



»Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt«

So schrieb es Friedrich Schiller 1795 zum Homo ludens, dem spielenden Menschen. Ähnliches formuliert der Schauspieler Jude Law in der Streamingserie »The Young Pope« (2016): »Spielen ist die einzig unverfälschte Fähigkeit, die es den Menschen gestattet, sich im Einklang mit dem Leben zu fühlen.« Weitaus rätselhafter heißt es in Zhuangzis Kapitel des Unbekümmerten Spazierens: »鹏之徙于南冥也, 水击三千里, 抟扶摇而上者九万里« (庄子: 逍遥游), »Wenn [der Vogel] Peng zum Südmeer fliegt, schlagen die Wellen dreitausend Li hoch, der Wirbelwind hebt ihn auf eine Höhe von neunzigtausend Li« (Übersetzung nach Viktor Kalinke). Demnach stehe einem erst in schwindelnder Höhe, dem Sinnbild für individuelle Freiheit, für die eigene Ungezwungenheit nichts mehr im Wege. Es geht hier nicht um nützliches Fortkommen mit dem Südmeer als Ziel, sondern um die Möglichkeiten, die ein grenzenloser Raum eröffnet – es geht um die Kraft des freien Spiels als höchstem Wert.

Beschwören wir also dieses Reich des Spiels und der Fantasie. Der Ausdruck »玩 wán, spielen« wird in China und Deutschland gänzlich unterschiedlich aufgefasst. Im eher ernsten Selbstverständnis Deutsch-

lands »spielen« außer Schiller eigentlich nur Kinder, das chinesische »玩« wird hier in der Regel mit »amüsieren« übersetzt – und in China sehr viel freier verstanden. In China wird jegliche Freizeitaktivität »gespielt« (出去玩儿 chūqù wánr). Dazu kommen der Sport, Gesellschafts-, Brett- und Kartenspiele, klassische Rollenspiele bis hoch technisierte Computerspiele, der Aktienmarkt und vieles mehr. Es betrifft Themen von Technologie und Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft bis hin zur Psychologie. Wir legen den Fokus insbesondere auf Videospiele, aber auch auf den professionalisierten E-Sport, der inzwischen als offizielle Sportart anerkannt ist und im Wettbewerb für die Olympischen Spiele steht.

Chang Ming Ly berichtet vom rasanten Aufstieg der Gaming-Industrie in China und empfiehlt vier Videospiele, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Das Spiel Go kommt in unterschiedlichen Komponenten als traditionelles Element hinzu. Und die Sprachakrobatin Verena Menzel beschreibt in einem wahrlich verspielten Lesevergnügen das Wan-iversum, das sie umgibt.

Möge das Spiel beginnen!

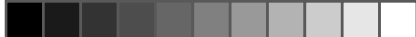
唯有游戏, 人方为人

席勒在1795年提出“游戏的人”(Homo ludens)这一概念, 而演员裘德·洛在连续剧《年轻的教宗》(2016)中亦有异曲同工之论: “游戏是人类唯一纯粹的禀赋, 它使人与生命和谐共鸣。”庄子在《逍遥游》中“鹏之徙于南冥也, 水击三千里, 抟扶摇而上者九万里”的玄妙意境(据维克多·卡林克的译本), 也昭示了唯有抵达令人眩晕的高度, 即个人自由的境界, 方能实现真正的洒脱。不过, 此处并非指到达南海这样非功利性的目的地, 而是指开启无限之境的可能, 这恰恰揭示了自由游戏的精神力量是至高的价值这一点。

让我们一起召唤这个游戏与想象之境吧。中德两国对“玩”这个概念的理解完全不同: 在严谨的德语中, 抛开席勒不谈, “游戏”大多局限于孩童领域, 而中文里的“玩”常被译为“amüsieren”(娱乐消遣), 它在中国文化中甚至有着更为丰富的内涵。中国人将各类休闲活动都称为“玩”(如“出去玩儿”), 其中就包括体育运动、桌游棋牌、角色扮演乃至电子竞技, 还有股票市场等。这就涉及科技、经济、文化、社会乃至心理学等话题。本刊一方面聚焦视频游戏, 另一方面也关注被认定为正式体育项目且有望进入奥运赛事的职业电竞。

李昌明将在报道中介绍中国游戏产业的迅速崛起, 并推荐四款经典游戏。围棋也将作为传统元素作多维度的呈现。语言艺术家孟维娜更以充满游戏精神的笔触, 描绘她所身处的“玩”的世界。

那就让我们开始游戏吧!



INHALT 目录



4 **Schnappschuss**
聚焦此刻

6 **Straßeninterview: Was verstehst du unter**
»玩 wán«
街头采访: “玩”是什么?

8 **Kultur: 玩 wán – Dieses Zeichen will**
nur spielen!
文化: 玩出精彩的汉字——“玩”
Yana Menzel 孟维娜

14 **Titelstory: Ein Gigant nimmt Anlauf –**
Vom Aufstieg der Gaming-Industrie
in China
专题报道: 中国游戏产业的崛起
Chang Ming Ly 李昌明

22 **Interview: »Spielen« als Beruf –**
Ein neuer Lifestyle
采访: 以“玩”为业的新潮人生
Longtian 梁龙天

28 **Porträt: Insgeheim bin ich ein**
Go-Profispieler
肖像: 其实我是一名围棋高手

Chiq Bantla

30 **Unterwegs: »Naadam« – Ein Fest in der**
mongolischen Steppe
路上: 草原盛会——那达慕

Wang Rui 汪蕊

34 **Tradition: Wie man sich während der**
Tang-Dynastie im Frühjahr vergnügte
传统: 唐人春日这么玩

Chen Xue'er 陈雪儿

40 **Kultur: Kleiderduft und wehende Ärmel**
aus der prächtigen Tang – Ein Streifzug
durch das Tang-inspirierte Themenviertel
»Chang'an: Zwölf Stunden«
文化: 衣香袂影是盛唐——走进“长安十二时辰”
唐风市井主题街区

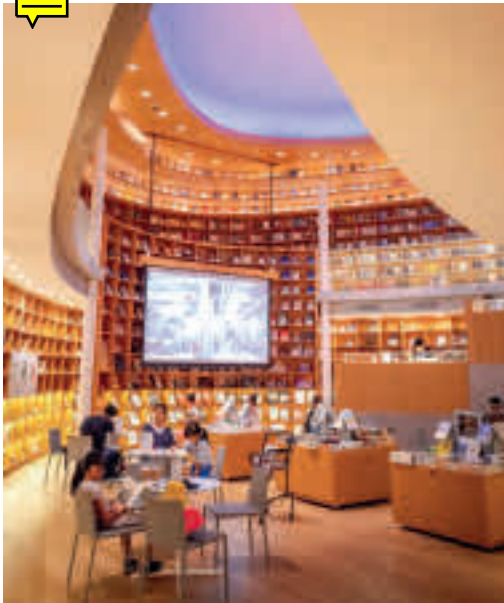
Yao Mingguang 姚明广

44 **Reportage: Wuzhen – Ein Wasserdorf in Jiangnan als Kulisse für Live-Rollenspiele**
发现: 乌镇——江南水乡版剧本杀

Y. Ru 晏如

50 **Trend: Buchhandlungen – Shanghais »Wohnzimmer der Stadt«**
趋势: 书店, 上海的“城市客厅”

Y. Chongde 徐崇德



54 **Kalligrafie: Ein Streifzug durch die chinesische Kalligrafie – Von der Schriftform zur Pinselführung, durch Pinselführung zur Schriftform**

书法: 中国书法漫谈——从书体看笔法, 以笔法通书体

Y. Jianqin 黄健秦

60 **Empfehlungen**
推荐

62 **Hao Chi!: Zweimal gegartes Schweinefleisch**
好吃!: 回锅肉



66 **Chinesisch**
汉语学习

- Chinesisch einfach erklärt 简说汉语
- Ein Bild – viele Wörter 一图多词
- Chinesischer Netzsargon 汉语中的网络热词
- Klassenzimmer 汉语课堂

72 **Chinesisch als Fremdsprache: Raus aus dem Klassenzimmer – Kulturvermittlung anhand des Kinofilms »Ne Zha 2«**
国际中文教育: 汉语初级班移动课堂中的文化教学——以《哪吒》系列电影为例

Y. Shushu 卞舒舒

76 **Ohrwurm: Niemals aufgeben: Das ist »Just Ne Zha«!**
耳虫: 永不屈服——这《就是哪吒》!

79 **HSK-Termine**
汉语水平考试时间表

80 **Kalender**
日历

81 **Impressum**
版权说明

Chapeau Shapotou!
沙坡头, Chapeau (致敬)!

Am Rand der Tengger-Wüste von Zhongwei in der nordwestchinesischen Region Ningxia gibt es einen faszinierenden Ort – Shapotou. Die goldenen Sanddünen der Wüste treffen hier direkt auf den Gelben Fluss und dessen grünes Flusstal. Ein zauberhafter Anblick. Besonders junge Leute mögen diesen Ort, denn es werden abenteuerliche Sportarten angeboten: Zipline, Kameltrekking, Sand-ski, Geländewagenfahrten, Übernachtungen im Freien mit Sternenbeobachtungen und Flussfahrten auf traditionellen Flößen aus Schafshaut. Die 80 Meter hohe Sanddüne direkt am Flussufer hat eine Neigung von 65 Prozent. Auf einem speziellen Schlitten kann dort gerodelt werden. Dabei entsteht neben den Juchzern der Schlittenfahrenden ein dröhnendes Geräusch am Gefährt, das den Sand zum Singen bringt.

