nach dem cambridge dictionary geworfen. Laut dem cambridge dictionary (Stand 16.04.25) ist kulturelle Aneignung „the act of taking or using things from a culture that is not your own, especially without showing that you understand or respect this culture“. Somit kann man dabei von dem nicht respektvollen Umgang mit einer anderen Kultur, die nicht die eigene ist sprechen. Dies kann auf fehlendem Wissen darüber passieren, aber womöglich auch basierend auf negativen Intentionen, bis hin zu rassistischen Hintergründen. Vor allem diese Punkte können dazu führen, dass diese Handlungen und Aussagen auf Stereotypen der jeweiligen Kultur basieren. Sexualisierung ist laut dem cambridge dictionary (Stand 16.04.25) „the act of sexualizing someone or something“. Dies ist sehr ungenau, es wird also nicht erläutert wie Sexualisierung aussehen kann. Es ist somit zu erwähnen, dass die Einschätzung ob etwas oder jemand sexualisiert ist, bei dem Betrachter selbst oder der Person (sofern diese in einem erwachsenen Alter und mentalen Zustand ist, wo sie dies entscheiden kann), welche sexualisiert wird liegt. Stereotypen werden im urban dictionary (Stand 16.04.25) als „a fixed and often unfair or untrue idea of what a

particular type or person or thing is like”. Nun geht es in der folgenden Arbeit vor allem um Stereotypen von China und Japan. Hierbei sollte auch erwähnt sein, dass es durchaus möglich ist für Menschen Stereotypen für seine eigene Kultur zu haben.

2.2 Das Gebiet Inazuma

Man erreicht das Gebiet Inazuma, nachdem man die Hauptquest in Lǐyùè angeschlossen hat mit einem Schiff. Es sind mehrere Inseln, die von schweren Gewittern umkreist werden. Das Gebiet wird somit ähnlich wie Japan dargestellt, welches eine eigständige Insel ist. Über die Insel herrscht das Shogunat mit Raiden Ei, als Archon und Gott der Ewigkeit als Oberhaupt. Auch hier bezieht sich das Spiel auf Japan und die Zeit von der Asuka Periode (538-645) bis zur Tokugawa Zeit (bzw. Edo Periode 1615-1867) wo die Shogunate regierten (NOBUO 2019: 1-2). Die Hauptquest befasst sich vor allem mit den Problemen des Shogunats und wie dieses zusammen mit ihren Oberhäuptern an Macht verlieren und es Gegner gibt gegen die sie ankämpfen. Basierend auf dieser Quest ist die Referenz Zeit womöglich die Tokugawa Zeit, in welcher das Shogunat unterging (Siehe Quest the Immovable God and the Eternal Euthymia).

2.2.1 Das Design der Narukami Island

Zunächst wird das Welten Design von Inazuma näher betrachtet, hierfür fällt der Fokus vor allem auf zwei Orte auf den Narukami Inseln: Die Hauptstadt Inazuma und der große Narukami Schrein. An beiden dieser Orte findet ein großer Teil der Hauptquest statt und die Architektur lässt sich mit echten Beispielen vergleichen. Während in anderen Teilen die Natur vor allem die Landschaft prägt. Das Hauptgebäude in der Hauptstadt ist das Tenshukaku. In diesem ist auch der Sitz des Shogunats und von ihrem Oberhaupt, der Gottheit Raiden Shogun (siehe The Immovable God and the Eternal Euthymia). Es ist ein großer Gebäudekomplex, welcher von einer Mauer umzogen wird. Die Struktur erinnert an die japanischen Burgen, wie die Burg Ōsaka. Die Burg wurde 1585 von Toyotomi Hideyoshi (Feldherr und Minister) erbaut. Es besaß drei Einfriedungen, jedoch wurde die dritte nach Hideyoshis Tod zugeschüttet. Das Gebäude selber brannte während des Ōsaka Sommerkrieges nieder. Während der Edo-Zeit (1603-1868) wurde die Burg erneut unter Tokugawa Regierung aufgebaut. Es wurde der Sitz des Tokugawa-Shogunats und der Verwaltung, während sich Ōsaka zum wirtschaftlichen Zentrum

entwickelte. Das Gebäude bekam weitere Schäden durch einen Blitzeinschlag 1665 und wurde auch durch Bürgerkriege und den zweiten Weltkrieg zerstört. Durch Spenden war es jedoch möglich es immer wieder aufzubauen. (KAWAMICHI, HASHITERA und MOUSSAS 2003: 199 f.). Heute wird es als Museum genutzt.⁷

Das Tenshukaku (s. Abb.1) und die Ōsaka Burg (s. Abb.2) sind sich in ihrer Grundstruktur sehr ähnlich. Beide wurden auf einer Erhöhung gebaut. Markant ist die lange Mauer, welche einen größeren Innenhof einschließt, der mit Gartenanlagen versehen ist. Zudem besitzen beide Gebäude entlang der Mauern mehrere Türme und einen Hauptturm, welcher über die anderen hinausragt. Auch die mehreren kleinen Dächer auf diesen Türmen sind sehr ähnlich. Jedoch ist die Farbe der Gebäude unterschiedlich. Die Burg Ōsaka ist gebaut aus einem hellen Stein, die Türme wurden weiß gemacht und die Dächer sind grün und schwarz mit goldenen Verzierungen (es sind womöglich nicht die Original Farben vom ersten Bau der Burg). Zwar sind auch weiße Elemente an Tenshukaku enthalten, jedoch ist das Gebäude vor allem in dunklen Farben wie schwarz und dunkellila gehalten. Goldene Verzierungen sind auch bei Tenshukaku zu erkennen. Auffällig sind hierbei die Fische, die an den Kanten der Dächer zu sehen sind. Diese lassen sich auch als Verzierung an dem Dach des Hauptturms der Ōsaka Burg finden. Sie sehen sich in ihrer Form sehr ähnlich. Anders jedoch ist die Verzierung auf den Dächern unterhalb am Tenshukaku. Hier findet man eine Abbildung eines Samurai Helmes sowie das Symbol des Archons. Samurai Burgen hatten jedoch nicht Samurai Helme als Schmuckornament. Es könnte kritisiert werden, dass hierbei der Stereotyp von Samurais verwendet wurde um zu verdeutlichen von wem die Burg verwendet wird, ansonsten entspricht die Architektur stark den Burgen aus der Tokugawa Zeit.

Nicht weit von Inazuma City befindet sich gelegen auf einen Berg der Grand Narukami Shrine (s. Abb.3). Der Schrein taucht in mehreren Story Quests auf und ist vor allem relevant in der Storyline für die Wirkung des heiligen Sakura Baumes, welcher sich in dem Schrein befindet und Inazuma reinigt und vor Unheil beschützt (siehe Quest Sacred Sakura Cleansing Ritual

⁷ <https://www.osakacastle.net/> (letzter Abruf 23.06.2025)

World). Hierbei wird nie von Bezügen zu dem Shintōismus⁸ in Japan gesprochen und der Schrein wird auch nicht als Shintō Schrein beschrieben. Trotzdem verweist bereits der Name auch an den Glauben an *kamis*, welches Götter und Geister sind. Dieser Punkt sowie die Architektur selber verweisen auch auf den Shintoismus. Dies wird auch deutlich, wenn man den Schrein in einen Vergleich mit einem echten Schrein in Japan bringt. Zum Vergleich wird hierbei der Shimogamo-Schrein in Kyōto gewählt (s. Abb.5), da er etwa auch zeitlich in die Tokugawa-Zeit fällt. Der Schrein entspricht mit seiner kleinen Fläche auch der Größe des Narukami Schreins und fällt vor allem durch seine rote Farbe auf. Dabei ist der Shimogamo-Schrein nur einer von vielen, welcher diese rote Färbung der Gebäude aufweist, beispielsweise der Heian-jingu in Kyōto leuchtet auch in einem kräftigen Rot.

Wie zuvor erwähnt ist die Färbung der Schrein Gebäude sehr ähnlich, beide Schreine besitzen ein rotes Grundgerüst wobei vor allem die roten Säulen die Last halten. Die Wände sind bei beiden weiß und sie stehen im Kontrast zu den schwarzen Dächern. Die Durchgangsgebäude im Shimogamo-Schrein scheinen jedoch, durch den roten Balkon/ Rundgang im oberen Teil, mehrgeschossig zu sein. Der Narukami Schrein hat dies nicht, stattdessen sitzt dieser auf einer Erhöhung bzw. einem Gestell auf einem Teich. Betrachtet man das Hauptgebäude des Narukami Schreins näher, fällt zudem auf, dass zwar der Weg drum herum zum inneren Heiligtum (den Baum) führt. Jedoch gelangt man nicht durch das Gebäude selbst dorthin. Zudem wird das Gebäude als Gebetsort genutzt. Die Floralenverzierungen an dem Gebäude stechen deutlich hervor, während sie am Shimogamo-Schrein eher weniger zu finden sind. Jedoch lassen sich diese Blumen Motive auf den Papier Laternen finden, die an den Gebäuden hängen. Sehr ähnliche Laternen mit fast dem gleichen Motiv lassen sich auch am Narukami Schrein finden. Weiter oberhalb findet man Verzierungen am Dach, die wiederum an die Rüstung bzw. den Helm eines Samurais erinnern. Diese Art der Verzierung wurde bereits an dem Gebäude des Tenshukaku verwendet. Sie entspricht nicht der Inspiration von echten Schreinen. Es wird somit vermehrt ein stereotypisches Symbol verwendet das nicht in diesen Kontexten in der Realität zu finden ist (CALLI und DOUGILL 2012: 8-12).

⁸ Shintōismus ist eine vor allem Natur basierende Religion. Welche seinen Glauben nicht auf einer Schrift basiert, sondern dem Bewusstsein von einem natürlichen Gleichgewicht. Es werden dabei vor allem *kamis* verehrt, welche heilige Geister bzw. Gottheiten sind. Diese können nicht nur von menschlicher Gestalt sein, sondern auch in der Form von Tieren, Bäumen, Steinen ect. (PICKEN 2010: 2-3).

Wie bereits erwähnt, befindet sich hinter dem Gebäude das eigentliche Heiligtum - der heilige Sakura Baum (s. Abb.4). Diesem wird eine reinigende Wirkung zugesprochen. Der Baum hat keine natürliche Form, sondern die Form eines Fuchses. Zudem weist der Baum an seiner Rinde blaue Stellen auf. Obwohl der Baum keinem realen Baum entsprechen würde, so ist die Verehrung von Bäumen bzw. Baumgeistern im Shintōismus weit verbreitet und entspricht realen Verehrungskonzepten (Picken 2010: 2-3). Jedoch spielt hierbei auch noch die Motivik des Fuchses mit rein. Den Fuchs Gottheiten, sogenannte *inari*, werden als *kamis* in vielen Schreinen verehrt. Es gibt auch Schreine, die sich vollkommen auf diese Gottheiten konzentrieren (Smyers 2021: 1-3). In diesen Schreinen findet man auch ähnliche Fuchsstatuen, welche sich vor dem Tor zum Baum im Narukami Schrein befinden (Smyers 2021: 74). Das rote Tor vor dem Baum entspricht den echten *torii*. Dies sind Tore, welche in den Schrein führen. Diese Tore lassen sich auch beispielweise im Shimogamo-Schrein finden. Sie haben die gleiche rote Farbe. Es gibt zwar verschiedene Arten der *torii*, allerdings entspricht keines dieser Tore genau diesem *torii* im Narukami Schrein. Es ähnelt mit seinem schwarzen Dach (*kasagi*) den *hachiman torii*. Allerdings ist der untere der beiden Balken (*shimaki*) länger als der Obere. Dies ist beim echten *torii* nicht so. Zudem hat diese *torii*, durch das Design einer halben Blüte zwischen den *shimaki*, eine Wölbung im *kasagi*.⁹ Hierbei fällt erneut auf, dass nicht genau das originale Beispiel übernommen wurde, sondern es durch Verzierungen und leichte Änderungen in der Form und Farbe im Spiel eingefügt wurde. Auch die Visualisierung der *inari* in Form von einem Baum in Fuchsform, weist auf den Fantasie Aspekt des Spieles hin. Man könnte kritisieren, dass hier zwei verschiedene *kamis* vermischt wurden und diese zusammen verehrt werden. Zudem wäre auch zu erwähnen, dass in vielen realen Schreinen in Japan meist mehrere *kamis* zusammen verehrt werden. Es erschließt sich somit, dass die Architektur in Inazuma Inspiration von realer japanischer Architektur aus der Tokugawa Zeit fand, jedoch einzelne Aspekte umgeändert wurden. Dies überwiegend aus dekorativen Gründen. Ob die Wahl des Samurai Helms als dekoratives Element eine passende Wahl war bleibt allerdings zu bemängeln. Im Falle des Tenshukaku Gebäudes passt es zu dem Kontext, wirkt in dem Schrein aber eher unpassend, da dieser in keiner Verbindung in der Geschichte mit den Samurai steht. Es wirkt, als wäre es vor allem als einheitliches Element hier verwendet wurden.

⁹ <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/t/torii.htm> (letzter Abruf am 10.07.2025)

2.2.2 Figur Designs

Die Kritik an dem Spiel Genshin Impact ging, wie zuvor an den Beispielen dargestellt, immer wieder auf die Charaktere des Spiels ein. Sie sollen sich oft, laut Aussagen der Kritiker, an Stereotypen bedienen und sexualisiert sein. Diese Punkte gehen oft über in kulturelle Aneignungen. Um diese Aussagen zu überprüfen, werden im Folgenden drei Figuren aus Inazuma betrachtet. Diese stachen durch ihre Designs hervor, die an traditionelle Kleidungsstücke aus Japan erinnerten. Dabei wird auch beachtet in welchem geschichtlichen Kontext diese stehen bzw. in welchem Kontext sie verwendet werden. Auch die Waffen der Charaktere sollen hierbei in Augenschein genommen werden.

Der Charakter Yae Miku (s. Abb.6) steht im Zusammenhang mit dem zuvor beschriebenen Narukami Schrein und ist eine der Schrein Jungfern. Sie besitzt zudem das Yae Publishing Haus, welches zuständig ist für alle Buchveröffentlichungen in Inazuma. Yae ist ein spielbarer Charakter, den man seit Februar 2022 im Gacha System ziehen konnte. Da Yae Miku als eine der Schrein Jungfern beschrieben wird und zudem auch von ihrem Design her auf diese verweisen könnte wird sie im Folgenden mit den japanischen Schrein Jungfern verglichen (siehe Charakter Beschreibung und Voice Lines). Ihr Nachname Miku könnte bereits auf die Jungfern, verweisen, da sie im japanischen als *miko* bezeichnet werden (Calli und Dougill 2012: 18). Die *miko*. Abb.7) tragen einen weißen *kimono* der in einen roten Rock gesteckt wird und an der Taille zusammengebunden wird. Es gibt auch Versionen, wo der weiße Kimono über dem Rock liegt und eine rote Schnur diese Kleidungsstücke zusammenhält. Teils können auf dem weißen Teil des Rockes auch Verzierungen wie Vögel zu finden sein, ansonsten ist die Kleidung schlicht. Dazu werden *getas* getragen und die Haare sind zusammengebunden oder gesteckt (CANDAHASHI 2025:10-14). Bei Yae Miku lassen sich die roten und weißen *kimono* Elemente wiederfinden, gleichwohl sind diese durchmischt in Mustern. Ebenso sind auch schwarze Elemente zu erkennen. Der Kimono selbst ist viel kürzer als der *kimono* auf dem Vergleichsbild und zeigt ihre Beine. An den Armen ist er abgetrennt und zeigt ihre Schultern und leicht die Ansätze ihrer Brust. Die Kleidung an sich zeigt auch viel mehr Verzierungen auf. Zu einen in Form von Mustern, aber auch einer Kette um ihren Hals sowie Quasten an ihrer Kleidung. Hinter ihrem Kopf hat sie zudem einen goldenen Schein und ihre Haare sind nur sehr locker am Ende zusammengebunden. Sie trägt verzierte *getas*, doch keine Socken in diesen.

Man erkennt, dass ihr Design lose auf den *mikos* basiert. Demgegenüber aber auch Fantasie Elemente wie die pinken Haare, lila Augen und rosa Fuchsohren eingebracht wurden. Dennoch kann kritisiert werden, dass hier eine Kleidung mit religiösem Hintergrund dargestellt wird und diese im Gegensatz zur der Inspirationsquelle sehr freizügig bis sogar sexual abgebildet wird. Dies ist kein Punkt, der mit dem Fantasie Aspekt zusammenhängt. Sie hätte man auch mit einem deckenden Kimono, der auch Verzierungen aufweist, darstellen können. Der goldene Schein, erinnert gar an einen heiligen Schein und scheint im Kontext mit dem sexualisierten Kleidungsstück unangemessen.

Ein weiterer Aspekt sind die Verweise auf *kitsune* in dem Design an den Ohren von Yae Miku und ihren Attacken. Die Attacke „Spiritfox Sin-Eater“ beschwört vier *kitsune* Geister, die den Gegner angreifen. Während der Attacke „Great Secret Art: Tenko Kenshin“ (siehe Attacken) taucht ein großer *kitsune* Geist hinter Yae auf, der den Gegner attackiert. *Kitsune* wurden als Fuchsgeister dargestellt, die sich oft als Menschen maskierten, um diese reinzulegen. Hier wird der Fokus also vielmehr auf den gefährlichen Aspekt der *kitsune* gelegt, da diese den Gegner angreifen. Es lassen sich verschiedene Waffen an die Figuren anlegen. Die am meisten empfohlene Waffe (eine Funktion vom Spiel schlägt dem Spieler bei der Auswahl die beste Waffe vor) ist die „Kagura's Verity“ (siehe Attacken) (s. Abb.8). Sie erinnert mit ihrem Aussehen an die *goheis* (s. Abb.9). Dies sind Stäbe mit Glöckchen, die eine reinigende Wirkung besitzen und oft bei dem Ritual Tanz *kagura* verwendet werden (Averbuch 1998: 297-298). Der Name der Waffe verweist auch direkt auf diesen Tanz. Der Tanz wird bei Festlichkeiten in Shinto Schreinen aufgeführt. Der Begriff *kagura* stammt wahrscheinlich von *kami no kura*. Dies bedeutet der Sitz der Götter, denn der Tanz wird für diese zur Beruhigung vorgeführt und sie sollen anwesend sein während des Tanzes (AVERBUCH 1998: 295-296). Dies ist ein kreativer Aspekt einen traditionellen Tanz mit Kampf zu vermischen. Dennoch könnte kritisiert werden, dass man hierbei eine friedliche religiöse Ebene mit einer brutalen Ebene verschmelzen lässt und damit die eigentliche Bedeutung des *kagura* verloren geht.

Ein weiterer Charakter, welcher mit Yae Miku befreundet ist und bereits, als Archon erwähnt wurde, ist Raiden Shōgun (s. Abb.10). In dieser Figur sind zwei Seelen vereint. Zum einen Ei, der eigentliche Elektro Archon und Shogun, eine Puppe, welche Ei kreierte um sich zurück zu ziehen. Shogun sollte über die Menschen von Inazuma herrschen, während Ei sich in das Innere

des Körpers zurückzieht. Im Folgenden wird von Raiden gesprochen und damit die Figur als Ganzes gemeint. Sie ist seit September 2021 eine der Spielbaren Figuren. Betrachtet man ihre Kleidung näher so scheint sie einen *kimono*¹⁰ zu tragen (siehe Charakter Beschreibung und Voice Lines). So wird auch ihre Kleidung im Folgenden mit einem *kimono* verglichen (s. Abb.11).¹¹ Ein *kimono* besteht aus mehreren Bestandteilen. Das Hauptgewand selbst besteht aus mehreren rechteckigen Stoffbahnen, die zusammengenäht werden. Hierbei wird unterschieden zwischen *kimonos* für junge Frauen *furisode* und *kimonos* für ältere Frauen *homongi*. Meistens sind bei den *furisode* die Ärmel länger als bei dem Beispiel *kimono* und auch bei Raiden Shogun (CANDAHASHI 2025: 11). Jedoch entspricht dies eigentlich nicht dem hohen Alter von Raiden als Archon. Zudem ist der *kimono* von Raiden zweiteilig mit einem Top und einem Rock. Der Ausschnitt ist viel offener als bei dem Beispiel *kimono*. Der Beispiel *kimono* geht zudem fast bis zum Boden, während ihr *kimono* schon weit über den Knien aufhört und sie dafür hohe Socken trägt. Es wirkt, durch die Kürze des dargestellten *kimonos*, wie eine sexualisierte Variante des eigentlichen *kimonos*. Auffällig sind zudem die Blumenbemusterungen der *kimonos*, denen jeweils verschiedenen Bedeutungen zugesprochen werden. Der Beispiel *kimono* zeigt Kirschblüten auch genannt *sakura*. Sie stehen für die Vergänglichkeit des Lebens und die Schönheit des Lebens und sind vor allem auch auf *kimonos* für den Frühling zu finden. Raidens *kimono* hingegen hat Pflaumenblüten, genannt *ume*. Sie stehen für Durchhaltevermögen, Erneuerung und Hoffnung (CANDAHASHI 2025: 5). Jedoch entspricht dies nicht den Attitüden für die Raiden steht, da sie der Archon der Ewigkeit ist und Erneuerungen etwas sind das sie nicht befürwortet.

Es gibt weitere Bestandteile eines *kimonos* wie der *obi*, der eine Art Stoff Gürtel ist, welche um die Taille gebunden wird. Er besteht beim Beispiel Bild aus zwei verschiedenen Stoffen, einer in einer rosa Farbe und der andere mit Blumenmustern. Auch bei Raidens *kimono* sieht man zwei Stoffteile, einen simplen lila färbenden Stoff und auch einen mit Blumenmustern. Man sieht zudem auf dem Beispiel Bild ein Band, welches um den *kimono* gewickelt wurde genannt *obi-jime*. Auch dieser ist bei Raiden zu finden. Allerdings wird dieser aber noch mit einer

¹⁰ Der *kimono* ist ein traditionelles Japanisches Kleidungsstück, welches in einem starken Kulturen Kontext steht und meist von Frauen getragen wird (CANDAHASHI 2025: 1).

¹¹ Der Vergleichs *kimono* ist ein moderner *kimono* und nicht aus der Kamakura-Zeit, wird hier jedoch als Beispiel werdend, da er den *kimono* von Raiden ähnelt und alle wichtigen Bestandteile widerspiegelt.

Schleife mit Quasten dekoriert. Ein weiterer Bestandteil ist der *haneri*, ein oft weißer Kragen, wie auch im Beispielbild. Er wird unter dem eigentlichen Kragen des *kimonos* getragen. Bei Raiden ist dieser nicht zu finden. Stattdessen trägt sie ein lila Hemd mit hohem Kragen und Schleife, die jedoch ihre Brust komplett auslässt. Es wirkt, als wollte man beim Design den Fokus konkret auf die Brust lenken. Auch ihre Schuhe sind anders als die im Beispielbild. Hier werden traditionell japanische Holzschuhe, *getas* gezeigt. Raiden trägt diese Holzschuhe auch, hingegen haben ihre Holzschuhe einen Absatz und wirken wie Highheels. Erwähnenswert ist hierbei, dass Highheels keine Schuhe sind, die zum Kämpfen geeignet sind. So wirkt es wiederum wie eine Art der Sexualisierung, da es nichts zum eigentlichen Charakter beiträgt. Die Haare wurden beim Beispielbild hochgesteckt und mit Blumen verziert. Bei Raiden findet man auch Blumen in den Haaren, ihre Haare sind lediglich zu einem langen Zopf zusammengebunden (CANDAHASHI 2025: 5-12).

Raiden Shogun hat eigentlich als Waffe eine Lanze (siehe Waffenauswahl Menü). Trotzdem sieht man sie meist mit einen *katana* (s. Abb.12).¹² Dieses zieht sie in einer ihrer Attacken, sowie in einer Scene der Hauptgeschichte (siehe Quest The Immovable God and the Eternal Euthymia) aus ihrer Brust um zu kämpfen. Es wird nicht erläutert warum genau sie es aus ihrer Brust zieht und es wirkt wie ein weiterer Versuch den Fokus auf ihren Busen zu legen und diesen zu sexualisieren. Zum Vergleich bietet sich ein *katana* aus dem 19. Jahrhundert aus dem Met Museum an, da es auf dem Bild in seine eigentlichen Bestandteile zerlegt ist (s. Abb.13). Man erkennt die silberne, gebogene Klinge, den Griff, die silberne Metalplatte die zwischen Klinge und Griff anliegt und *tsuba* genannt wird und die Scheide, in welcher die Klinge liegt, wenn diese nicht benutzt wird. Bei Raidens *katana* ist keine Scheide dabei, jedoch lässt sich auch hier ein stark verzierter Griff erkennen. Ebenso eine Art *tsuba* ist zu erkennen, hier jedoch nicht rund und stattdessen spitz (TURNBULL 2011: 13). Die Klinge ist auch leicht gebogen hat jedoch neben dem *tsuba* noch eine Art Elektrosymbol und ist nicht silbern, sondern lila und weiß.

¹² *Katanas* sind traditionell japanische Schwerter, welche ihren Ursprung in der Heian-Zeit (794-1184) hatten. Während der Kamakura-Zeit (1183-1333) erhielten sie ihre gebogene Form und wurden zur Waffe der Samurai (CANDAHASHI 2024: 1).