在中国西北宁夏中卫市的腾格里沙漠边缘, 有一个迷人的地方——沙坡头。这里, 金色的沙丘与黄河及其绿色的河谷在此交汇, 形成一幅令人陶醉的画面。这个地方特别地受到年轻人喜爱, 因为这里提供了各种充满冒险精神的运动项目: 高空滑索、骆驼骑行、沙地滑雪、越野车探险、露天宿营并仰望星空, 以及乘坐传统的羊皮筏子漂流。一座高达80米紧邻河岸的沙丘有着百分之六十五的坡度。人们可以乘坐特制的滑沙板从坡顶俯冲而下。滑行时除了乘客的欢呼声, 还会听到沙子摩擦发出隆隆响声, 仿佛沙子在“歌唱”。





WAS VERSTEHST DU
UNTER »玩 WÁN«?

WAS SPIELST DU,
WIE ENTSPANNST,
WIE AMÜSIERST
DU DICH?

Text/文: Hu Yue 胡月 Fotos/图: Wei Yao 魏尧
Aus dem Chinesischen/德文翻译: Maja Linnemann 马雅

对你来说
“玩”是什么？
你一般玩什么？



Yao Zhi, 43 Jahre, aus Wulumuqi in Xinjiang,
Angestellte in einem Staatsbetrieb
姚智, 43岁, 新疆乌鲁木齐人, 国企职员

In meiner Freizeit webe und backe ich gerne, diese Aktivitäten sind für mich sehr erfüllend. Beim Weben zum Beispiel kann ich nach Lust und Laune verschiedene Materialien kombinieren und Muster und Farbkombinationen erschaffen, die mir gefallen. Das Backen verschafft mir direkte Geschmackserlebnisse, und ich produziere gesundes Gebäck und verschiedene Brotsorten. Ich tausche mich oft mit meiner Mutter über Menüpläne und Kochbücher aus, um die Rezepte zu perfektionieren. Manchmal backe ich auch zusammen mit meiner Tochter, die ihren Freundinnen sagt: »Meine Mutter ist eine große Köchin!« Wenn ich meine Leckereien mit der Familie, mit Freundinnen und Kolleginnen teile und es ihnen schmeckt, dann ist das auch für mich eine große Freude.

我在工作之余喜欢编织和烘焙,这两种“玩”让我获得满满的成就感。比如编织,我可以随心所欲地搭配不同的线材,获得自己喜欢的配色和款式;而烘焙对我来说则可以获得最直接的味觉体验,还有各种健康的点心和面包。我经常和我妈妈一起探讨食谱,让配方更完美;有时候也和女儿一起做烘焙。她会告诉小朋友们,我的妈妈是个大厨师!和家人、朋友、同事一起分享美食,看他们吃得很开心,自己感觉也很开心。



Lu Yuhui, 50 Jahre, aus Siping in Jilin,
betreibt eine Pension
陆宇辉, 50岁, 吉林四平人, 民宿老板

Für mich ist das Leben ein Erfahrungsprozess und »Spielen« ist eine Lebenseinstellung, die mich in einen Zustand der Entspannung, Leere und Freiheit versetzen kann. Man kann Stress abbauen, und dabei werde ich mir meiner Liebe zur Natur und zum Leben bewusst. Weil ich gerne in der Natur unterwegs bin, habe ich vor drei Jahren meine Stelle im öffentlichen Dienst in meinem Heimatort gekündigt und bin nach Peking gezogen, um eine Pension für Reisende zu eröffnen. Das ist wahrscheinlich der größte Einfluss, den das »Spielen« auf mein Berufs- und Privatleben hat.

我觉得生活是一种体验生命的过程,而玩是一种生活态度和方式,它能让自己处于放松、放空和自由的状态,是一种解压的方式,我也会从玩的过程中感受到自己对大自然和对生活的热爱。因为喜欢到大自然中旅行和玩,我三年前辞去了在老家的公务员工作,来到北京开了民宿,这可能是玩给我的工作和生活带来的最大影响吧。

Ich arbeite sehr viel und mache auch am Wochenende oft Überstunden. In meiner begrenzten Freizeit verreise ich und treibe Sport, wobei ich ganz verschiedene Dinge ausprobieren. Ich glaube, dass es in der Natur des Menschen liegt, gern zu »spielen« – dabei kann man den Existenzdruck mal kurzfristig zur Seite legen und einfach nur Spaß haben. Heute ist unser Alltag eng getaktet, das Stresslevel hoch und die Freizeit sehr komprimiert, da sollten wir Spiel und Spaß mehr schätzen.

Ich平时工作特别忙, 周末往往还要加班。在有限的休息时间里, 我喜欢旅行和运动, 体验各种不同的玩法。我觉得, 爱“玩”是所有人的天性, 玩可以让人暂时把生存带来的压力放在一边, 只关注乐趣本身。现代生活节奏快、压力大, 玩的时间被压缩, 我们更应该珍惜“玩”。

Ji Lujie, 38 Jahre, aus Shijiazhuang in der Provinz Hebei, Programmierer
冀璐洁, 38岁, 河北石家庄人, 程序员



Gu Zichen, 11 Jahre, aus Peking, Schüler
顾子晨, 11岁, 北京人, 小学生

Ich spiele sehr gerne und mag alle Arten von Sport, zum Beispiel Fußball und Federball. Weil ich am liebsten immer in Bewegung bin, haben meine Mitschüler mir den Spitznamen »Affe« gegeben, worüber ich aber gar nicht sauer bin – ich mag Affen, sie spielen frei und unbeschwert. Hier im Bezirk Haidian haben wir Kinder der Grundschule viel zu viele Hausaufgaben, ich kann von Glück reden, dass mir meine Eltern jede Woche etwas Zeit geben, um mich draußen auszutoben.

我喜欢玩, 喜欢各种运动, 比如踢球和打羽毛球。可能是因为我太爱动了, 我们班的同学给我取了个外号叫“猴子”, 可我一点也不生气, 我觉得猴子挺好的, 可以自由自在地玩。现在, 北京海淀区的小学生功课太多了, 我还挺庆幸我爸爸妈妈每周能给我一些去户外玩的时间。

Früher, als ich noch angestellt war, war »Spielen« für mich nur eine Art »Würzmittel« im Alltagstrott, vor allem Unterhaltung und kurze Reisen. Später aber nahm es einen immer größeren Raum in meinem Leben ein. Seit ich beim Zeitschriftenverlag gekündigt habe und frei arbeite, ist 玩 wán etwas Flexibles und Kreatives. Heute gehe ich überall auf der Welt wandern, das ist mein neuer »Spielplatz«, um »content« zu erschaffen. Ich habe mir keine Gedanken darüber gemacht, wie ich Spielen, Leben und Arbeit in eine ausgeglichene Beziehung bringen soll. Spielen beeinflusst mein Leben und meine Arbeit nicht, sondern bringt mir in einem positiven Kreislauf viele neue Inspirationen für mein Leben und meine Arbeit. Früher, als ich arbeitete, war „玩“ für mich nur ein „Würzmittel“ im Alltagstrott, vor allem Unterhaltung und kurze Reisen. Später aber nahm es einen immer größeren Raum in meinem Leben ein. Seit ich beim Zeitschriftenverlag gekündigt habe und frei arbeite, ist 玩 wán etwas Flexibles und Kreatives. Heute gehe ich überall auf der Welt wandern, das ist mein neuer »Spielplatz«, um »content« zu erschaffen. Ich habe mir keine Gedanken darüber gemacht, wie ich Spielen, Leben und Arbeit in eine ausgeglichene Beziehung bringen soll. Spielen beeinflusst mein Leben und meine Arbeit nicht, sondern bringt mir in einem positiven Kreislauf viele neue Inspirationen für mein Leben und meine Arbeit.



Bingzi, 31 Jahre, aus Changchun in der Provinz Jilin, selbstständig
饼子, 31岁, 吉林长春人, 自由职业者



wán

玩出精彩的汉字——“玩”

Dieses Zeichen will nur spielen!

Text/文: Verena Menzel 孟维娜
Aus dem Deutschen/中文翻译: Wang Pan 王盼



Komm am Wochenende zu mir spielen.« Dieses sympathische Sätzchen poppte einst auf meinem Handy auf, damals noch per SMS. Eingetippt hatte es meine Sprachpartnerin Yunyun, eine Chinesin aus Shanghai, gerade zum Auslandsstudium in Deutschland. Was die Chinesen wohl so spielen, fragte ich mich. Ich jedenfalls beherrschte weder Majiang noch Go noch chinesisches Schach, wollte aber auch keine Spielverderberin sein. Und so stand ich an jenem Samstagnachmittag pünktlich zur verabredeten Zeit auf der Matte im Wohnheim, um zu »spielen«. Am Ende erwarteten mich zu meiner großen Überraschung Küchen- statt Spielbretter und Tofu- statt Spielwürfel. Es wurde nicht gezockt, sondern gebrodelt – nämlich feuriger Feuertopf. Galten in China am Ende gustatorische Genüsse als Gaming? Ich fühlte mich sprachlich hopsgenommen.