Raiden hat als Shogun mehrere Untergebende, darunter auch Kujou Sara (s. Abb.14), welche dem Kujou Clan der Tenryou Kommission angehört und mit diesen zusammen die Befehle des Shoguns ausführt (siehe Charakter Beschreibung). Auffällig ist hierbei, dass beschrieben wird, dass sie ein *tengu* ist und sie eine *tengu* Maske an ihrem Kopf trägt. *Tengus* sind *yokais*¹³, sie haben einen menschlichen Körper, der jedoch übersät mit Federn ist. Zudem besitzen sie einen Vogelkopf und Flügel. Die Formen der *tengu* können variieren. So hat beispielweise der *konoha-tengu* ein eher menschliches Gesicht mit einer langen Nase (FRYDMAN 2023: 170-172) (SEKIEN 2017: 10). *Tengu* Masken entwickelten sich zu einem Teil aus der Rüstung in der Muromachi-Zeit (1333–1573), genannt *sōmen*. Der Bezug vom *tengu* zu dieser Verwendung entstand teils durch die Sagen, dass *tengus* das Bewusstsein von Männern einnahmen und Kriege als diese begannen oder auch selbst auf Kriegsfeldern auftauchten. Sie seien immer siegreich und beherrschten jede Art von Waffen (LaRocca 1996: 19). Eine dieser Beispielmasken befindet sich heute im Met Museum und stammt aus dem frühen 18.Jahrhundert (s. Abb.15). Sie ist aus lackiertem Eisen und hat somit eine andere Farbe als die vor allem rote *tengu* Maske von Sara. Zudem ist es eine Maske, welche, im Gegensatz zu der Maske von Sara, das ganze Gesicht bedeckt. Jedoch war es bei dieser Art der Maske auch möglich diese auseinander zu nehmen (siehe Schrauben jeweils neben der Nase). Dadurch konnte der Mund Teil abgenommen werden. Somit bleiben lediglich die Augenpartie und die Nase übrig (diese können aber auch einzeln abgenommen werden), ähnlich der Maske von Sara. Die Maske von ihr zeigt jedoch einen Schnabel und stellt somit eine andere Variante des *tengu* dar. Sie gleicht mehr einem Vogel als einem *tengu*. Allerdings sind bei beiden Masken die markanten Augenbrauen und Verzierungen unter den Augen zu erkennen. Um die Maske zu befestigen trägt Sara ein schwarz-weiß geflochtenes Band um ihren Kopf. Das Band zur Befestigung ist an der Met Museums Maske nicht mehr erhalten. Die Löcher an den Seiten lassen aber vermuten, dass diese ein ähnliches Befestigungssystem hatten. Somit sind sich die Designs nicht nur ähnlich, sondern auch der Hintergrund mit den Rüstungsmasken passt zu Kujou Sara. Sie hat selbst in Kriegen gekämpft. Sie trägt die Maske nie auf ihrem Gesicht, sondern an der Seite ihres Kopfes. Somit verliert sie ihre eigentliche Funktion als Rüstungsteil bzw. Schutz des Gesichtes. Die Maske wirkt vielmehr als ein Accessoire, das jedoch bewusst in dem Zusammenhang gewählt wurde. Ihre roten Schuhe sind eine Art *getas*. Sie werden als

¹³ *Yokais* sind Kreaturen, welche auf dem japanischen Volksglauben und Mythen basieren. Sie haben verschiedene Erscheinungsformen und nehmen teils die Rollen von Gottheiten ein (FRYDMAN 2022: 166-168).

ipponba geta bezeichnet, da sie nur einen Steg unter besitzen. Sie wurden auch oft von *tengus* getragen.

Kujou Saras Kleidung erinnert im oberen Teil an die eigentlich von Männern getragene Kleidung namens *suikan*. Diese Kleidung wurde in roten und weißen Farben von Männern im Shinto Schrein getragen. Es gab auch sogenannte *shirabyōshi*. Sie waren weibliche Unterhalter, die sich als Männer verkleideten, sangen und tanzten. Die Ursprünge der *shirabyōshi* gehen wahrscheinlich in die Heian-Zeit (794-1185) zurück (s. Abb.16). Bis in das heutige Zeitalter finden noch solche Aufführungen statt. Ähnlich wie die *shirabyōshi* trägt Sara eine Art *suikan*, jedoch bedeckt ihres nicht ganz ihre Brust. Somit kann man ein enganliegendes schwarzes Oberteil darunter sehen. Statt den *hakama* Hosen, die *shirabyōshi* tragen, hat sie vier Stücke Stoff an. Diese hängen von ihrer Hüfte hinunter bis zu ihren Knien. Auch trägt sie nicht den hohen schwarzen Hut namens *tate-eboshi*, welcher von den *shirabyōshi* getragen wurde. Ebenfalls trägt sie kein *samurai* Schwert, sondern kämpft mit dem Bogen. In einer Attacke taucht ein Fächer auf, der auf die *kawahori* Fächer hinweisen könnte, die die *shirabyōshi* bei sich trugen (STRIPPOLI 2017: 26-30). Allerdings besteht ihr Fächer aus Federn und könnte somit auch ein Verweis auf das Motiv des *tengus* sein. Bei dieser Attacke tauchen zudem schwarze Flügeln an ihrem unteren Rücken auf, somit scheint der Vergleich mit den *tengu* passender. Es könnte somit zwar sein, dass die *shirabyōshi* Inspiration für Sara waren, jedoch könnte es in Verbindung mit der Stellung im Militär auch sein, dass gewollt Elemente der Männerkleidung verwendet wurden, da zur Shoguns-Zeit diese Stellungen von Männern eingenommen wurden. Die eng ansitzende Unterkleidung ist außerdem ein eigenes Design Element, das nicht auf bereits bestehende traditionelle Kleidungsstücke verweist. Man könnte kritisieren, dass diese Kürzung der Kleidung vor allem dazu gewählt wurden, um ihre Brust und ihre nackten Beine zu betonen. Es könnte allerdings ein Element gewesen sein, um kreativ mit dem Outfit Design umzugehen. Aber dies hätte auch in einer nicht enganliegenden Fassung umgesetzt werden können.

Inazuma hat noch weitere Charaktere, die zu erläutern den Rahmen dieser Arbeit überschreiten würden. Zudem zeigen die aufgenommenen Charaktere, die Kritikpunkte vieler Spieler wieder, wenn es um eine kulturelle Aneignung geht. Diese Aneignung basiert auf der Basis von Sexualisierungen. Durch teilweise knappe Kleidung wenden sich die Designs der Charaktere

nicht nur vom Original ab, sondern fokussieren sich vielmehr auch auf den Körper der Figur, als auf das eigentliche Design der Kleidung. Diese hätte auch auf einer abdeckenden Kleidung ausgeführt werden können. Die Sexualisierung von *kimonos* beispielsweise, ist ein häufig verbreitetes Phänomen in Japan, welches jedoch aufgrund der traditionellen Hintergründe der Kleidung immer wieder kritisiert wird.

2.3 Die Region Lǐyuè

Um zu betrachten ob dies auch der Fall in anderen Regionen in dem Spiel ist, wird weitgehend der Fokus auf die Region Lǐyuè gelegt. Lǐyuè ist die zweite Region, die in Genshin Impact erschienen ist und die man nach Mondstadt bereist. Lǐyuè basiert womöglich auf China und besteht genauso wie Inazuma aus mehreren Teilen. Sie liegt auf dem Festland und grenzt an das Meer zu Inazuma an (siehe Karte im Spiel). Es ist zu erwähnen, dass Hoyoverse (Mihoyo) ein chinesischer Spieleentwickler ist und ebenfalls der chinesischen Zensur unterliegt. Auch er hat Vorwürfe, bezüglich Propaganda Material in dem Spiel Genshin Impact, geäußert. Bezüglich der Zensur mussten für einige der weiblichen Charaktere, die zum Anfang des Spiels in Mondstadt auftauchen, neue mehr bedeckende Kleidungsstücke umgesetzt werden. So bekam beispielsweise der Charakter Jean ihren Busen großzügiger bedeckt und der Charakter Amber eine längere Hose. Diese Version der Charaktere wurde dann der Standard für die chinesische Spielerbasis. Andere Länder hatten die Wahl selbst zu entscheiden, wie sie den Charakter der Akteure haben möchten. Dies wurde jedoch nicht bei anderen Regionen wie Natlan ect. umgesetzt, obwohl diese bereits veröffentlicht waren. Somit ist auch zu beachten, dass es möglich ist, dass in dieser Region weniger von Spielern als problematisch bezeichnete Inhalte aus Propaganda Gründen auftauchen könnten. Es ist möglich, dass sich extra um eine genaue Darstellung der chinesischen Kultur bemüht wurde um diese besser darzustellen und die eigene Kultur auf zu werten.

2.3.1 Die Gestaltung von Lǐyuè

Das Gebiet Lǐyuè erlangte seinen Namen durch die eigentliche Hafenstadt Lǐyuè, die am Meer angesiedelt ist und auch an Inazuma angrenzt. Die Stadt taucht in mehreren Story Quests auf

und ist Wohnsitz mehrerer Charaktere. Näher zu betrachten ist dabei der Hafen der Stadt (s. Abb.17). An ihn grenzen mehrere Gebäude an. Er wird nicht nur für die Schifffahrt genutzt, sondern ist auch Veranstaltungsort des Lantern Rite Festivals (siehe Hauptquest The Outlander Who Caught the Wind). Sucht man in China nach vergleichbaren Städten so bieten sich gleich mehrere Städte an. Eine dieser Städte ist Zhūjiā Jiǎo 朱家角鎮 in Shànghǎi 上海, die auch als altertümliche oder Wasserstadt bezeichnet wird (s. Abb.18). Es ist eine Stadt, welche noch viele alte Architektur aufweist, direkt am Wasser gelegen ist und von der man viele Orte mit dem Boot erreicht (FLUDD 2013: 6). Während das Konzept ähnlich ist, liegt Zhūjiā Jiǎo 朱家角鎮 an zwei Flüssen und Líyuè am Meer. Außerdem liegen die Gebäude in Líyuè nicht direkt am Wasser, sondern sind höher gelegen und werden von einer großen Steinmauer abgegrenzt. Es wäre viel mehr möglich, dass die Inspiration bei dem Hafen von Shànghǎi 上海 selber lag, der wie bei Líyuè für den Handel genutzt wird. Jedoch ist zu erwähnen, dass Líyuè sich womöglich an dem Shànghǎi 上海 Hafen aus der Vergangenheit orientiert bzw. die architektonischen Elemente in Líyuè Hafen altertümlich wirken.

Das Lantern Rite Festival, welches einmal im Jahr in Líyuè gefeiert wird, besteht aus der Tradition Laternen zu basteln und diese Laternen anschließend in den Himmel fliegen zu lassen (s. Abb.19). Das Festival wird an Neujahr gefeiert. Es werden zudem mehrere große Papierlaternen Figuren ausgestellt am Hafen. Das Fest erinnert an das *yuánxiāojié* 燈節 Fest, das am Ende der Neujahrs Feier stattfindet (s. Abb.20). Auch hier werden Papierlaternen mit Kerzen in den Himmel geschickt und größere, meist Tierlaternen ausgestellt. Ein Teil dieser Tradition ist, dass kleine Rätsel an den Laternen angebracht werden, die zu lösen sind, um dann eine kleine Belohnung zu erhalten (LEVINE 2025: 67-70). In Genshin wird dieses Prinzip ähnlich umgesetzt. Der Spieler bekommt kleine Rätsel Mini Spiele während des Events, bei denen dieser game Belohnungen erhalten kann.

Ein weiterer Standort, der in einer Story Quest im Zusammenhang mit dem Charakter Yun Jin steht, ist das Héyù Tee Haus (s. Abb.21). Es befindet sich im Inneren der Stadt und ist erreichbar mit Treppen und steht im Freien. Diese Art der Tee Häuser finden in sich in China häufig. Sie können im Freien stehen oder auch innerhalb eines Gebäudes. Teilweise verfügen die Tee Häuser über eine Bühne, auf der, wie in Genshin Opern Aufführungen oder andere Aufführungen- gezeigt werden. (Wang 2008: 144). Als Beispiel wird hier ein Tee Haus in

Chéngdū 成都 hinzugezogen, das auch im Freien steht (s. Abb.22). Um das Hauptgebäude herum sind mehrere kleine Stein Tische mit jeweils mehreren Holzstühle drapiert. Im Héryù Tee Haus sind auch zwei Tische mit mehreren Stühlen drum herum zuerkennen. Diese Stühle scheinen aus Holz zu sein, jedoch können sich die Materialien auch unterscheiden. Die Anzahl der Tische könnte, aufgrund des gewählten Standortes im Spiel, auch weniger sein. Die Bühne des Héryù Tee Haus ist nicht im Chéngdū 成都 Tee Hauses zu finden. Die Teetassen im Héryù Tee Haus sind sehr ähnlich in der Form mit denen im Chengdu Tee Haus, zeigen jedoch keine Porzellan Details wie diese auf. Die Teekannen sind sowohl in beiden der Teehäuser zu finden und sie weisen eine ähnliche Form auf.

2.3.2 Charakter Konzepte

In Líyuè werden nunmehr auch einige Charaktere genauer betrachtet und auf ihre Ursprünge in der chinesischen Kultur untersucht. Yun Jin erschien als spielbarer Charakter 2022 (s. Abb.23). Sie ist die Leiterin einer Operngruppe namens Yun-Han, die zu Festen im Héryù Tee Haus aufführt. Während der Hauptquest in Líyuè erlebt der Spieler eine dieser Aufführungen auf einer temporären Bühne (verschwindet nach Abschließen der Quest) im Jade Palast. Gesungen wird sie hierbei von einer Peking Opern Sängerin namens Yang Yang 杨阳 (siehe Charakterbeschreibung Yun Jin). Es ist naheliegend, dass nicht nur der Auftritt, sondern auch Yun Jin selbst Inspiration von der Peking Oper erhält.