WÖRTERBUCHKONFORM »SPIELEN«

Im Nachhinein betrachtet aber war diese Anekdote eines dieser magischen Missverständnisse, die beim Sprachenlernen erst zu wirklich tieferen Einsichten führen. Als Strippenzieher hinter dem Gedankenstreich entpuppte sich nämlich das unscheinbare Wörtchen 玩 *wán*, das meine Tandempartnerin eigentlich ganz wörterbuchkonform mit »spielen« übersetzt und über das auch ich mir beim Lernen bisher eher wenig Gedanken gemacht hatte. Doch anders als im Deutschen bespielt das chinesische »spielen« im Alltag ein buntes, äußerst breitgefächertes Bedeutungsfeld. 玩 *wán* – oder im Peking-Slang 玩儿 *wánr* – dient als semantisches Sammelbecken für quasi jede Form von Spaß und Bespaßung, Zerstreuung und Zeitvertreib, kann also neben seiner Grundbedeutung »spielen« auch »sich amüsieren«, »sich vergnügen« oder »Spaß haben« meinen. Und das schließt natürlich auch Feuertopfnachmittage ein.



周末来找我玩呀!”曾几何时,在人们还通过短信联络的时代,这样一则亲切的信息曾闪现在我的手机上。发信人是我的语伴云云,一位刚来德国留学的上海姑娘。“中国人到底喜欢玩些什么?”我不禁好奇。虽然我对麻将、围棋,或者中国象棋皆一窍不通,但无论如何不愿扫了人家的兴致。于是,那个周六的下午,我准时来到学生公寓门前,准备“玩”。结果大大出乎我的意料:迎接我的不是棋盘,而是砧板;不是骰子,而是豆腐块。原来我们要“玩”的是热气腾腾的火锅。难道在中国,享受美食也算是一种游戏?我感觉被中文幽默了一回。

字典释义中的“玩”

事后回想起来,正是像这个小插曲一样的种种神奇的误解,将语言学习引至更深层次的理解。导致这场乌龙的“幕后黑手”原来是“玩”这个不起眼的汉字。我的语伴其实只是按照字典的原义将它翻译为“spielen”,而我在学习中也并未对这个字加以深究。不同于德语,中文里的“玩”在日常生



Dabei hat sich das unscheinbare Hanzi 玩, eines der 1000 meistgebrauchten Schriftzeichen des Mandarin, erst über die Jahrhunderte mit so viel Amüsement angereichert. Laut dem ersten Zeichenlexikon der chinesischen Schrift (《说文解字》 *Shuōwén Jiězì*) aus der Östlichen Han-Dynastie (25–220), bezog sich 玩 *wán* nämlich anfangs nur auf die manuelle Behandlung von Objekten, insbesondere das Reiben von Jade. Als Chinesen es also erstmals vor über 3000 Jahren in Orakelknochen einritzten – als eine Kombination aus 玉 *yù* für »Jade« und dem Aussprachehinweis 元 *yuán* –, war das sprachliche Anwendungsfeld noch eng umzäunt. Erst im Laufe der Zeit eroberte sich 玩 *wán* im Alltagssprachgebrauch die breite semantische Spielwiese, die es heute beackert. Im modernen Alltagssprech steht 玩 *wán* quasi für die Freude an Dingen ganz generell.

VERSPIELTE ERWACHSENENWELT

Das eigentlich Interessante dabei: Im Mandarin verschwimmen durch die breite Anwendung des Wortes die gedanklichen Grenzen zwischen kindlich Verspieltem und Erwachsenenwelt. »Wán« – das meint also nicht nur Kinderspiele (孩子正在玩 *háizi zhèngzài wán*, »die Kinder spielen gerade«) oder Erwachsenenablenker wie Gesellschafts- und Sportspiele (玩游戏 *wán yóuxì*, »ein Spiel spielen«; 玩桌游 *wán zhuōyóu*, »ein Brettspiel spielen«; 玩电脑游戏 *wán diànnǎo yóuxì*, »Computerspiele spielen«; 玩球 *wán qiú*, »Ball spielen«), sondern eben Vergnügungen ganz generell.



Aus Sicht des Chinesischen spielen also nicht nur die Kleinen, auch die Großen spielen sich sprachlich durch den Alltag. Nicht umsonst lautet eine gängige Verabschiedungsfloskel bei Besuchen zu Hause: »Wenn du Zeit hast, komm zum Spielen!« (有空来玩! *Yǒu kòng lái wán!*). Und im Büro fragen Mitarbeiter:innen gerne in meine müde Montagsmiene: »Warst du am Wochenende spielen?« (周末去玩儿了吗? *Zhōumò qù wánr le ma?*). Entschlüsselt für deutsche Ohren: »Hast du am Wochenende etwas unternommen?« oder »Warst du am Wochenende auf Achse?«.

Insbesondere das Thema Reisen geht man in China sprachlich verspielt an. Wer auf Social-Media-Plattformen wie RedNote (小红书 *Xiǎohóngshū*) nach Tipps für Städtetrips sucht, wird auf Headlines wie diese stoßen: »Wie (be)spielt man Qingdao?« (青岛怎么玩? *Qīngdǎo zěnmé wán?*). Will heißen: Wie holt man den meisten Spaß aus einem Qingdao-Besuch heraus? Und je



活中有着广泛并丰富多彩的含义。"玩", 或者北京话中的"玩儿", 是一个语义包罗万象的字, 几乎涵盖了所有形式的娱乐、散心、解闷和打发时间的活动, 因此除了"玩"的基本含义外, 它还可以指"取乐" "享受" 和"消遣"。围炉涮肉的午后时光自然也囊括其中。

然而, 这个毫不起眼的"玩"字, 作为汉语中一千个最常用的汉字之一, 也是历经数百年才衍生出如此丰富而有趣的涵义的。根据东汉时期(公元25–220)的第一部汉字字典《说文解字》的解释, "玩"最初仅指用手摩挲物件, 尤指把玩玉石。中国人于三千多年前首次将它刻入甲骨文时, 这个字由指代玉石的"玉"和表音的"元"组成。当时, 其语言应用范围仍颇为局限。只是随着时间的推移, "玩"才在日常用语中拓展出广阔的语义领域。在现代日常用语中, "玩"泛指从事物中得到乐趣的行为。

nach Witterung und Jahreszeit vergnügen sich die Chines:innen dann im Urlaub in allen Elementen: In Ningxia zum Beispiel spielt man mit Sand (玩沙子 *wán shā zi*). Gemeint sind Events wie mit Schlitten Sanddünen herunter zu sausen, Kamelreiten oder einfach Selfies in sandiger Wüstenkulisse. Im südchinesischen Sanya dagegen spielt man mit Wasser (玩水 *wán shuǐ*), zum Beispiel beim Schwimmen, Surfen, Tauchen oder Jetski. Zu den Wasserspieldestinationen zählen aber auch besondere Wasserlandschaften wie etwa der malerische Li-Fluss in Guilin oder die smaragdgrünen Seen und Bach-

läufe im Naturschutzgebiet des »Tals der neun Dörfer« (九寨沟 *Jiǔzhàigōu*) in Sichuan. Wer hier flaniert und fotografiert, fällt sprachlich nämlich auch unter die Kategorie der Wasserspielenden. Und im Winter, klar, da spielt man mit Eis (玩冰 *wán bīng*) und Schnee (玩雪 *wán xuě*), vornehmlich in Chinas Nordosten, etwa beim Skifahren und Schlittschuhlaufen oder beim Bestaunen der berühmten Eisskulpturen in Harbin.

Spielerisch reitet man in China sprachlich gesehen auch Steckenpferde wie Fotografie (玩摄影 *wán shèyǐng*), DIY und Basteln (玩手工 *wán shǒugōng*), das Spielen



Das chinesische Wort für »spielen«, *wán*, meint Vergnügungen aller Art. Videos und Fotos von der landschaftlichen Schönheit des Zhangjiajie Nationalparks gehören definitiv auch dazu. 中文里的“玩”指的是各种形式的娱乐。张家界国家公园里自然风光的视频和照片显然也属于这一类

成人“玩”世界

更耐人寻味的是: 由于“玩”这个字的广泛使用, 汉语中模糊了孩童游戏与成人世界的概念之间的界限。“玩”远不止是孩童的游戏(“孩子正在玩”), 还包括成人世界的社交游戏和运动项目(“玩游戏”“玩桌游”“玩电脑游戏”“玩球”)。它包罗万象, 囊括了一切令人愉悦的消遣。

因此在中文语境里, 不仅是小孩, 大人的日常也在“玩”中度过。难怪去别人家做客时, 常用的告别语是“有空来玩啊!” 星期一上班, 办公室的同事看到一脸困倦的我, 会问: “周末去玩儿了吗?” 用德国人的耳朵解码, 就是“周末参加什么活动了?” 或者“你周末出门了吗?”