Ebenso wie die Yun-Han Truppe finden Peking Opern teils in Teehäusern statt. Peking Opern Bühnen sind meist simpel gestaltet, so auch in dem Spiel Genshin Impact (siehe Yun Jin Hangout Event). Hier sieht man eine Schirmwand auf der eine Landschaft abgebildet ist. Flankiert wird diese von zwei Laternen, da die Quest zum Laternenfestival in Líyuè spielt. Doch es sind keine Musikinstrumente während Yun Jins Auftritt zu erkennen, welche bei der Peking Oper live gespielt werden würden. Die Geschichten in den Liedern der Peking Oper basieren überwiegend auf einem festen Repertoire an Geschichten, Mythen und Romanzen. Ähnlich dem Repertoire singt auch Yun Jin über die Legende einer Kriegerin. In der Peking Oper wird nicht nur gesungen, sondern es werden auch verschiedene Rollen gespielt, die unterteilt werden in *sheng* 生 (Männerrollen), *dan* 旦 (Frauenrollen), *jing* 净 (Männerrollen) und *chou* 丑 (witzige

Männerrollen) (SEPPÄLÄ 2018:). Dieser Aspekt ist bei Yun Jin nicht zu erkennen, sie singt und tanzt allein auf der Bühne. Der Peking Oper Gesang geht auf die *zì zhèng qiāng yuán* 字正腔圆 Ästhetik zurück. Hierbei achtet man auf klare Sprache und eine richtige Tonlage. Auch Yun Jin nimmt dies auf, obwohl ihr Gesang auch teilweise durch Sprechpassagen unterbrochen wird. Beides geschieht auch bei anderen Spracheinstellungen in Chinesisch (der Spieler erhält je nach Spracheinstellung Untertitel). Auch der Verzicht auf wenige Requisiten wird aufgenommen und mehr auf die Mimik geachtet. Etwas, was jedoch nur im Spiel zu finden ist, sind die eingespielten animierten Sequenzen, die die Geschichte wiedergeben über welche Yun Jin singt. Dies dient womöglich dazu dem Spieler die Geschichte zu visualisieren.

Vergleicht man nun weiter die Kleidung von Yun Jin mit der einer Opern Sängerin so fällt auf, dass sie auch wie die Opern Sängerinnen, eine Kopfbedeckung trägt (s. Abb.24). Die Kopfbedeckung ist zwar simpler gestaltet, aber nimmt auch die Elemente der Pom Poms auf. Sie trägt jedoch nicht schwarze geklebte und gewellte Haarteile an ihrem Kopf, sondern trägt ihre Haare offen, trägt einem Pony und besitzt sogar hellblaue Zöpfe. Ihr Kleid ist kürzer als die Gewänder der Opern Sängerinnen und weniger stark verziert, obwohl der Pelzkragen teils in den Gewändern zu finden ist. Zudem ist Yun Jins Kleid hoch zu geschlossen und sie trägt eine Strumpfhose darunter, sie ist somit bedeckt wie auch die anderen Sängerinnen. Somit wurden hierbei zwar kreative Freiheiten bei dem Design genommen, aber es wurde trotzdem auf eine respektvolle Interpretation des Originals geachtet. Ihre Waffe ist ein Speer, den sie kunstvoll beim Kämpfen umherschwingt. Dieses Umherschwingen geht womöglich auf die akrobatischen Sequenzen in der Peking Oper zurück, bei denen es oft Aufführungen mit einem Speer gibt. Bei ihren Angriffen tauchen zudem mehrere Fahnen an ihrem Rücken auf, welche auch bei der Peking Oper am Kostüm befestigt sind (GISENWEHRER und SIECKMEYER 1987: 10-70). Obwohl, das Spiel einige Elemente abändert, wird doch die Inspiration an der Peking Oper deutlich. Es ist ein respektvoller Umgang mit dem Original was nicht nur durch die gewählte Kleidung des Charakters, sondern auch dem Einsatz einer echten Opern Sängerin deutlich wird.

Im Folgenden soll nun auch ein männlicher Charakter aus Genshin Impact betrachtet werden. Yip Gaming wird im Spiel meistens nur als Gaming bezeichnet (s. Abb.25). Er erschien als spielbarer Charakter am 31. Januar 2024. Gaming stammt aus Qiaoying Village, verlies dieses

Village für seinen Traum Wushou Tänzer zu werden und diesen Tanz in Teyvat zu verbreiten. Um sich diesen Traum zu finanzieren, arbeitet er für die Sword and Strongbox Secure Transport Agency (siehe Gaming Charakter Beschreibung). Sucht man nach einem Tanz namens Wushou so wird man nicht fündig. Betrachtet man aber Gamings Auftritte, so erinnert diese Tanz Art stark an den Löwentanz aus China. Auch der Name im Chinesischen ist ähnlich zu Wushou. Er lautet *wúshī* 舞獅. Löwen stehen in China für Kraft, Weisheit und Glück. Im Tanz sollen sie schlechte Energien fernhalten und positive Energien rein lassen. Früher wurden sie benutzt, um vor Kriegen Soldaten Glück mitzugeben oder bei Zeremonien das Böse abzuwehren. Bis heute wird dieser Tanz bei verschiedenen Zeremonien und Festen aufgeführt (YAP 2017: 10-16).

Es gibt regionale Unterschiede bei dem Tanz. Die bekanntesten sind die nördlichen (*běi shī* 北獅) und die südlichen (*nán shī* 南獅) Löwentänze. Wobei es bei den nördlichen Löwentänzen üblich ist, dass zwei oder mehrere Löwen zusammen tanzen. In der südlichen Tradition ist es meist ein Löwe allein. Auch Gaming tritt meist allein auf, sodass man vermuten kann, dass sein Tanz Inspirationen aus dem südlichen Löwentanz bekam. Auffällig ist dabei das Löwenkostüm, welches von den Tänzern getragen wird. Es weist einen großen Löwenkopf auf und oft lassen sich an diesen Löwenkopf auch die Augen und der Mund bewegen. Das Design bzw. die Farbe unterscheiden sich. Es können verschiedene Löwen dargestellt werden. Die drei bekanntesten sind *liú bèi* 劉備, *guān gōng* 關羽 und *zhāng fēi* 張飛. Betrachtet man Gamings Löwenkopf, so fällt auf, dass dieser eine schwarze Basis Farbe hat, so auch das Design der *zhāng fēi* 張飛 Löwen (s. Abb.26).¹⁴ Betrachtet man Bilder von diesen Löwen so erkennt man eine schwarze Basis mit weißen Mustern. Auf dem Kopf hat er meist ein Horn, seine Augen sind groß und er hat dicke schwarze Augenbrauen und einen schwarzen Bart. Obwohl die schwarze Basis auch bei dem Löwenkopf von Gaming zu erkennen ist, hat sein Kopf goldene und grüne Musterungen. Die großen Augen und Augenbrauen sind auch zu finden, unterscheiden sich jedoch auch farblich von den *zhāng fēi* 張飛 Masken. Der Bart sitzt nicht unterhalb des Kinns, da Gamings Löwe keinen Unterkiefer hat. Er befindet sich seitlich als Schnurrbart. Während die Tänzer des Löwentanzes meistens einen schwarz-weißen Anzug tragen, hat Gaming jedoch

¹⁴ Der Name basiert auf den General Zhang fei, welcher unter Lord Liu Bei zur späten Han Dynastie (206 v. Chr. bis 220 n. Chr.) agierte. Er steht für Tapferkeit und ist als kriegerischer Löwe bekannt (YAP 2017: 235).

seine normale Kleidung auch während der Vorführungen an. Jedoch lässt sich an der Seite seines Gürtels ein kleiner Drachenkopf finden. An diesem hängt unter anderem eine goldene Münze. Diese goldenen Münzen lassen sich auch an der Rückseite der *zhāng fēi* 張飛 Löwenköpfe finden. Die anderen beiden Löwen haben eine andere Anzahl von Münzen an ihrem Hinterkopf (YAP 2017: 230-235).¹⁵

Die Kunstvollen Sprünge und teils akrobatischen Einlagen, die beim Löwentanz vorgeführt werden, lassen sich auch bei einer von Gamings Attacken wiederfinden (Yap 2017: 10-20). Bei seiner Attacke *Bestial Ascent* springt er kunstvoll auf den Gegner zu und greift ihn mit Feuerschaden an. Gamings Design nimmt verschiedene Elemente des *wǔshī* 舞獅 Tanzes auf, aber macht daraus auch eine neue Tanz Form, die im Spiel eine eigene Bezeichnung bekommt. Seine Vorführungen werden in keiner Weise respektlos dargestellt, sondern er bekommt Bewunderung für seine Tänze. Auch wird der Charakter selbst nicht sexualisiert. Er wechselt seine Kleidung zwar nicht für seine Vorführungen, allerdings könnte dies auch an der Einfachheit des Spiels liegen. Es wirkt wie eine respektvolle Weise den chinesischen Löwentanz durch einen Charakter wie Gaming in die Fantasy Welt Teyvat einzubringen, in seiner eigenen abgewandelten Form.

Auch der Charakter Lan Yan befasst sich mit einer Art der Künste in Genshin Impact und ist Teil der Chenyu Vale Artisans Association (s. Abb.27). Sie erschien als spielbare Figur am 21 Januar 2025. Lan Yan ist, laut dem Spiel, eine Rattan Weberin (siehe Lan Yan Charakter Beschreibung). Die Rattan Webekunst stammt aus der Qing Dynastie (211 v. Chr. bis 207 v. Chr.). Dabei durchlebt das Material Rattan, welches von der Rattanpalme stammt, verschiedene Prozesse um es möglichst haltbar und wasserfest zu machen. Anschließend wird es, beispielweise in Körbe, Matten oder Stühle (ARCHER 2023: 212-213) gewebt. Im Spiel selbst wird Lan Yan Profession als Rattan Weberin zwar erwähnt, aber der Prozess des Rattan Materials, wird nicht gezeigt. Es zeigt, aber die Breite an verschiedenen Künsten, welche in den Charakter Designs aufgenommen wurden.

¹⁵ Die Münzen sind auch ein Symbol des Glücks und Wohlstandes und sie tauchen in verschiedenen Teilen der Löwentanz Vorführungen auf (YAP 2017: 235).

Lan Yans Kleidung, mit ihrer starken Verzierung und den silbernen Elementen, könnte auf den Traditionen der Miao 苗族 Menschen basieren. Die Miao 苗族 sind eine ethnische Gruppe in China, welche unter anderem für ihre Tanzkunst und Stickkunst bekannt sind. Das *gǔzàng* 古文 Kleid ist Teil ihrer traditionellen Kleidung und ist meistens blau (s. Abb.28). Während die älteren Frauen simplere Designs tragen, so weisen die Kleider der jüngeren Frau meist reichhaltige Verzierungen aus Stickereien auf. Auch Lan Yans Kleid ist blau und hat im unteren Teil mehrere Verzierungen, welche wie Stickereien aussehen. Die Miao 苗族 tragen außerdem oft Federbänder am unteren Teil ihres Kleides. Lan Yan hat zwar keine Federn an ihrem Kleid, stattdessen hat sie runterhängende Tassel an ihrem Kleid. Im Vergleich zu den Miao 苗族 ist ihr Kleid jedoch viel kürzer.

Die Miao 苗族 sind zudem für ihren Silberschmuck bekannt, welcher in ihrer Kultur für die Schönheit einer Frau steht. Der Schmuck ist meist handgemacht und sie tragen mehrere Schmuckstücke übereinander. Wie auch bei Lan Yan zu erkennen, werden oft auch Naturmotive, wie Vögel, mit in die Designs eingebracht. Lan Yan trägt auch mehr Schmuck als andere Charaktere wie beispielsweise Yun Jin. Die Miao 苗族 tragen dazu meist einen silbernen Hut, der überwiegend das Motiv eines Phoenix aufweist. Lan Yan trägt jedoch nur ein silbernes Kopf Band, aber auch an diesem Kopf Band ist ein Vogel zu erkennen, bei dem es sich um einen Phoenix handeln könnte (SCHEIN 2000: 50-200)¹⁶.

Bei einigen von Lan Yans Attacken taucht eine ringförmige Waffe auf, die an Wind und Feuer Räder erinnert. Die auch genannten *feng huó lún* 风火轮 sind Waffen, die immer zu zweit benutzt werden (s. Abb.29). Sie werden überwiegend in Verbindung mit den Material Arts *bā*

¹⁶ Die Autorin beschreibt in diesem Werk unter anderem ihre eigenen Erfahrungen auf ihrer Reise zu der ethnischen Gruppe der Miao in China. Sie hat jedoch einen PhD an der University of U California-Berkeley abgelegt und ist in der wissenschaftlichen Forschung selber tätig. Somit kann dieser Bericht als ein Forschungsbericht gewertet werden. (siehe <https://anthropology.sas.rutgers.edu/people/full-time-faculty/faculty-member/99-louisa-schein> (letzter Abruf 25.07.2025))

guà zhǎng 八卦掌 and *tàijí quán* 太極拳 benutzt (SUN 1998: 73-75)¹⁷. Die von Lan Yan benutzte Waffe ist zwar größer als die *feng huó lún*, 风火轮 dennoch hat auch sie eine gezackte Klinge aus Silber sowie einen Griff, der mit Stoff umschlungen wurde.¹⁸ Lan Yans Waffe hat jedoch noch zusätzlich blaue Verzierungs-elemente. In Lan Yans Design werden verschiedene Elemente der chinesischen Kultur verarbeitet und teils abgeändert in ihre eigene Form, wobei man stets jedoch die Inspiration dabei erkennen kann. Ob die Kürze des Kleides auch eine designerische Freiheit war oder man hier von einer Sexualisierung sprechen könnte, bleibt zu hinterfragen. Zudem wurden bei ihrem Design verschiedene Traditionen zusammen gemischt. Es wäre auch möglich gewesen nur die Traditionen der Miao 苗族 Menschen aufzunehmen und sich auf ihre Künste zu fokussieren, stattdessen wurden jedoch andere Punkte mit aufgenommen. Hierfür lassen sich die Wind-und-Feuer-Räder aufführen, mit welchen die Miao 苗族 nicht im Zusammenhang stehen. Man könnte kritisieren, dass diese Mischung nicht den eigentlichen Kultur Vorbildern entspricht.

Im Vergleich zu Inazuma scheinen die meisten Charaktere die chinesische Kultur fast genau wiederzugeben. Man erkennt also parallelen zu traditionellen Kleidungsstücken oder Künsten aus China wie die Peking Oper. Es sind bei der Umsetzung wenige Veränderungen vorgenommen wurden. Auch im Design der Charaktere fällt auf, dass diese weniger freizügig gekleidet sind. Auch die Hintergründe der Inspirationen werden stimmig in die Geschichte eingefügt. So ist Yun Jin beispielweise bekannt für ihre Auftritte auf improvisierten Bühnen mit ihrer Opern Gruppe, welche sich gleicht mit der Auftrittsweise der Peking Oper. Dies könnte darauf basieren, dass hierbei eine Kultur dargestellt wird, die die Designer von Genshin Impact besser kennen. Die Game Designer sind dieser Kultur selbst angehörig und wollten damit ihre eigene Kultur und ihr Land besser darstellen.

¹⁷ Steven L. Sun beschäftigt sich in diesem Werk unter anderen mit der Kampfkunst *tàijí* 太極, aber geht vor allem auch auf die Bedeutung der *feng huó lún* 风火轮 für diese eine. Er selber war Meister dieser und gründete die Siu Lum Academy (<https://www.sium.org/>) (letzter Abruf 25.07.2025). Die Quelle wird

¹⁸ Hier jedoch nur dafür genutzt die Abbildung der Waffe näher zu verstehen und weniger auf die Bedeutung einzugehen.

3. Hoyoverse Spiele-Honkai Star Rail

Im folgenden Teil der Arbeit wird sich mit einem weiteren Hoyoverse (Mihoyo) Spiel auseinandergesetzt. Das Spiel Honkai Star Rail ist auch als mobile game auf dem Computer, Tablet oder Handy downloadbar. Im Google Play Store verzeichnet es bereits über 10 Millionen Downloads. Seit 2023 ist es zudem spielbar auf der Playstation. Auch dieses Spiel bietet verschiedene Sprachoptionen, die sich mit den Sprachoptionen von Genshin Impact gleichen.

3.1 Hintergründe zum Spiel und die Kritik

Honkai Star Rail erschien weltweit am 26. April 2023 für alle Nutzer. Wie auch Genshin Impact ist das Spiel gratis. Allerdings ist es möglich gegen Entgelt Währungen im Spiel freizuschalten um mit diesen Charaktere oder Waffen zu erhalten. Es ist ein open-world Spiel mit turn-based Kämpfen. Zu dem Zeitpunkt dieser Arbeit sind bisher vier Regionen erschienen: Jarilo-VI, The Xiānzhōu Luófú, Penacony und Amphoreus. Es gibt allerdings noch zwei weitere Standorte: Astral Express und Herta Space Station. Wie auch bei Genshin werden die Regionen im Laufe der Zeit hinzugefügt und durch das Spielen der Hauptquest freigeschaltet.

Ein wichtiger Unterschied zu Genshin Impact ist jedoch das Setting. Während Fantasy Aspekte in Honkai Star Rail erkennbar sind, ist dieses Spiel jedoch mehr im Bereich Sci fi einzuordnen. Die Geschichte spielt in der Zukunft und nicht wie Genshin Impact in der Vergangenheit. Als Trailblazer erkundet man als Spieler die Galaxie. Zu Beginn des Spieles hat man als Spieler die Wahl zwischen einem weiblichen und einem männlichen Charakter. Man lernt die Crew des Astral Express, ein langer Zug, der wie ein Raumschiff fungiert, kennen und reist mit diesen durch verschiedene Galaxien.

Die bisher erschienenen Regionen scheinen sich vor allem an westlichen Kulturen zu orientieren, so wirkt beispielweise Penacony in vielen Aspekten wie die Stadt New York. Jedoch gibt es eine Region, welche bereits mit ihrem Namen darauf verweist, dass diese Inspirationen an der chinesischen Kultur fanden, die Xiānzhōu Luófú. Man erreicht diese, wenn man die Hauptquest in Jarilo-VI abgeschlossen hat. Im Folgenden soll diese näher betrachtet werden und herausgefunden werden, woher die Inspirationen für diese Region stammen und ob diese respektvoll umgesetzt wurden oder man hierbei von kultureller Aneignung sprechen kann. Denn im Gegensatz zu Genshin Impact finden sich hierbei keine Petition dagegen oder große Kontroverse. Stattdessen findet man sogar Zuspruch, so ein Reddit Benutzer @ HeresiarchQin der schrieb „I'm shocked by how good the cultural context is localized (...)“, zu einem Event im Spiel.¹⁹ Um im Folgenden dies zu überprüfen auf wissenschaftliche Weise wird vorgegangen wie auch im Teil zu Genshin Impact. Es werden sich architektonische Gesichtspunkte sowie Teile der Region an sich angeschaut. Zudem werden einzelne Charaktere und der Bezug zu der Kultur dieser näher betrachtet. Dies erfolgt durch Vergleichsobjekte.

3.2 Der Sektor Xiānzhōu Luófú

Durch das Spielen der Hauptquest erlangt der Spieler mit der Quest „In the Sweltering Morning Sun“ Zugang zu dem dritten freischaltbaren Areal. Die Xiānzhōu Luófú ist eines der insgesamt sechs Flaggschiffe, welche der Organisation Xiānzhōu Alliance gehört. Dieses Schiff bietet nicht nur Wohnraum, sondern ist eine eigene Welt mit Vegetation und Handelswesen. Die Xiānzhōu Luófú unterteilt sich wiederum in verschiedene Gebiete in dieser: Central Starskiff Haven, Cloudford, Stargazer Navalia, Exalting Sanctum, Aurum Alley, Divination Commission, Artisanhip Commission, Fyxestroll Garden, Alchemy Commission, Scalegorge Waterscape, The Shackling Prison, Skysplitter (siehe Karte im Spiel). Dies zeigt zudem die Größe des Flaggschiffes, welches viel mehr als eine eigene Welt verstanden werden kann. Schon der chinesische Name verweist auf seine Inspirationen an der chinesischen Kultur, welche im Folgenden aufgearbeitet werden.

¹⁹https://www.reddit.com/r/HonkaiStarRail/comments/17wx54i/im_shocked_by_how_good_the_cultural_context_is/ (letzter Abruf 17.06.2025). Keine weiteren Hintergründe zu der Person sind bekannt. Es wird hier als Beispiel aufgeführt, um die Meinung eines Spielers widerzuspiegeln. Daher ist auch nicht bekannt, ob der Spieler selber aus dieser Kultur stammt.

3.2.1 Städte Designs in Central Starskiff Haven

Central Starskiff Haven wird freigeschaltet in der Hauptquest „Amidst the Mara-Struck“ im Kapitel „Windswept Wanderlust“. Darunter auch der Palace of Astrum, welcher der Sitz der Luófú u Sky-Faring Commission ist (siehe Abb.30). Piloten und Navigatoren arbeiten in diesem Bereich. Da das Gebäude als Palast beschrieben wird, wird es nun im Folgenden mit einem chinesischen Palast verglichen. Durch seine Form und Bekanntheit wird hierzu der Palast in Shěnyáng 沈阳市 hinzugezogen, bekannt unter den Namen Shèngjīng Gōngdiàn 盛京宮殿 und Shěnyáng Gùgōng 沈阳故宫 (siehe Abb.31).

Ein auffälliger Unterschied ist, dass der Palast aus China aus mehreren Gebäuden und einer großen Mauer um diese herum besteht. Paläste wurden nicht nur beispielweise als Sitz des Kaisers genutzt, sondern auch als Wohngebäude, Verhandlungsgebäude und vieles mehr. Dies ist somit nicht nur ein Unterschied in der Form, da das Gebäude des Astrum Palastes nur ein einziges ist mit kleinerem Vorbau, sondern auch ein Unterschied in der Nutzung (FLUDD 2012: 16-20). Das Gebäude wird nicht als Sitz von jemand Höherem benutzt, sondern ist eine Verwaltungszentrale der Luftfahrt. Hier zeichnet sich auch das Sci fi Genre ab, da es um eine mehr futuristische Vorstellung der Luftfahrt geht.

Vergleicht man den Palast Astrum mit mehreren des chinesischen Palastes so fällt auf, dass es Ähnlichkeiten zu einem der Durchgangsgebäude aufweist. Man erkennt bei beiden eine erhöhte Position des Gebäudes und ein kleinerer Vorbau vor diesen. Beide Gebäude sind dreistöckig mit ausladenden Dächern. Die oberen zwei Stockwerke sind mit Fensterbändern versehen so wie teils balkonartigen Vorbauten welche durch kleinere Säulen gestützt werden. Im unteren Teil ist der Shèngjīng Gōngdiàn 盛京宮殿 offen während der Palace of Astrum geschlossen ist und sich keine Fenster erkennen lassen. In ihrer Farbigkeit erkennt man auch starke Ähnlichkeiten in den roten Fassaden und bräunlichen Dächern. Jedoch sind beim Palace of Astrum bei den hervorstechenden Stellen der Architektur die Fassaden weiß gehalten. Während beim Shèngjīng Gōngdiàn 盛京宮殿 Verzierungen am Dach in Form von kleineren Figuren

oder auch Drachenschnitzereien zu erkennen sind, findet man diese beim Palace of Astrum nicht wieder. Stattdessen hängen leuchtende Lampen von den Dächern und oberhalb des Portals nimmt das Dach die Form eines Frontteil eines Schiffes auf. Es verweist auf die Nutzung des Gebäudes, da die zur Luftfahrt genutzten Maschinen meist die Form eines Schiffes haben, wie man auch im Himmel oberhalb des Gebäudes erkennen kann. Das Gebäude wirkt wie eine Mischung aus dem traditionellen chinesischen Gebäude zur erkennen im Shèngjīng Gōngdiàn 盛京宮殿 und Sci fi Elementen, welche es modernisieren und in eine futuristische Welt einsetzen. Das Design bedient sich an kulturellen Bauten, nimmt sie jedoch aus ihrem Kontext und setzt sie in eine futuristische Geschichte ein indem es auch die Funktion des Gebäudes ändert und widerspiegelt. Man könnte kritisieren, dass damit die eigentliche kulturelle Bedeutung verloren geht, aber man könnte es auch als Weg sehen Architektur der Vergangenheit Modern aufzufassen, indem sie von ihrer eigentlichen Bedeutung distanziert.

Vor dem Palace of Astrum erkennt man eine Löwen Statur, welches wiederum sehr genau übernommen wurde von echten Beispielen. Diese Wächterfiguren werden *shíshī* 石獅 genannt und befinden sich meist vor Eingängen zu sakralen, aber profanen Gebäuden. Normalerweise tauchen die Löwen als Paar auf, eine Löwin, welche erkennbar ist an dem Löwenjungen, welches sie unter ihren linken Pranke hat und ein Löwe, welcher unter seiner rechten Pranke eine Ball hat. Dieser heißt *xiùqiú* 绣球 und ist meist mit Glückssymbolen verziert (siehe Abb.33). Die Löwen im Spiel sind jedoch genau gleich, sie spiegeln beide den männlichen Löwen mit dem Ball unter der rechten Pranke wieder (CLARK 2020: 89) (siehe Abb.32). Zudem ist der *xiùqiú* 绣球 ohne jegliche Verzierungen. Auch besitzen die Löwen Verzierungen an ihrem Hals, welche an Rüstungsteile erinnern, dies ist nicht bei den echten Beispielen zu erkennen. Ähnlich wie das Gebäude wirkt auch dieses Glied aus seinem eigentlichen Kontext gerissen und wird vom Spiel auch nicht weiter eingeordnet in einen neuen Kontext. Man könnte nur vermuten, dass sie zum Schutz der Piloten dort stehen.