谈到旅行, 中国人更是“玩”不离口。在小红书等社交媒体平台搜索城市旅游攻略, 常会撞见“青岛怎么玩?” 这样的



von Instrumenten (玩乐器 *wán yuèqì*) oder das Zocken am Aktienmarkt (玩股票 *wán gǔpiào*). Aber natürlich daddelt das Gros der Bevölkerung – ganz wie in unseren Breiten – Tag ein Tag aus viel am Handy herum (玩手机 *wán shǒujī*) und vergnügt sich zum Beispiel mit Apps wie RedNote (玩小红书 *wán Xiǎohóngshū*) oder TikTok (玩抖音 *wán Dǒuyīn*).

Im Zwischenmenschlichen ist dagegen auch in China das Spielen von Spielchen verpönt. Sprachlich spiegelt sich das in abschätzigen Ausdrücken wie »Spielchen mit jemandem treiben« (玩人 *wán rén*), »ab-

gekartete Spielchen spielen« (玩心眼 *wán xīnyǎn*) oder »mit Frauen/Männern spielen« (玩女人 *wán nǚrén* beziehungsweise 玩男人 *wán nánrén*). Da helfen letztlich nur klare Ansagen der Spielregeln à la: 别玩我! *Bié wán wǒ!*, auf gut Deutsch: »Verkohl mich nicht!«

REISE DURCH DAS WÁN-IVERSUM

Wer schon einmal in China war, der weiß: Die sprachliche Verspieltheit färbt auch auf den Lebensalltag ab.

标题, 实则表达的是“如何尽享青岛之旅?”根据天气和时节的不同, 中国人会利用假期享受各种不同的乐趣, 比如去宁夏“玩沙子”, 即参与滑沙(乘滑沙板从沙山顶疾速滑下)、骑骆驼等活动, 或仅仅只是到沙漠中自拍。而在中国南方的三亚, 人们则“玩水”, 例如游泳、冲浪、潜水或水上摩托。“玩水”的目的地还包括奇特的水文景观, 如桂林风景如画的漓江, 或四川九寨沟自然保护区内翠绿的湖泊和溪流。在这样的景区漫步和拍照, 在语言上也被归入“玩水”的范畴。到了冬季, 自然要“玩冰”和“玩雪”, 这在中国的东北地区尤为盛行, 人们滑雪、溜冰, 欣赏哈尔滨著名的冰雕。

在中文中, 兴趣爱好也常被赋予“玩”的色彩。摄影发烧友说“玩摄影”, DIY爱好者说“玩手工”, 音乐爱好者说“玩乐器”, 炒股则是“玩股票”。不过说到底, 这和我们德国没什么两样, 普罗大众最热衷的, 还是天天“玩手机”, “玩小红书”, “玩抖音”等应用程序。

然而, 在人际交往领域, 中国人对“玩弄把戏”同样深恶痛绝。这种态度在中文里体现为一系列带有贬义的表达: “玩人”意为戏耍他人, “玩心眼”指耍心机使诈, 而“玩女人”或“玩男人”则特指在感情上玩弄异性。碰到这种情形, 最管用的莫过于直截了当地亮出底线: 别玩我! 用德语说就是: “Verkohl mich nicht!”(别拿我开涮!)

漫游“玩”宇宙

但凡在中国生活过的人都会发现: 这种语言上的“玩”乐精神, 早已渗透到日常生活之中。抑或反之亦然? 无论如何, 中国人的日常生活的确和他们的语言一样, 充满了“玩”乐气息: 城市公园里, 大叔们“玩扑克牌”, 拍得折叠桌“啪啪”响; 全国城乡各处, 人们在毛毡台面上“打麻将”打得“哗哗”响。时尚大都市的商场中, 必不可少的抓娃娃机, 在每家店铺之间



Oder umgekehrt? Feststeht jedenfalls, dass es im chinesischen Alltag genauso wie in der Sprache ziemlich verspielt zugeht. In städtischen Parks knallen Kerle Pokerkarten auf klapprige Klapptische (玩扑克牌 *wán pūkèpái*) und landauf landab schieben die Menschen Majiang-Steine klackernd über den Filz (打麻将 *dǎ májiàng*). In den Einkaufszentren der hippen Metropolen blinken und glitzern derweil standardmäßig Plüschtier-Greifautomaten (抓娃娃机 *zhuā wáwaji*) zwischen den Läden um die Wette. Und die Jugend singt sich in den Shopping-Pausen in Mini-Karaoke-Kabinen (迷你KTV *mínǐ KTV*) die Seele aus dem Leib. Fotoautomaten (自拍机 *zìpāijī*) laden Ausgeflippte zu verspielten Sofortschnappschüssen ein, je nach Gusto wahlweise mit Brokkolimütze, Hasenohren oder Ananassonnenbrille. Und wer dann noch immer keinen Game-Overkill hat, für den geht es weiter in die Spielhöhle im Obergeschoss, wo man sich an allen möglichen Spielautomaten (游戏机 *yóuxìjī*) austoben kann.

Wer schon einmal auf einem Betriebssportfest in China war, wird gewahr: Von wegen Dienst ist Dienst und Schnaps ist Schnaps! Denn neben »konservativen« Disziplinen wie Tischtennis oder Basketball misst sich das Kollegium hier plötzlich ganz außer Rand und Band auch im Raupenhüpfen (趣味毛毛虫 *qùwèi máomaochóng*) – eine Erwachsenenversion des Hüpfballs, bei der Angestellte vom Bürosessel auf einen aufblasbaren, überdimensionierten Gummiwurm umsatteln und in Teams um die Wette hopsen. Ein populärer Volkssport, der es sogar zu einem eigenen Eintrag in der Online-Enzyklopädie 百度百科 *Báidù bǎikē* gebracht hat. Und bei chinesischen Datingevents mag sich manch

竞相闪耀着炫目的亮光。年轻人在购物间隙，会到迷你KTV里纵情高歌，唱得酣畅淋漓。自拍机吸引着潮人们大玩创意快照，从西兰花头套、兔子耳朵到菠萝太阳镜，各种搞怪道具任君挑选。而那些意犹未尽的玩家，则会转战商场顶楼的“游戏天堂”，各式游戏机令人眼花缭乱。

参加过中国企业职工运动会的人都会发现，“工作归工作，娱乐归娱乐”这句德国俗语在这里根本不适用。除了乒乓球、篮球这类“正经”的比赛项目外，员工们还会突然兴致勃勃地投入到“趣味毛毛虫”大赛这种成人版跳跳球的游戏。平时稳坐办公椅的职员们纷纷转移到巨型充气毛毛虫上，以团队为单位蹦跳着竞赛。这项广受欢迎的大众运动，甚至拥有自己的百度百科词条。在中国的交友活动上，相亲者们则会嬉笑着玩“袋鼠跳”和“抢凳子”游戏，还会试图让尽量多的单身男女同时单脚站在一张报纸上，这情景会令旁观的德国人感觉自己仿佛回到了幼儿园。

deutscher Zaungast in Kindertage zurückversetzt fühlen. Nämlich dann, wenn die Heiratswilligen kichernd zu Sackhüpfen und »Reise nach Jerusalem« ansetzen oder versuchen, möglichst viele Singlefüße auf einem einzigen Stück Zeitung unterzubringen.

Und wer ganz genau hinsieht, wird die Spuren der chinesischen Verspieltheit in meiner Wahlheimat Peking bei manchem (meist männlichen) Mitbürger sogar fast rund um die Uhr in der Hand entdecken. Dort nämlich däumeln viele alteingesessene Pekingener traditionelles Handspielzeug: »mit Handspielzeug spielen« (玩手把件 *wán shǒubǎjiàn*), auch bekannt als »kultiviertes Spiel(zeug)« (文玩 *wénwán*). Besonders beliebt sind getrocknete Walnüsse oder Flaschenkürbisse, aber auch Holzperlenketten, oder: Jadesteine. In Pekings Hutonggassen wird also tatsächlich noch Jade in der Hand gerieben, womit sich der Kreis zu den Ursprüngen des Zeichens 玩 auf magische Weise schließt. Bleibt zum Abschluss der Reise durch das *Wán*-iversum nur noch der Ratschlag: Sollte Sie im Laufe Ihres Sprachstudiums (oder auch sonst) jemand in China zum Spielen einladen, sagen Sie: Ja! Und lassen Sie sich einfach überraschen, wo am Ende dann die Musik spielt. ☯



在我的第二故乡北京，只要稍加留意，便随时可以在某些（多为男性）市民的手掌间探寻到这种中国式“玩”乐精神的踪迹。许多老北京手中总是把玩着传统物件，他们称之为“玩手把件”，或者更文雅的说法是“文玩”。最受欢迎的当属核桃与葫芦把件，其次是木质手串或玉石。在北京胡同深处，人们至今仍在掌间摩挲着玉石，这与“玩”字最初的甲骨文意象形成奇妙的呼应。在结束这段“玩”宇宙漫游前，我想送上最后一条建议：在中国学习语言（或从事其他活动）期间，若有人邀您“来玩”，请务必答应！不妨期待未知的惊喜，谁知道最后会“玩”出什么精彩呢？☯

Ein Gigant nimmt Anlauf

中国 游戏 产业 的 崛起

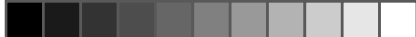
Vom Aufstieg der
Gaming-Industrie
in China

Text / 文: Chang Ming Ly 李昌明

Aus dem Deutschen / 中文翻译: Xie Kaijin 解开结







Mit fast 700 Millionen aktiven Gamern, also etwa der Hälfte seiner eigenen Bevölkerung, ist China nicht nur der größte Absatzmarkt der Welt, sondern auch die Heimat der größten Gaming-Community. Der Markt generierte im Jahr 2024 einen Umsatz von etwa 45 Milliarden US-Dollar und macht damit etwa 25 Prozent des globalen Gaming-Umsatzes aus. Die Gaming-Branche stellt bereits jetzt, vor der Film- und Musikbranche, den größten Part in der Unterhaltungsindustrie – ein stetig wachsender Markt, der in den kommenden Jahren voraussichtlich noch weiter expandieren wird.