Nahe des Palace of Astrum befindet sich das sleepless earl, ein Tee Haus (siehe Abb.34). Vergleicht man auch dieses mit dem Chéngdū 成都 Tee Haus, so fällt auf, dass die Gebäude wo der Tee zubereitet wird sich in ihrer Form ähneln (siehe Abb.22). Sie haben ein ähnliches

Dach und Portal. Die Stühle und Tische sind nicht rund, sondern eckig. Hierbei kann es jedoch auch zu Variationen kommen in anderen Teehäusern. Jedoch erkennt man bei Honkai Star Rail zudem auch sehr moderne Sonnenschirme. Dagegen sind die Teegefäße sehr ähnlich zu denen im Chéngdū 成都 Tee Haus. Auch die Anzahl der Tische und Stühle sind mehr als in Genshin Impact und gleichen noch eher dem Chéngdū 成都 Tee Haus. Wie bereits zuvor erwähnt kommt es häufig vor, dass sich Bühnen in oder vor den chinesischen Tee Häusern befinden. In Honkai Star Rail wird dies aufgenommen, man erkennt eine Bühne mit einem Tisch und einer Schriftrolle wo ein Geschichten Erzähler dahintersteht und vor einem kleinen Publikum Geschichten vorträgt. Erwähnungen zu anderen Arten von Vorstellungen gibt es nicht in Quests. Die Teehäuser wirken sehr ähnlich, wenn auch kleinere Unterschiede zu erkennen sind (WANG 2008: 1-10). Man findet hierbei weniger moderne Elemente hinzugefügt, als beim Palast, welche auf den Scicfi Aspekt des Spieles verweisen könnten.

3.2.2 Charakter Darstellungen

Um auf einen vergleichbaren Stand mit der Betrachtung des Spieles Honkai Star Rail und der Betrachtung von Genshin Impact zu kommen, werden nun im Folgenden drei Charaktere näher betrachtet. Es gibt keine Charaktere die sich wie bei Genshin Impact auch auf Künste wie die Peking Oper oder den Löwentanz beziehen, jedoch gibt es einen Charakter, welcher häufig auch mit einem Löwen, welcher laut der Charakterbeschreibung eine Art Begleiter ist, dargestellt wird (s. Abb. 35). Jing Yuan wurde im Mai 2023 als spielbarer Charakter im Spiel hinzugefügt. Man lernt ihn in der Hauptquest im neuen Gebiet kennen. Er ist der cloud knight General der Xiānzhōu Luófū.

Auf der offiziellen Webseite des Spieles wird er abgebildet sitzend mit einem weißen Löwen neben sich.²⁰ Wie bereits zuvor herausgearbeitet haben Löwen in China eine positive Bedeutung. Sie tauchen im Löwentanz auf als Träger von Glück und Wohlstand, aber auch als Wächter in den Löwenstatuen, welche zuvor schon im Design vom Palace of Astrum zu finden waren. Sie wurden jedoch auch in militärischen Kontexten in beispielweisen Emblemen oder

²⁰<https://hsr.hoyoverse.com/en-us/character?worldIndex=2&charIndex=2> (letzter Abruf am 23.05.2025).

Rüstungsteilen abgebildet zum Ausdruck von Autorität und Kraft. Auch Jin Yuan trägt an einer Schulter Rüstungsteile worauf man einen Löwenkopf sieht. Man erkennt weitere Rüstungsteile an seinem Körper wie einen Hüftschutz. Er trägt jedoch keine komplette Rüstung, das meiste seines Körpers ist ungeschützt. Es könnte auf die Lange Friedensperiode hinweisen, welche die Xiānzhōu Luófú hat, sodass er keine Rüstung brauche. Jedoch bräuchte er dann auch keine einzelnen Teile und könnte normale Stoffkleidung tragen.

Ein weiteres Element mit welchen Jin Yuan abgebildet wird ist ein chinesisches Schachbrett. Das Spiel wird *xiàngqí* 象棋 genannt und es gibt eine chinesische Sage über dieses (s. Abb. 36). General Hán Xìn 韩信 (202–201) wollte eine Abwechslung für seine Krieger bieten, welche nach einem erfolgreichen Kriegszug in ihrem Winterlager verweilen mussten. Das Spiel selber war basierend auf Kriegsstrategien, welche in der Form von den Spielfiguren umgesetzt wurde (JOSTEN 2014: 33-34). Basierend auf dieser Sage wirkt es stimmig, dass ein General, welcher bekannt ist für sein strategisches Denken wie Jin Yuan mit diesem Spiel dargestellt wird.

Eine weitere Figur, welche der Spieler kennenlernt ist Bailu (s. Abb. 37). Sie ist eine junge Frau der Vidyadhara Ethnie, welche sich als mystische Wesen von den Menschen unterscheidet. Sie arbeitet als Heilerin. Als spielbarer Charakter erschien sie im April 2023. Auffällig an ihrem Design sind die kleinen Hörner und auch der lange mit Schuppen und Fell gekleidete Schwanz. Sie wirken wie diese eines Drachen, auch eine Attacke, namens Sprungs des Sumpfdrahen verweist darauf, dass es sich bei ihrer Spezies um Drachen handeln könnte.

Drachen haben in der chinesischen Mythologie verschiedene Bedeutungen und tauchen in mehreren Mythen und Geschichten auf. Sie können den Regen, die Flüsse und das Meer, im allgemeinen Wasser kontrollieren und sind ein Symbol göttlicher Kräfte. In imperialen Zeiten standen sie auch für Kraft. Sie können fliegen und formen mit ihrem Maul Wolken (Yang 2008: 100). Bei ihrem Auftreten, gehen die Beschreibungen und Darstellungen auseinander. Manche beschreiben sie mit einem Pferdekopf und Schlangenkörper. Andere reden von Fischschuppen mit Tigerpfoten und Hörnern wie ein Reh. Die Drachen mit Schuppen werden allgemein *jiāo*

lóng 蛟龙 genannt. Drachen ohne Hörner werden *chī lóng* 痴龙 genannt und Drachen mit Hörnern *qíu lóng* 青龙. *Chimu* 奇梦 dagegen ist ein Körperteil an ihrem Kopf, dass Bergen ähnlich ist. Ohne dies können sie nicht fliegen (YANG 2008: 102). Es gibt noch viele weitere Arten von Drachen, jedoch helfen diese bereits Bailu als Drache besser einzuordnen. Eine Drachendarstellung, die dazu gezogen wird, um einen Vergleich zu erstellen, stammt aus einem Park in Běihǎi 北海 (s. Abb.38). Es zeigt einen Drachen mit einem schlangenartigen Körper in Wellen. Auch Bailu wird unter Wasser dargestellt. Der abgebildete Drache ist ein *qíu lóng* 青龙. Ebenso könnte Bailu durch ihre Hörner, die in ihrer Form denen des Drachen gleichen, als *qíu lóng* beschrieben werden. Der Drache ist zudem ein *jiāo lóng* 蛟龙, der Schuppen aufweist mit einem Fell Kamm auf seinem Rücken und an seinem Schwanz. Auch Bailu hat einen geschuppten Schwanz mit ähnlichen Fellmustern. Jedoch scheint der dargestellte Drache über dem Wasser zu fliegen. Im Hintergrund sieht man Berge und den Himmel. Jedoch kann Bailu nicht fliegen, zeigt jedoch auch nicht das Körperteil namens *chimu* 奇梦, welches dazu nötig wäre. Sie weist somit einige Merkmale der chinesischen Drachen auf. Allerdings wird sie größtenteils als Mensch dargestellt. Warum sie genau vor allem eher wie ein Kind wirkt als wie eine junge Frau wird nicht erklärt. Ob dies auch im Zusammenhang mit den Drachen steht, kann nicht belegt werden. Sie wirkt wie eine verniedlichte Version eines Drachens, wobei Drachen eigentlich für ihre Kraft und Größe bekannt sind (YANG 2008: 100).

Es gibt einen weiteren spielbaren Charakter, der eine Vidyadhara Form wie Bailu besitzt. Dan Heng ist die Wiedergeburt von Imbibitor Lunae. Er ist einer der Vidyadhara und als Nachfolger des Azure Drachen bekannt. Er war der Richter über die Wolken und den Regen (s. Abb.39). Diese Form von Dan Heng wurde spielbar im August 2023. Man kann annehmen, dass es sich um die gleiche Art von Drachen handelt wie bei Bailu, da beide zu den Vidyadhara gehören. Vergleicht man Lunae mit dem gleichen Drachen im Běihǎi 北海 Park wie Bailu, so hat er auch die rehartigen Hörner (s. Abb. 38). Sein Schwanz taucht jedoch nur auf in seiner idle Animation.²¹ Hierbei ist dieser in seiner Form mit den Schuppen und Fell darüber gleich wie

²¹ Eine Animation des Charakters, welche auftritt, wenn der Spieler den Charakter für ein paar Minuten nicht bewegt.

der *jiāo lóng* 蛟龙 (YANG 2008: 102). Jedoch ist Lunaes Schwanz durchsichtig. Während Bailu ein junges Erscheinungsbild hatte, wirkt Lunae älter. Basierend auf den Charakterbeschreibungen müsste Lunae älter sein als Bailu. Dies erklärt auch warum Bailu wie ein Kind aussieht. Drachen scheinen zudem im Spiel anders zu altern als Menschen.

In Lunaes Attacke taucht ein riesiger Drache, welcher aus Wasser besteht, hinter ihm auf. In seiner Form ähnelt er sehr der Drachenabbildung aus dem Park. Beide haben schlangenartige Körper mit einem spitzen Maul und Barthaaren sowie Hörner. Jedoch sind keine schuppenartigen Strukturen bei dem Drachen von Lunae zu erkennen und auch nicht die vier Beine mit Krallen. Die Krallen, die bei dem Drachen markant sind, wurden sowohl bei Bailu als auch bei Lunae nicht mit ins Design aufgenommen. Es wäre durchaus möglich gewesen auch diesen Punkt in die vermenschlichten Drachen Designs aufzunehmen.

In Lunaes Design taucht das Design der Lotus Blume vermehrt auf, beispielweise an seinem Ohrring oder an seinen Schleppen. Der Lotus taucht in vielen Kunstformen in China, beispielweise auf Porzellan, auf. Bedeutung in China erlangte die Blume durch den weitverbreitenden Buddhismus. Der Lotus stand hierbei als Sinnbild für Reinheit. Der Lotus steht auch für Wohlstand in der Familie, Harmonie in der Ehe und wird auch zum Ausdruck des Wunsches nach Frieden benutzt (KOEHN 1952: 136). Während die Symbolik des Friedens teils zu Lunae passt, da dieser für den Frieden seiner Freunde in der Hauptquest kämpft, so sind die anderen Bedeutungen des Lotus überwiegend unpassend für Lunae. Dieser war nie eine Ehe eingegangen und hatte auch keine Familie.

Die Charaktere aus der *Xiānzhōu Luófú* weisen viele Symbole auf, die in der chinesischen Kultur eine wichtige Bedeutung haben. Sie scheinen diese auch meist stimmig mit ihrem Hintergrund aufzunehmen und in ihrem Design umzusetzen. Es bleibt jedoch zu bemerken, dass Honkai Star Rail eigentlich in der Zukunft spielt und die behandelten Elemente, doch stark älteren Beispielen aus der chinesischen Kunst ähneln und nicht stark genug abgewandelt wurden, um in einen futuristischeren Rahmen zu passen.

4. Vergleich von Líyuè und Xiānzhōu Luófú

Im Folgenden werden die Spiele Genshin Impact und Honkai Star Rail verglichen. Der Fokus liegt hierbei vor allem auf den Regionen Líyuè und Xiānzhōu Luófú. Dies könnte Hinweise darauf geben, warum das Spiel Genshin Impact viel mehr Kritik erhielt und beschuldigt wurde kulturelle Aneignung auszuführen, während Honkai Star Rail viel positiver von den Spielern aufgenommen wurde. Denn beide diese Regionen basieren ihre Designs auf Dingen aus der chinesischen Kultur. Es könnte zudem einen Hinweis darauf geben ob es sich wirklich um kulturelle Aneignung handelt und inwieweit auch Sexualisierungen relevant in dieser Diskussion sind.

Der Vergleich der beiden Spiele ist schwierig und muss differenziert dargestellt werden. Genshin Impact erschien drei Jahre vor Honkai Star Rail. Auch die Regionen, welche in dieser Arbeit behandelt wurden erschienen bereits bevor Honkai Star Rail veröffentlicht wurde. Das heißt die Kontroverse um Genshin Impact und die Erfahrungen mit diesem Spiel, konnte Hoyoverse (Mihoyo) bereits bei der Entwicklung seines Spiels Honkai Star Rail mit beachten. Zudem beinhaltet das Spiel Honkai Star Rail zu dem Zeitpunkt dieser Arbeit nicht so viele Regionen wie Genshin Impact. Es hat vor allem nur eine Region, die einen Bezug auf eine asiatische Kultur hat. Dies ist aber durchaus relevant, da es in Genshin Impact bereits drei Regionen gibt, welche Bezug aus verschiedenen asiatischen Kulturen nehmen (Inazuma, Líyuè und Natlan).²²

Vor allem für die Regionen Inazuma und Natlan erhielt Genshin Impact immer wieder Kritik. Wie zuvor erarbeitet finden sich in der Region Inazuma Unstimmigkeiten in der Umsetzung der japanischen Kultur in die Fantasy Welt. Außerdem lassen sich Sexualisierungen in dem eigentlich auf traditioneller Kleidung basierten Design der weiblichen Charaktere finden. Diese

²² Natlan wurde in dieser Arbeit nicht behandelt. Durch den Umfang von Inhalten in Natlan könnte eine eigene Arbeit für diese Region verfasst werden zu einem späteren Zeitpunkt. Natlan fokussiert sich auf mehrere Kulturen, unter anderen indischen, islamischen und arabischen Kulturen.