拥有近七亿活跃游戏玩家，约占其总人口的一半——中国不仅拥有全世界最大的游戏销售市场，还是全球最大的游戏社群所在地。2024年，中国游戏市场创造了约450亿美元的销售收入，约占全球游戏市场规模的25%。如今，游戏产业的规模已超过电影和音乐，成为娱乐行业中最大的产业——这是一个持续增长的市场，预计在未来几年仍将保持扩张态势。



China produziert bereits jetzt schätzungsweise 70 Prozent der weltweit verkauften Gaming-Endhardware, etwa Konsolen, Handys, Grafikkarten und Peripheriegeräte sowie deren einzelne Bestandteile wie Platinen, Grafikkarten und Prozessorenchips. Unternehmen wie Lenovo und Huawei sind führend in der Produktion von Gaming-Geräten, während Tech-Giganten wie Tencent und NetEase die Software- und Spieleentwicklung dominieren. Tencent, das weltweit größte Gaming-Unternehmen, hält Anteile an einigen der größten Videospiel-Publishern und hat mehrere renommierte Entwicklerstudios gänzlich übernommen. Als Eigentümer von Riot Games (»League of Legends«) und Beteiligungen an Epic Games (»Fortnite«), Blizzard (»World Of Warcraft«) und Ubisoft (»Assassin's Creed«) wirkt Tencent an den bekanntesten Videospielmarken mit.

Neben Beteiligungen an den größten ausländischen Videospielmarken hat die chinesische Gaming-Industrie selbst ebenfalls einige der erfolgreichsten Spiele der Welt hervorgebracht. »Honor of Kings« (王者荣耀) kann weltweit über eine Milliarde Downloads verbuchen und generierte allein im Jahr 2022 mehr als zwei Milliarden US-Dollar Umsatz. Das vom Entwicklerstudio miHoYo veröffentlichte Spiel »Genshin Impact« (GI, 原神) zählt weltweit über 60 Millionen aktive Spieler und konnte innerhalb der ersten sechs Monate nach der Veröffentlichung eine Milliarde US-Dollar einspielen. In GI übernimmt der Spieler die Rolle eines unbekannten Reisenden, erkundet mit bis zu insgesamt drei weiteren Mitspielern die fiktive Welt von Teyvat und bekämpft dabei in einem actionreichen Echtzeit-Kampfsystem feindliche Kreaturen.

International waren chinesische Entwicklerstudios bislang vor allem für lieblose mobile und Free-to-Play Titel bekannt, die durch ihr Spieldesign Nutzer dazu verleiteten, mit Echtgeld Käufe im Spiel zu tätigen, um limitierte Vorteile zu erhalten. Die jüngste Veröffentlichung des hoch erwarteten Action-Rollenspiels »Black Myth: Wukong« (黑神话: 悟空) stellte über Nacht einen entscheidenden Wendepunkt in der bisherigen Wahrnehmung dar. Basierend auf dem klassischen chinesischen Roman »Die Reise in den Westen«, zeigte es der Welt, dass chinesische Videospielpro-



duktion, die weltweit etwa 70 Prozent der Gaming-Endhardware (wie Konsolen, Handys, Grafikkarten und Peripheriegeräte) sowie deren einzelne Bestandteile (wie Platinen, Grafikkarten und Prozessorenchips) produziert.

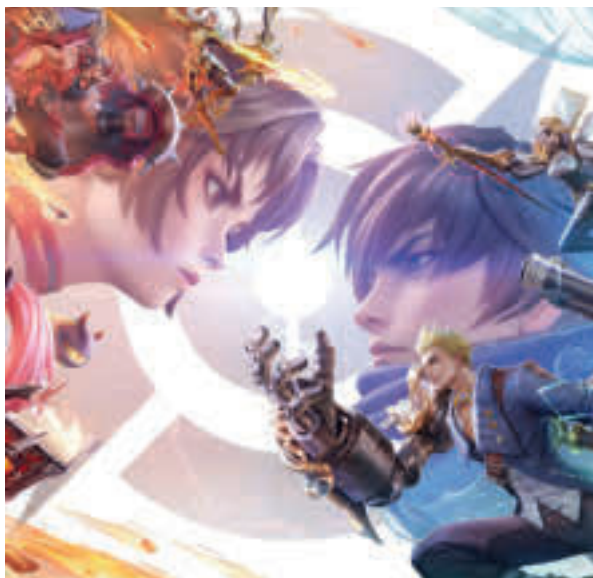
据估计，目前全球约70%的在售游戏硬件设备产自中国，包括游戏主机、手机、显卡、外围设备及其组件（如主板、显卡和处理器芯片等）。联想和华为等企业已成为游戏设备制造领域的龙头企业，而腾讯和网易等科技巨头则引领着软件和游戏开发。全球最大的游戏公司腾讯持有多家顶级游戏发行公司的股份，并全资收购了数家知名游戏开发工作室。腾讯不仅全资控股拳头游戏（Riot Games）（代表作《英雄联盟》），还持有 Epic Games（代表作《堡垒之夜》）、暴雪（Blizzard）（代表作《魔兽世界》）和育碧（Ubisoft）（代表作《刺客信条》）的股份，影响着多个知名游戏品牌的运营。

除了投资海外游戏顶尖品牌外，中国游戏产业自身也推出了多款风靡全球的游戏作品。《王者荣耀》的全球下载量已突破10亿次，仅在2022年就创造了超过20亿美元的营收。由游戏工作室“米哈游”（miHoYo）开发的游戏《原神》在世界范围内拥有超过6000万活跃玩家，发行前六个月的销售额就已达到10亿美元。在《原神》中，玩家扮演一名神秘的旅行者，和最多三名玩家联机，一同探索名为“提瓦特大陆”的幻想世界，并在拥有丰富动作元素的实时战斗系统中与敌对生物战斗。

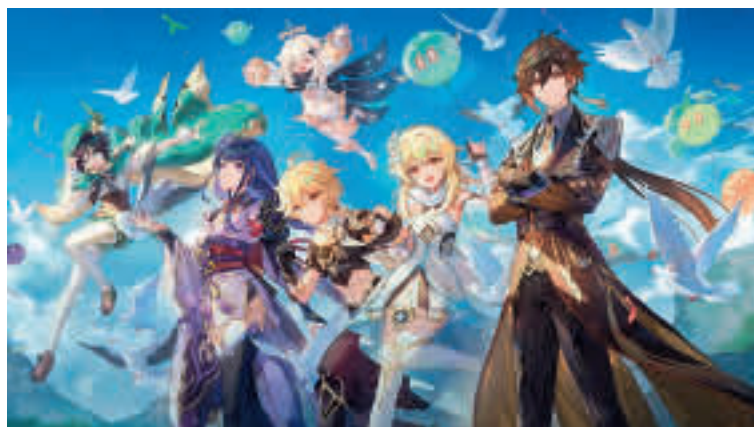
迄今为止，中国游戏工作室在国际上主要以缺乏情感的移动端游戏和免费游

duktionen auch im Premium-Bereich (AAA) qualitativ und technisch mit den großen internationalen Studios mithalten können. Mit bis zu mehr als 2,4 Millionen gleichzeitig aktiven Spielern auf der größten Online-Vertriebsplattform »Steam« ist Black Myth: Wukong das erfolgreichste Singleplayer-Spiel aller Zeiten. Die Reise

in den Westen kann in diesem Fall wörtlich genommen werden. Nachdem Black Myth: Wukong bereits ein beeindruckendes AAA-Debüt feiern konnte und dabei gleichzeitig eine eigene Ästhetik geprägt hat, stehen mit »Lost Souls Aside« und »Wuchang: Fallen Feathers« bereits in diesem Jahr zwei weitere mit Spannung erwartete Großproduktionen aus chinesischen Entwicklerstudios in den Startlöchern, um das amerikanische und europäische Publikum zu begeistern.

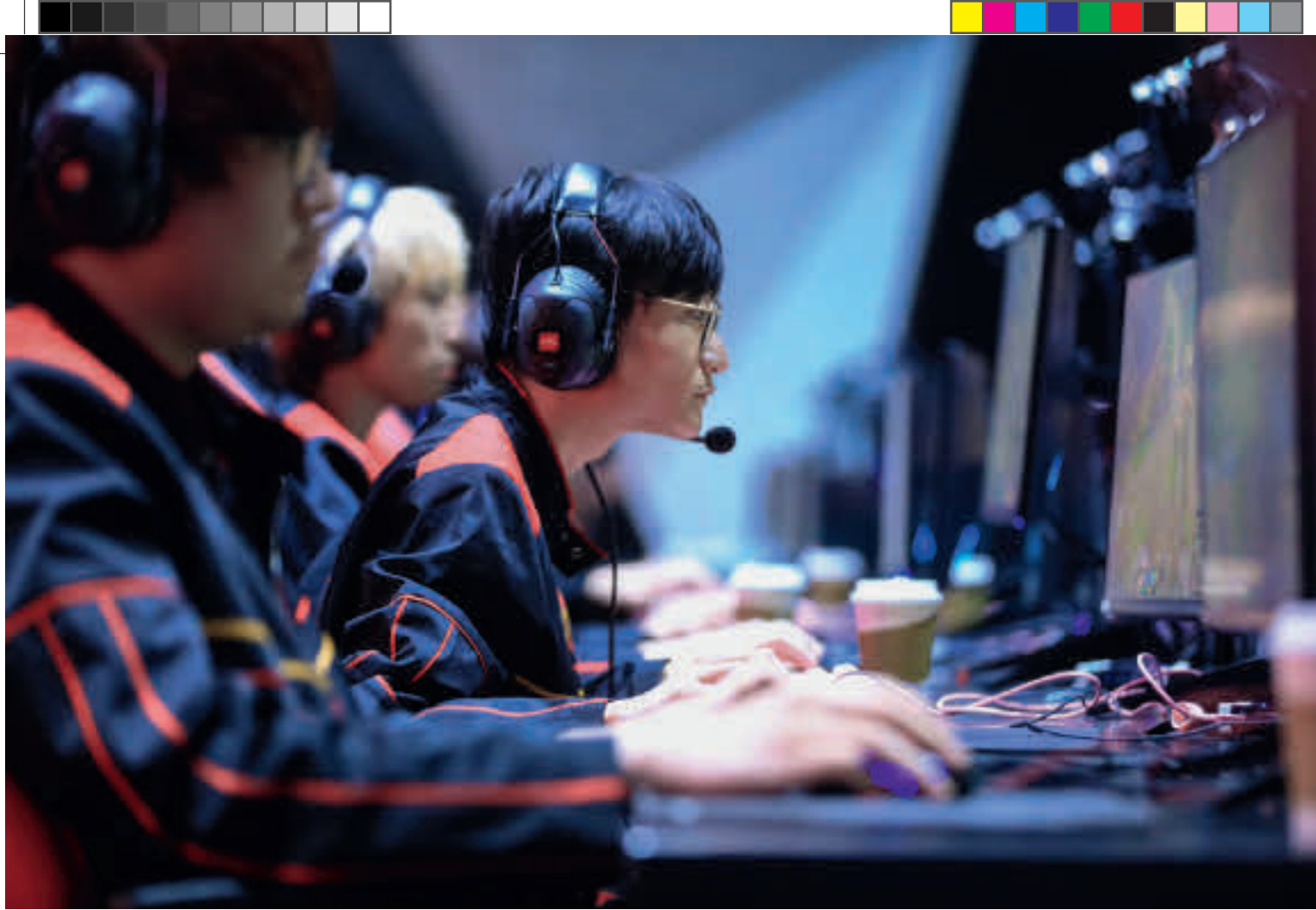


»Honor of Kings«, »Genshin Impact« und »Black Myth: Wukong« gehören zu den erfolgreichsten Spielen der Welt.
《王者荣耀》、《原神》和《黑神话：悟空》都是全球最成功的游戏之一



戏而闻名: 这些游戏通过设计相关机制, 诱导用户在游戏中付费内购内容或道具。然而, 最新上线、备受关注的动作角色扮演游戏《黑神话: 悟空》却在一夜之间改变了这一固有印象。这款改编自中国古典小说《西游记》的游戏向全世界证明, 中国电子游戏行业也能开发出高质量的大制作游戏(即三A级游戏), 并能与国际大型游戏开发工作室并驾齐驱。在全球最大的游戏销售平台Steam上,《黑神话: 悟空》的同时在线玩家

数突破240万, 一跃成为有史以来最成功的单机游戏。这款游戏让《西游记》真正做到了字面意义上的“西游”。在《悟空》作为中国三A级游戏的首秀取得巨大成功, 并树立起独特的美学风格之后, 今年又有两款由中国游戏工作室开发的, 备受瞩目的大制作游戏(即《失落之魂》《明末: 渊虚之羽》)即将亮相欧美游戏市场。



Seit den 2010er Jahren sind nicht mehr allein die »Wangbars« digitale Spielorte. Inzwischen spielen die jungen Leute mit ihren Handys überall in der Öffentlichkeit.

从2010年代开始，不再只有“网吧”是数字游戏的场所。现在的年轻人随时随地都能用手机在公共场所玩游戏

中国游戏业的开端

中国的电子游戏起源于上世纪80年代初，那时人们在进口自日本和美国的街机屏幕上第一次看见了闪烁的像素图像。这些大型投币游戏机往往位于上海、北京等大城市昏暗又弥漫着烟味的游戏厅中，被人们视为“技术奇迹”。在同一时期的德国，电子游戏已通过价格合理的家用游戏机进入了千家万户。而中国玩家在90年代之前几乎未曾体验过电子游戏的“私有化”。随着个人电脑的普及，游戏市场的大门才真正打开，也为中国电子游戏产业的进一步发展奠定了基础。大宇资讯、金山软件等小型游戏工作室开发出《仙剑奇侠传》和《射雕英雄传》等游戏，在其中讲述中国故事，证明了数字娱乐产品同样可以表达本国文化。

网络游戏的兴起

21世纪伊始，随着互联网的普及，中国电子游戏终于迎来突破性的发展。尤其是大型多人在线角色扮演游戏（MMOG）《魔兽世界》（2004），吸引了数百万中国玩家，并推动了“网吧”的快速扩张。这类网吧提供廉价的电脑和网络服务，逐渐成为年轻人重要的聚会场所。以男性玩家为主的游戏社群在网吧聚集，和其他玩家共同进入充满了兽人、精灵等奇幻生物的世界。与德国的网吧通常设置在图书馆等公共机构中不同，中国的网吧往往隐藏在没有经营许可的简易空间内，这反倒吸引了不同年龄阶段、不同社会阶层的各色人群。这里既有年轻的大学生，也有对父母谎称下午有额外课程安排的中学生，他们在这昏暗浑浊，烟气缭绕的房间中相聚，在游戏中跨越虚拟和现实的边界。本土游戏开发者在这种流行趋势中察觉到了电子游戏的社交潜力，于是，在《魔兽世界》上线仅仅一年后，

DIE ANFÄNGE DER CHINESISCHEN GAMING-SZENE

In China flimmerten die ersten Pixel in den frühen 1980er Jahren auf importierten Arcade-Automaten aus Japan und den Vereinigten Staaten. Diese großen, mit Münzen betriebenen Spielgeräte, tauchten in dunklen, verrauchten Spielehallen großer Städte wie Shanghai und Peking auf und wurden oftmals als technische Wunder angesehen. Zu dieser Zeit traten Videospiele in Deutschland durch erschwingliche Konsolen bereits ihren Weg auf heimische Bildschirme an. Dem chinesischen Publikum blieb eine Privatisierung von Videospielen vorerst bis in die 1990er Jahre verwehrt. Erst mit der Verbreitung des PCs eröffneten sich Möglichkeiten für den Markt, was den Grundstein für den Aufstieg der chinesischen Videospieleindustrie legte. Kleine Entwicklerstudios wie Softstar Entertainment (大宇资讯) und Kingsoft Corporation (金山软件) erzählten mit ihren Videospielen »Legend of Sword and Fairy« (仙剑奇侠传) und »The Legend of Condor Hero« (射雕英雄传) chinesische Geschichten und bewiesen dabei, dass digitale Unterhaltung auch die Kultur des Landes widerspiegeln kann.

DER AUFSTIEG DER ONLINE-SPIELE

Zu Beginn der 2000er Jahre, mit weiterer Verbreitung des Internets in China, begann der endgültige Durchbruch der Videospiele in China. Besonders das Massive-

ly Multiplayer Online Game (MMOG) »World Of Warcraft« (2004) begeisterte Millionen von chinesischen Gamern und führte dazu, dass sich Internetcafés, sogenannte »Wangbars« (网吧 *wǎngbā*), rasch verbreiteten. Diese »Netz-Bars«, die erschwingliche Computer- und Internetnutzung anboten, wurden zu einem wichtigen Treffpunkt für die junge, vor allem männliche Gaming-Community, um gemeinsam mit anderen Spielern in eine Welt voller Orks, Elfen und weiteren Fantasiewesen einzutauchen. Anders als in Deutschland, wo Internetcafés in der Regel in öffentlichen Einrichtungen wie Bibliotheken zu finden waren, wurden die Wangbars in China häufig in improvisierten Räumen ohne Lizenz betrieben, was zu einem bunten Mix aus verschiedenen Altersgruppen und sozialen Schichten führte. Junge Studenten trafen auf Schulkinder, die ihre Eltern bezüglich ihrer Nachmittagsgestaltung anlogen, um in dunklen, stickigen und verrauchten Räumen physische Grenzen mit virtuellen zu vermischen. Lokale Entwickler erkannten die Popularität und das enorme soziale Potential von Videospielen, und so folgte als logische Konsequenz nur ein Jahr nach der Veröffentlichung von World of Warcraft das technisch ambitionierte MMOG »Perfect World« (2005) vom gleichnamigen chinesischen Entwicklerstudio. Online-Messenger-Plattformen wie Tencents QQ integrierten Multiplayer-Spiele in ihre Instant-Messaging-Dienste, was Videospiele in China endgültig zu einem sozialen Massenphänomen machte. Videospiele verbanden landesweit geschlechter- und altersübergreifend Menschen miteinander – und das mit Hilfe einer leicht verständlichen Sprache, die weltweit jeder versteht: Spielen.