Sexualisierungen waren jedoch wenig bis gar nicht zu finden in Líyuè. In Líyuè wurden stattdessen mehr chinesische Künste positiv und detaillierter dargestellt als in Inazuma. Da Hoyoverse (Mihoyo) ein chinesischer Spieleentwickler ist, erscheint es stimmig, dass hier der Fokus daraufgelegt wurde, seine eigene Kultur besser darzustellen und vor allem auch nach außen positiv wider zu spiegeln. Jedoch scheint die schlechte Rückmeldung von Spielern zu Inazuma und Natlan auch Líyuè mit runterzuziehen und die Spielerbasis hatte einen noch kritischeren Blick auf diese Region.

Im Vergleich mit Genshin Impact besitzt Honkai Star Rail keine andere Region außer die Xiānzhōu Luófú, die große Kritik bekam für kulturelle Aneignungen. Zudem spielt Honkai Star Rail in der Zukunft, während Genshin Impact in der Vergangenheit stattfindet. Somit versuchte man auch in den Designs bei Genshin Impact auf traditionelle Bauwerke einzugehen, während das betrachtete Gebäude in der Xiānzhōu Luófú teils sehr futuristische, mit der Einbindung von Flugschiffen in das Design, wirkte. Somit könnte man Abweichungen und Unstimmigkeiten in den Darstellungen der Kleidung oder Architektur bei Honkai Star Rail zurückführen auf den Sci fi Aspekt des Spieles. Aufgrund der anderen Zeitepoche ist dies bei Genshin Impact nicht möglich. Dennoch beruft sich Honkai Star Rail eigentlich auf die gleichen traditionellen Künste aus China wie Genshin Impact. Dieser Aspekt wurde vor allem deutlich in den dargestellten Teehäusern. Beide Teehäuser zeigen die Sitzmöglichkeiten, chinesische Teetassen und Bühnen für Aufführungen. Wobei Honkai Star Rail sogar in der Darstellung noch weiter geht und auch das Gebäude zeigt worin der Tee gebrüht wird.

Bei den Designs der Charaktere ist auffällig, dass beide Spiele auf Tiere bzw. mystische Wesen, die eine wichtige Bedeutung in China haben, eingehen. Der Löwe taucht sowohl bei Jin Yuan, als auch bei Gaming auf. Ebenso die Drachen Motive, die bei Bailu und Lunae dominierten lassen sich in einem Charakter namens Zhongli wiederfinden. Dieser wurde hier nicht näher betrachtet. Zudem fällt auf, dass Lan Yan und Bailu beide sehr kurze Kleider tragen. Im Gegensatz dazu wurde Yun Lin sehr mit Kleidung bedeckt dargestellt. Alle männlichen Charaktere sind allerdings weitaus mehr bedeckt, als die weiblichen Charaktere.

Auffallend ist, dass die Kritik Punkte sich vor allem auf Sexualisierungen im Bereich der Designs der weiblichen Charaktere fokussieren. Jedoch ist auch Rüstung von Jin Yuan keine akkurate Darstellung einer echten chinesischen Rüstung. Trotzdem fanden sich in seiner Rüstung einige Aspekte der echten chinesischen Rüstung. Insofern lässt sich vermuten, dass insbesondere die Sexualisierungen in Regionen wie Inazuma beim Spiel Genshin Impact die vielfach geäußerte Kritik an dem Spiel ausgelöst haben. In Honkai Star Rail gaben es deutlich weniger Sexualisierungen in den Regionen, so dass es hier auch zu deutlich weniger bis keine Kritik kam.

5. Fazit und Ausblick

In dieser Arbeit wurde sich mit der Fragestellung auseinandergesetzt ob die Inspirationen, welche die Spiele Genshin Impact und Honkai Star Rail von der japanischen und chinesischen Kultur bekommen haben, als einen respektvollen Umgang mit diesen Kulturen bezeichnet werden kann oder ob von einer kulturellen Aneignung gesprochen werden sollte. Nach der aufgestellten Definition beschreibt kulturelle Aneignung den Akt eine Kultur zu verwenden, welche nicht die eigene ist und unwissentlich und respektlos damit umzugehen. Aufgrund der Erkenntnis, dass Hoyoverse (Mihoyo) ein chinesischer Spieleentwickler ist, verwenden sie in den Bereichen Lǐyuè und Xiānzhōu Luófú ihre eigene Kultur als Inspiration. Auch der Umgang mit dieser Kultur schien positiv. Die Charaktere wurden mit ihren traditionellen Künsten dargestellt und die Gebäude spiegelten ähnlich den echten Beispielen ihre kulturelle Bauweise wieder. Somit lässt sich schlussfolgern, dass man hierbei weniger von kultureller Aneignung sprechen kann, sondern mehr von einem respektvollen Umgang mit der Kultur. Betont werden sollte jedoch, dass es auch im Interesse des Entwicklers steht, seine eigene Kultur in einem positiven Licht darzustellen. Kritisiert werden kann allerdings, dass die Kleidung mancher Charaktere wie beispielsweise Lan Yan sehr kurz dargestellt wurde. Somit kann man in diesem Fall gegebenenfalls von einer Sexualisierung der traditionellen Kleidungsstücke (hier der Miao 苗族) sprechen.

Zudem ist bei dem Vergleich bereits aufgefallen, dass womöglich vielmehr andere Regionen wie Inazuma dazu beitrugen, dass die Debatte um kulturelle Aneignung vor allem um Genshin Impact aufkam. Inazuma zeigte klare Indizien, beispielweise *kimonos*, die von den dortigen Charakteren getragen wurden, dass die Aneignung auf der japanischen Kultur basiert. Diese Kultur ist nicht die Kultur der Spieleentwickler. Auffallend war außerdem, dass teils mehrere Aspekte der Kultur, wie zum Beispiel die *yōkai* und heiligen Bäume, vermischt wurden. Es wurde auch auf Stereotypen wie die Samurai Darstellungen im Design der Architektur zurückgegriffen. Hierbei tauchten Samurai Helme als Dekoration an Gebäuden auf. Aus persönlicher Ansicht kann man von Sexualisierungen im Bereich der Charakter Designs sprechen.²³ Es werden traditionelle japanische Kleidungsstücke, teils sogar aus religiösem Kontext, gekürzt und so umgestaltet, dass man die Brust der Charaktere besser sieht. Hierbei könnte es sich um ein kreatives Konzept handeln, die traditionellen Kleidungsstücke in der Fantasy Welt einzusetzen. Es wäre aber durchaus auch möglich gewesen, durch verschiedene Schichten oder Muster und Details, die Kleidung abzuändern. Die Kleidung musste nicht so stark gekürzt werden, um sie abzuwandeln für die Fantasy Welt. Somit kann man im Kontext mit der Ausgestaltung der Region Inazuma durchaus von kulturellen Aneignungen und Sexualisierungen sprechen.

Wie kann also ein respektvoller Umgang mit asiatischen Kulturen aussehen und inwieweit ist dies in Spielen möglich? Für einen respektvollen Umgang ist es nötig, Kenntnisse über die jeweilige Kultur zu haben. Hierbei ist es sicherlich auch empfehlenswert, Personen aus diesem Kulturkreis zur Beratung, heranzuziehen. Diese kultureigenen Personen können die Designs respektvoller erarbeiten durch ihr Vorwissen über die eigene Kultur und die Sensibilität gegenüber dem Umgang mit dieser Kultur. Der Fall Hoyoverse (Mihoyo) steht hierfür beispielhaft, da dort die Kultur der Spieleentwickler sehr gut dargestellt wurde. Insbesondere traditionelle Kleidungsstücke sollten hierbei nicht sexualisiert werden, da dann die jeweilige Kultur respektlos behandelt wird. Vielmehr können die kulturellen Aspekte mit Kreativität in Fantasy Welten und Sci fi Themen eingeführt werden, indem man den Schnitt der Kleidungsstücke Interessant gestaltet und mit Farben und Mustern spielt. Bei den Gebäuden

²³ Sexualisierungen laut der aufgestellten Definition sind abhängig von der Wahrnehmung des Einzelnen und sind schwierig zu verallgemeinern.

können auch beispielweise futuristische Elemente wie die fliegenden Schiffe in der Xiānzhōu Luófú hinzugefügt werden.

Eine tiefere Recherche mit weiteren Regionen hätte noch weitere Auskünfte über andere Kritikpunkte geben können. Hier lässt sich als Beispiel nennen, dass vor allem sehr blasse Hauttypen in den Charakteren dargestellt werden. Diese Darstellung lässt aber einen großen Teil der Bevölkerung, beispielweise von China, aus, welche nicht diesem Ideal entsprechen. Die Betrachtung weiterer Charaktere, welche in diese Diskussion um Aneignung und Sexualisierung, mit hineingezogen werden, wäre wünschenswert gewesen. Drei Charaktere pro Region geben nur einen kleinen Einblick in die Breite der Spielfiguren. Die Hinzuziehung eines weiteren Spieleentwicklers wäre sicherlich auch interessant gewesen. Diesen Spieleentwickler hätte man im direkten Vergleich mit Hoyoverse (Mihoyo) stellen können. Hierbei hätte sich beispielweise die *yōkai* Darstellungen in Pokémon mit denen in Inazuma vergleichen lassen. Die Darstellungen hätten miteinander verglichen werden können und die Unterschiede herausgestellt werden. Die Betrachtung weiterer Charaktere sowie eines weiteren Spieleentwicklers hätte aber den Rahmen dieser Arbeit überschritten. Somit bietet dies sich für zukünftige Arbeiten als Thematik an.

Erwähnenswert ist ebenfalls, dass durchaus andere Auffassungen in der Auswertung, bezüglich der Frage, ob es sich um kulturelle Aneignungen oder Sexualisierungen handelt, möglich sind. Ich habe in meiner Arbeit versucht die Gegebenheiten neutral zu betrachten und mir anschließend eine Meinung dazu zu bilden. Allerdings bleibt auch zu erwähnen, dass ich selber nicht aus den dargestellten Kulturen stamme. Somit kann die Wahrnehmung von Menschen, die aus diesen Kulturen stammen und andere Erfahrungen gemacht haben gegenüber den Darstellungen von den meinigen abweichen.

Die Thematik der kulturellen Aneignung in Videospielen wird voraussichtlich weiter bestehen bleiben. Es gibt immer mehr Spiele, die sich mit asiatischen Kulturen auseinandersetzen und in den letzten Jahren erschienen sind. Als Beispiel sei hier Cookie Run Kingdom genannt, dass

in 2021 erschienen ist.²⁴ Durch diese Spiele erhalten die Spieler die Möglichkeit, meist unterbewusst, in traditionelle Künste aus anderen Kulturen einzutauchen. Außerdem wird auf diese Art auch traditionelle Kunst bewahrt, indem sie als Inspiration für Designs benutzt wird.

²⁴ <https://www.cookie-run-kingdom.com/en/> (letzter Abruf am 03.08.2025).

6. Literaturverzeichnis

ARCHER, Effie (2023): *The Library of Work and Play: Needlecraft: A Timeless Guide to Handcrafted Needlework*. Tschechien: Good Press.

AVERBUCH, Irit (1998): Shamanic Dance in Japan: The Choreography of Possession in Kagura Performance. In: *Asian Folklore Studies*, 57(2).

BLOM, Joleen (2023): *The future of dynamic game characters*. In *Video Game Characters and Transmedia Storytelling: The Dynamic Game Character*. Amsterdam University Press.

CALI, Jospeh und John DOUGILL (2012): *Shinto Shrines: A Guide to the Sacred Sites of Japan's Ancient Religion*. Deutschland: University of Hawaii Press.

CANDAHASHI, Hermann (2025): *Der Kimono: Die Seele japanischer Mode und Identität: Eine Zeitreise durch Japans textile Kunstgeschichte*. Deutschland: tredition GmbH.

CLARK, Anthony E. (2020): *China Gothic: The Bishop of Beijing and His Cathedral*. USA: University of Washington Press.

FLUDD, Derrick (2012): *China's Great Temples, Tombs & Palaces*. USA: Global Image Books.

FLUDD, Derrick (2013): *Shanghai*. USA: Global Image Books.

FOSTER, Michael Dylan (2024): *The Book of Yokai, Expanded Second Edition: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. USA: University of California Press.

GISSENWEHRER, Michael und Jürgen SIECKMEYER (1987): *Peking-Oper Theaterzeit in China*. Schaffhausen: Stemmler.

JOSTEN, Gerhard (2014): *Auf der Seidenstraße zur Quelle des Schachs*. Deutschland: Diplomica Verlag.

KAWAMICHI, Rintaro, Tomoko HASHITERA und Geoffrey MOUSSAS (2003): Military and Civil Uses of Osaka Castle in the Modern Age. In: *Journal of Asian Architecture and Building Engineering* 2.1.

KOEHN, Alfred (1952): Chinese Flower Symbolism. In: *Monumenta Nipponica*, 8(1/2), 121–146.

LARocca, Donald J. (1996): *The Gods of War: Sacred Imagery and the Decoration of Arms and Armor*. USA: Metropolitan Museum of Art.