另一款雄心勃勃的游戏《完美世界》应运而生。腾讯等即时通讯平台则将多人游戏融入即时通讯服务中，最终推动电子游戏在中国成为一种社会大众现象。电子游戏在全国范围内聚集起跨越性别和年龄的人群——用一种全球通用的、人人都能理解的语言：游戏。

游戏文化的暗面

然而，电子游戏的发展并非一帆风顺。2002年发生了一桩悲剧：两名青少年因在进入网吧时遭到拒绝而恼羞成怒，纵火焚烧了网吧，造成25人死亡。这起“蓝极速网吧”事件造成仅在北京一地就关闭了2000余家无证经营的网吧，也给中国的电子游戏带来了持久的负面影响：电子游戏在媒体报道中被塑造成极端行为的诱因。在今天的德国，有关“杀手游戏”

的争论仍能听到类似的观点：电子游戏常常被指与随机杀人事件和其他暴力行为有所关联。自2002年埃尔福特校园枪击事件之后，电子游戏的批评者指出，电子游戏可能会对其受众产生负面的心理影响，促发玩家的攻击性，并削弱对暴力行为的文化约束。另一方面，许多电子游戏领域的专家和支持者指出，尚无科学证据表明两者之间存在因果关系，且暴力行为背后的成因可能要复杂得多。为了避免此类悲剧的再次发生，中国政府于2008年首次将“网瘾”列入心理疾病范畴，出台了防止青少年沉迷电子游戏的政策，包括建立游戏分级制度。这些举措反映出中国社会对电子游戏的矛盾态度：一方面，它是当代流行文化的重要组成部分；另一方面，它也可能对青少年的成长带来潜在的负面影响。

DIE SCHATTENSEITE DER GAMING-KULTUR

Doch nicht alles verlief reibungslos. 2002 ereignete sich eine Tragödie, als zwei Jugendliche aus Frust über ein Hausverbot in einer Wangbar diese in Brand setzten, wodurch 25 Menschen ums Leben kamen. Der »Brand von Lanjisu« führte alleine in Peking zu Schließungen von über 2000 unlizenzierten Wangbars und prägte das öffentliche Bild von Videospielen in China nachhaltig negativ, da diese medial als Grund für extremes Verhalten inszeniert wurden. Ähnliche Dynamiken finden wir auch heute noch in der deutschen Debatte um »Killerspiele«, die immer wieder im Zusammenhang mit Amokläufen und anderen Gewalttaten aufgegriffen wird. Seit dem Schul-Amoklauf in Erfurt von 2002 weisen Videospiel-Kritiker darauf hin, dass Videospiele negative psychologische Auswirkungen auf Rezipienten haben können, indem sie Aggressionen fördern und kulturelle Hemmschwellen für Gewalt senken. Auf der anderen Seite argumentieren viele Experten und Befürworter von Videospielen, dass es keine wissenschaftlichen Beweise für einen kausalen Zusammenhang gebe und die Gewaltursachen viel komplexer seien. Die chinesische Regierung reagierte auf den öffentlichen Drang nach einer Erklärung für solche Tragödien und erkannte 2008 erstmals Internetsucht als eine psychische Erkrankung an und führte Maßnahmen zum Schutz von Jugendlichen vor den Gefahren der exzessiven Nutzung von Videospielen ein. Diese Maßnahmen, zusammen mit der Einführung von Al-

tersbeschränkungen für Spiele, spiegeln die ambivalente Haltung der chinesischen Gesellschaft zu Videospielen wider: Einerseits als Teil der modernen Popkultur, andererseits als potenzielles Problem für die Jugend.

RAUS AUS DEN CAFÉS, REIN IN DIE ÖFFENTLICHKEIT

Mit dem Aufkommen von Smartphones in den 2010er Jahren erlebte die chinesische Gaming-Industrie einen weiteren bedeutenden Wandel. Mobile Geräte ermöglichten es den Spielern, Videospiele jederzeit und überall zu spielen. Dies führte zur Entstehung von Titeln wie »Honor of Kings«, eine angepasste Version des international erfolgreichen Videospieles »League of Legends«. Auch »Genshin Impact« wurde speziell für die Nutzung auf mobilen Endgeräten optimiert und konnte so eine breite, internationale Spielerschaft erreichen.

China hat sich von einem Konsumenten von westlicher Unterhaltung zu einem führenden Innovator in der Gaming-Welt entwickelt. Mit einer Kombination aus kreativen Ideen, lokal geprägten Erzählungen und einer ständigen Anpassung an neue Technologien und soziale Entwicklungen gestaltet China die Zukunft der globalen Gaming-Industrie aktiv mit. ●

Chang Ming Ly promoviert derzeit an der Universität zu Köln zum Thema Chinabilder in Videospielen. Dafür untersucht er Methoden der ästhetischen Darstellung und Vermittlung kultureller Vorstellungen. Selbst ist er ein begeisterter Spieler.

走出网吧, 进入公众视野

随着智能手机在2010年前后的兴起, 中国游戏产业迎来了又一次重大转型。移动设备的普及使玩家能够随时随地玩游戏。这一变化催生出诸如《王者荣耀》(一款借鉴了国际热门游戏《英雄联盟》的本土游戏)等知名游戏。而《原神》移动版的推出, 更成功触达了全球范围内的广大玩家群体。

中国已经从西方娱乐产业的消费者转变为游戏产业的引领者。凭借创意理念、本土化叙事以及对新技术和社会发展趋势的不断适应, 中国正在积极参与塑造全球游戏产业的未来。 ●

李昌明现在在德国科隆大学攻读博士学位, 研究方向为电子游戏中的中国形象。他致力于研究审美表现方法和文化观念传播, 其本人也是对游戏充满激情的玩家。





In der Rolle eines Reisenden erwacht man in der Welt von Teyvat mit ihren sieben Staaten und zahlreichen Regionen, die an reale Nationen zu unterschiedlichen historischen Zeiten angelehnt sind, diverse Gottheiten anbeten und Ideale repräsentieren. Es herrscht Krieg und man begibt sich mithilfe von innerweltlichen Charakteren auf verschiedene Missionen – zunächst im Einzelspieler-Modus und im Verlauf der epischen Geschichte durch die Erweiterung des Onlinemodus mit weiteren Spielenden. In Haupt- und Nebenmissionen kann man stetig Waffen, Ausrüstungen und die eigene Figur verbessern.

Fantasy-Action-Rollenspiel,
Vorbild: Zelda: Breath of the Wild, Japan.
Entwicklung: miHoYo (米哈游).
Erstveröffentlichung: 2020, kostenlose Version
und Bezahlmodell. genshin.hoyoverse.com

原神

Genshin Impact

Das Spiel ist vermutlich so durch die Decke gegangen, weil man endlich einmal selbst der Affenkönig Sun Wukong sein darf. Es handelt sich um die erste AAA-Produktion aus China, also um einen Blockbuster unter den Spielen mit hohem Budget, einem enormen Entwicklungsteam und professionellen Produktionsbedingungen. In einer düsteren, mythisch-aufgeladenen Welt bekämpft man gigantische Monster und Dämonen und erweitert im Verlauf seine Fähigkeiten. Man befindet sich in einem schnellen, taktischen Kampfsystem ohne die Funktion des Blockens und muss Angriffen mit Beweglichkeit und List ausweichen.



Einzelspieler-Action-Rollenspiel, basierend auf dem chinesischen Klassiker: Die Reise in den Westen, Vorbild für Spielprinzipien: Dark Souls, Japan.
Entwicklung: Game Science (游戏科学).
Veröffentlichung: 2024, Bezahlspiel. heishenhua.com

黑神话：悟空

Black Myth: Wukong

VIER VIDEOSPIELE AUS CHINA

Die Chinese Paladin-Reihe, auch bekannt als The Legend of Sword and Fairy, ist eine der langlebigsten und einflussreichsten Spieleserien Chinas. Der erste Teil erschien bereits 1995 und prägte das Genre chinesischer Rollenspiele maßgeblich. Erzählt werden romantisch-tragische Geschichten im Stil klassischer Wuxia-Romane (Schwertkampf- und Heldenepen). Magie, Kampfkunst und spirituelle Elemente vermischen sich in einem märchenhaften Erzählkosmos – und verflechten traditionelle Geschichten mit moderner Spielmechanik. Die Serie wurde mehrfach verfilmt und genießt unter chinesischen Gamer:innen Kultstatus.