LEVINE, Flossie (2025): *Illuminated Embrace: The Radiant Lantern Festival Ending China's New Year Celebrations*. USA: David Chapple.

NOBUO, Tsuji (2019): *History of Arts in Japan*. Übersetzt und herausgegeben von Nicole Coolidge Rousmaniere. New York: Columbia University Press

PICKEN, Stuart (2010): *Historical dictionary of Shinto*. Lanham, Md.: Scarecrow Press

SCHEIN, Louisa (2000): *Minority Rules The Miao and the Feminine in China's Cultural Politics*. Durham: Duke University Press.

SEKIEN, Toriyama (2017): *Japandemonium illustrated: the yokai encyclopedias of Toriyama Sekien*. USA: Courier Dover Publications.

STRIPPOLI, Roberta (2017): *Dancer, Nun, Ghost, Goddess: The Legend of Giō and Hotoke in Japanese Literature, Theater, Visual Arts, and Cultural Heritage*. USA: Brill.

SUN, Steve L (1998): *Tai Chi Chuan Wind and Fire Wheels*. University of North Carolina Wilmington: S L S Publication Center.

TURNBULL, Stephen (2011): *Katana: The Samurai Sword*. Vereinigtes Königreich: Bloomsbury Publishing.

WANG, Di (2008): *The Teahouse: Small Business, Everyday Culture, and Public Politics in Chengdu, 1900-1950*. Vereinigtes Königreich: Stanford University Press.

YANG, Lihui (2008): *Handbook of Chinese Mythology*. United Kingdom: ABC-CLIO.

YAP, Joey (2017): *The Art of Lion Dance*. Bd.1. Malaysia: Joey Yap Research Group.

ZONG, Rui (2022): As it adds new regions, Genshin Impact's politics only get messier. The game's depictions of real-world locations and cultures are uneven. VALNET: Polygon. <https://www.polygon.com/23380882/genshin-impact-sumeru-update-inazuma-stereotype> (letzter Abruf 25.07.2025)

<https://www.hoyoverse.com/en-us/> (letzter Abruf 15.07.2025)

<https://www.change.org/p/stop-cultural-appropriation-and-whitewashing-in-mihoyo-games>
(letzter Abruf 15.07.2025)

<https://www.osakacastle.net/> (letzter Abruf 23.06.2025)

<https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/t/torii.htm> (letzter Abruf am 10.07.2025)

<https://anthropology.sas.rutgers.edu/people/full-time-faculty/faculty-member/99-louisa-schein>
(letzter Abruf 25.07.2025)

<https://www.siulum.org/> (letzter Abruf 25.07.2025)

https://www.reddit.com/r/HonkaiStarRail/comments/17wx54i/im_shocked_by_how_good_the_cultural_context_is/ (letzter Abruf 17.06.2025)

<https://www.cookierun-kingdom.com/en/> (letzter Abruf am 03.08.2025).

7.Anhang



Abb.1

Tenshukaku, Inazuma, Hoyoverse (Mihoyo), 2021, Spiel Genshin Impact



Abb.2

Burg Ōsaka Hauptturm, Japan, Ōsaka, 1583, Beton und Holz



Abb.3

Grand Narukami shrine, Inazuma, Hoyoverse (Mihoyo), 2021, Spiel Genshin Impact



Abb.4

Heiliger Baum, Inazuma, Hoyoverse (Mihoyo), 2021, Spiel Genshin Impact



Abb.5

Shimogamo Schrein, Japan, Kyōto, 6.Jh., Beton und Holz



Abb.6

Yae Miku, Inazuma, Hoyoverse (Mihoyo), 2021, Spiel Genshin Impact



Abb.7

Miko, Japan, um 2010, Fotografie



Abb.8

Kagura's Verity, Inazuma, Hoyoverse (Mihoyo), 2021, Spiel Genshin Impact



Abb.9

Suzu, Miwa, Nara Prefecture, Japan, 17.Jh., Metall und Holz, 34.3 × 19 cm, Met Museum, London, Inv. Nr. 89.4.94.



Abb.10

Raiden Shōgun, Inazuma, Hoyoverse (Mihoyo), 2021, Spiel Genshin Impact



Abb.11

Kimono, Japan, um 2000, Stoff



Abb.12

Mistsplitter Reforged, Inazuma, Hoyoverse (Mihoyo), 2021, Spiel Genshin Impact



Abb.13

Katana, Japan, 19.Jh., Stahl, Holz, Lack, Eisen, Gold, Kupfer-Gold-Legierung, Rochenhaut, Leder, 105.5 cm, Met Museum, London, Inv. Nr. X.11.



Abb.14

Kujou Sara, Inazuma, Hoyoverse (Mihoyo), 2021, Spiel Genshin Impact



Abb.15

Tengu Maske, Japan, 18.Jh., Leder und Lack, 30.5 cm x 19.1 cm, Met Museum, London, Inv. Nr. 36.25.268a–c.



Abb.16

Shirabyōshi, Hokusai, Japan, 12.Jh., Farbe auf Silk, 98.0×41.9cm, Hängervorhang, Hokusai Museum, Sumida

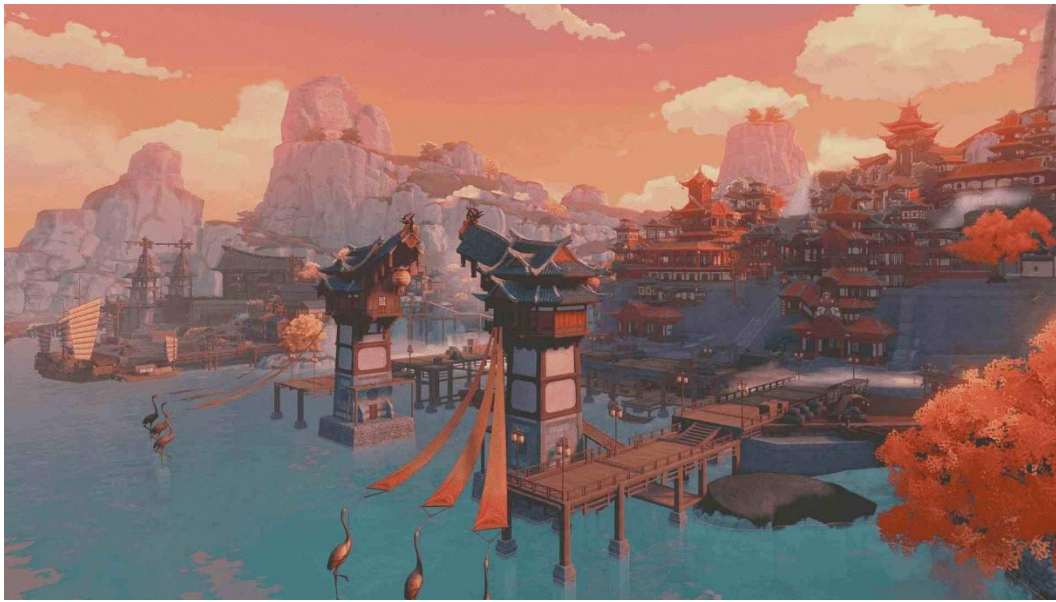


Abb.17

Líyuè Hafen, Líyuè, Hoyoverse (Mihoyo), 2020, Spiel Genshin Impact



Abb.18

Zhūjiā Jiǎo 朱家角鎮, Shànghǎi 上海, China, Ursprünge 208–280, Wasserstadt



Abb.19

Laternen Fest, Líyuè, Hoyoverse (Mihoyo), 2020, Spiel Genshin Impact



Abb.20

Yuánxiāojién 燈節 Fest, Guangxi, China, 2018, Fotografie



Abb.21

Héyù Tee Haus, Líyuè, Hoyoverse (Mihoyo), 2020, Spiel Genshin Impact



Abb.22 (S.20,29)

Tee Haus, Chéngdū 成都, China, Fotografie



Abb.23

Jun Yin, Líyuè, Hoyoverse (Mihoyo), 2020, Spiel Genshin Impact



Abb.24

Peking Oper Performer, Běijīng 北京, China, 2018, Fotografie



Abb.25

Gaming, Líyuè, Hoyoverse (Mihoyo), 2020, Spiel Genshin Impact



Abb.26

Zhāng fēi 張飛 Kostüm, China, Stoff und Plastik



Abb.27

Lan Yan, Líyuè, Hoyoverse (Mihoyo), 2020, Spiel Genshin Impact



Abb.28

Miao 苗族 Kleidung, Guizhōu 贵州省, China, 2019, Fotografie



Abb.29

Feng huó lún 风火轮 Waffen, China, Metall und Stoff



Abb.30

Palace of Astrum, Xiānzhōu Luófú, Hoyoverse (Mihoyo), 2023, Spiel Honkai Star Rail



Abb.31

Shèngjīng Gōngdiàn 盛京宮殿, Shěnyáng 沈阳市, China, 1625-1631, Fotografie



Abb.32

Löwen Statuen, Xiānzhōu Luófú, Hoyoverse (Mihoyo), 2023, Spiel Honkai Star Rail



Abb.33

Wächter Löwe, Běijīng 北京 Palast, China, Stein



Abb.34

Sleepless earl Tee Haus, Xiānzhōu Luófǔ, Hoyoverse (Mihoyo), 2023, Spiel Honkai Star Rail



Abb.35

Jin Yuan, Xiānzhōu Luófǔ, Hoyoverse (Mihoyo), 2023, Spiel Honkai Star Rail

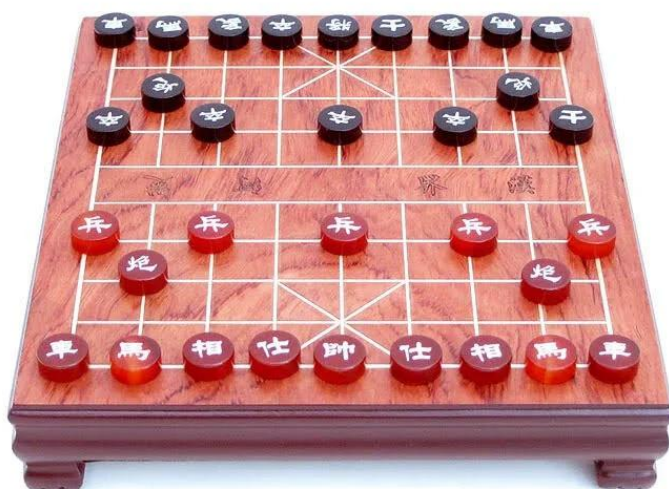


Abb.36

Xiangqi 象棋, China, Holz und Plastik, Brettspiel



Abb.37

Bailu, Xiānzhōu Luófū, Hoyoverse (Mihoyo), 2023, Spiel Honkai Star Rail



Abb.38 (S.31,32)

Chinesischer Wasser Drache, Park Běihǎi 北海, Běijīng 北京, China, um 15.Jh., bemalte Fliesen (YANG 2008: Abb.5)



Abb.39

Imbibitor Lunae, Xiānzhōu Luófú, Hoyoverse (Mihoyo), 2023, Spiel Honkai Star Rail

Selbstständigkeitserklärung

Ich versichere hiermit, dass die Prüfungsleistung¹ mit dem Thema

Kulturelle Aneignung in Videospielen am Beispiel Hogwarts – Die Spiele Genshin Impact und Honkai Star Rail

von mir selbst und ohne jede unerlaubte Hilfe angefertigt wurde, dass sie weder an einer anderen Hochschule noch an dieser Universität als Prüfung vorgelegen hat und dass sie weder ganz noch in Auszügen veröffentlicht worden ist. Die Stellen der Prüfungsleistung – einschließlich Tabellen, Karten, Abbildungen usw. –, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, habe ich in jedem einzelnen Fall kenntlich gemacht.

Falls es sich bei der Prüfungsleistung um eine Bachelor- oder Masterarbeit handelt, bei der neben der dreifachen schriftlichen Ausfertigung die Einreichung einer digitalen Fassung zu erfolgen hat, versichere ich ferner, dass der Inhalt der Textdatei der digitalen Fassung identisch mit der eingereichten schriftlichen Ausfertigung ist.

Max Ließ

Vor- und Nachname in Druckbuchstaben

Bonn, 05.08.2025, M. Ließ

Ort, Datum, Unterschrift

Translation²: Declaration of Academic Integrity

I hereby declare that my exam¹ on the topic ____ was produced by myself without any unauthorized assistance, that it has not been submitted for examination here or at any other university and that it has not been published in whole or in part. I have marked the parts – including tables, maps, illustrations, etc. – that have been taken from other works, either verbatim or in meaning, in each individual case.

If this concerns a bachelor's or master's thesis in need of submission in both print and a digital format I further declare that the content of the text file of the digital format is identical with the submitted print versions.

First and Last Name in Block Letters

Place, Date, Signature

¹ Diese Selbstständigkeitserklärung ist ein Muster sowohl für Bachelor- und Masterarbeiten als auch für Hausarbeiten und sonstige schriftliche Lehrveranstaltungs begleitende Prüfungen (Projektarbeiten, Präsentationen, Protokolle, Praktikumsberichte, Portfolios). / This Declaration of Academic Integrity is a model template both for bachelor's and master's theses as well as for term papers and other course examinations (project reports, presentations, reports, internship reports, portfolios).

² Please sign the German declaration above; the following translation is provided for information purposes only.