Fantasy-Action-Rollenspiel.
Entwicklung: Softstar (大宇资讯).
Veröffentlichung: 2021, Bezahlspiel.
chinesepaladin.org

仙剑奇侠传七

Chinese Paladin 7



Ein hundred Millionen Menschen verteidigen täglich die Ehre der Könige und treten in Zweiertteams mit je fünf Spielenden gegeneinander an. Es gilt, die Basis des anderen Teams zu zerstören und gleichzeitig die eigene zu schützen. Der Kampf wird in einer Arena ausgetragen, auf einer in der Mitte gespiegelten Karte. Jede:r Spielende steuert einen Charakter mit einzigartigen Fähigkeiten, um Erfahrungspunkte und Ressourcen zu sammeln, die in die Entwicklung der eigenen Figur investiert werden können. Mit Mikrotransaktionen können Skins, also benutzerdefinierte Texturen gekauft werden.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) für Smartphones und Tablets.
Entwicklung: TiMi Studio Group (天美工作室群, einer Tochter von Tencent).
Erstveröffentlichung: 2015, weltweit: 2024, kostenlose Version und Bezahlmodell. honorofkings.com

王者荣耀

Honor of Kings

资料卡



以“玩” 为业的新 潮人生 »SPIELEN« ALS BERUF – EIN NEUER LIFESTYLE



Interviewte/受访者:

Feather & Haurchefant 羽毛和奥尔什方

Avatar auf Bilibili/哔哩哔哩上的虚拟形象:

<https://space.bilibili.com/598061>

Interviewer/采访者: Liang Longtian 梁龙天

Aus dem Chinesischen/德文翻译: Marie Schierhorn

In dieser Ausgabe dreht sich alles ums Thema »Spielen« und die bunte und vielseitige Gaming-Kultur im heutigen China. Dafür haben wir uns mit »Feather & Haurchefant« unterhalten, einer Content Creatorin auf Bilibili. Auf dieser Plattform, auf der sich zahlreiche Kreative tummeln, wird »Spielen« ganz neu definiert. Wenn aus einem Hobby ein echter Job wird und Gaming zum Alltag gehört, wie sehen junge Leute diesen neuen Beruf? Im Gespräch mit Feather merken wir schnell: Die Grenzen des klassischen »Spielens« verschwimmen – und wir bekommen einen spannenden Einblick in einen neuen Lifestyle im digitalen Zeitalter.

Liang Longtian (im Folgenden Liang): Wie lange bist du schon Content Creatorin? Und wie würdest du diesen eher untypischen Beruf beschreiben? Kannst du uns kurz erzählen, wie dein Arbeitsalltag auf Bilibili aussieht?

FEATHER & HAURCHEFANT (fortan Feather): Ich habe 2019 zum ersten Mal ausprobiert, mein Einzelspieler-Gameplay live zu streamen. Unerwarteterweise gefiel das direkt mehr als einem Dutzend User:innen. Das hat natürlich einen ziemlich guten Eindruck bei mir hinterlassen. Ab 2020 habe ich dann begonnen, mehr Aufwand in das Ganze zu investieren.

Es fällt mir gar nicht so leicht, diesen Job zu definieren. Am ehesten würde er wohl in den Bereich Personal Media fallen. Die Arbeitszeiten sind flexibel, aber wenn du freiberuflich unterwegs bist, also keinem Multi-Channel-Network beitretest oder einen Vertrag mit einer Plattform unterzeichnest, dann gibt es eben auch kein festes monatliches Gehalt. Das Einkommen hängt dann komplett vom Einfluss deiner Videos und der Unterstützung durch die Zuschauer:innen ab. Zwischen der Ober- und Untergrenze beim Einkommen kann deswegen ein ganz schön großer Unterschied liegen. Dafür kann man aber auch bei den Inhalten, die man zeigen möchte, zu 100 Pro-

本期以“玩”为题，聚焦当代中国丰富多元的“玩”文化。我们采访了B站UP主羽毛和奥尔什方——在这个汇聚无数创作者的平台上，“玩”正被重新定义。当爱好变成职业，游戏变成日常，年轻人如何看待这份新兴工作？在与羽毛的对话中，我们感受到“玩”的边界正被打破，也窥见了数字时代的一种全新生活方式。

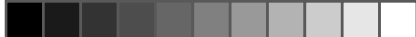


zent den eigenen Wünschen und Vorstellungen folgen. Und man entscheidet selbst, wann man anfängt zu arbeiten und wann man Schluss macht. So gesehen kommt man damit ziemlich nah an einen Idealzustand: Mit dem, was einem wirklichen Spaß macht, Geld verdienen.

梁龙天 (以下简称“梁”): 您做Up主多长时间了? 您怎么定义这个非传统的职业? 可以简单描述下您在B站的工作日常吗?

羽毛和奥尔什方 (以下简称“羽毛”): 我是2019年下半年第一次尝试通过直播的形式实时分享自己的单机游戏体验, 出乎意料得到十几个网友的喜悦, 留下了很不错的印象。2020年开始投入了更多的精力。

我很难定义这份职业, 它可以说属于自媒体范畴, 工作时间灵活, 如果你是个人运营, 不加入“工会”(类似mcn公司)或是与平台签约, 每个月是没有保底工资的, 你的收入几乎全部依靠你做出的视频的影响力以及受众的认可和支 持, 工资上下限之间差别非常大。但是, 你基本上可以百分百按照自己的心意展示所希望呈现的内容; 对工作时长和上下班时间也有绝对的决定权。所以从某种意义上来说, 你是可以做到“玩着自己喜欢的事儿就把钱赚了”这种理想的工作状态的。



Liang: Wenn wir mal auf die Seite des wirtschaftlichen Profits schauen, erstellst du deine Inhalte ganz allein und versuchst dann, über Reichweite Umsatz zu machen? Oder hast du eine Auftragsgruppe oder ein anderes Modell, bei dem du mit anderen zusammenarbeitest?

FEATHER: Im Grunde kann man die Arbeit in zwei Haupttypen unterteilen. Der erste Typ geht eher in Richtung klassische Personal Media. Da versucht man durch sorgfältig produzierten Content und die Nutzung von Videos die eigene Reichweite zu steigern. Über diesen Weg mit Followern Geld zu verdienen ist aber relativ begrenzt, schließlich sind die Videos kostenlos verfügbar. Da kommen die Einnahmen dann hauptsächlich durch das sogenannte »Aufladen« zustande – das ist vergleichbar mit der Abo-Funktion auf YouTube. Man lädt dann zum Beispiel Videoserien hoch, die nur nach dem »Aufladen« angeschaut werden können. Dazu kommen Werbeeinnahmen auf der Plattform und die Möglichkeit, eigene Produkte über die Videos zu bewerben.

Die zweite Möglichkeit ist, Stammfans durch die interaktive Form des Live-Streamings an sich zu binden. Bei dieser Methode steckt man deutlich mehr Zeit ins Streamen selbst, und die Videoproduktion dient hauptsächlich dazu, neue potenzielle Zuschauer:innen auf sich aufmerksam zu machen und sie dazu zu bringen, bei den Live-Streams reinzuschauen.

Für mich ist das nur ein Teilzeitjob, und die erste Methode – durch Videos Reichweite zu generieren – ist vollständig auf meine eigene Produktion angewiesen. Die Upload-Häufigkeit und die Qualität durchgängig hochzuhalten, ist da nur schwer zu garantieren. Daher arbeite ich hauptsächlich mit der zweiten Methode, also dem Live-Streaming.

Meine Arbeit besteht vor allem aus dem Erstellen von Videos, dem Bestellen von Illustrationen, wenn ich welche brauche, dann noch das Singen während der Live-Übertragungen, das Planen von Jubiläen und besonderen Events, das Designen von Postern und Merchandise-Artikeln, die Abstimmung mit dem Lager, das die Fanartikel verschickt, und natürlich die Planung und Absprache von Kooperationen mit anderen Creatoren.

梁: 关于做这个行业的经济效益, 您是自主选择内容创作, 之后用流量来产生收益, 还是有订单群体, 或者其他合作模式?

羽毛: 日常工作主要可以分为两种类型。一种偏向传统自媒体, 即通过精心制作投稿, 以视频引流, 扩大影响力。这种类型粉丝变现能力有限, 毕竟视频是免费观看的。现阶段的话, 收入主要依赖“充电”(类似油管的订阅功能), 推出必须“充电”后才可以观看的视频系列, 接收平台上的广告以及通过视频推广自己的产品等。

Eine warmherzige Erzählung über einen Ritter, ein Einhorn und einen Samojeden – verwoben mit Coverversionen bekannter Lieder.
听一个骑士、独角兽与萨摩耶的温暖故事和翻唱歌曲



Abbildungen: Feather & Haurchefant 羽毛和奥尔夫

另一种则是通过直播这种互动形式, 增加核心粉丝粘性。这种类型需要分配更多的时间在直播上, 视频制作上也主要是为了巩固直播观众对你的兴趣, 以视频内容吸引更多观众来看直播。

由于我是兼职, 前一种以视频投稿引流的方式, 完全靠自己制作, 更新频率和质量都很难保证, 所以我主要是以第二种方式开展工作。

日常的工作主要就是制作视频, 根据自己的需求进行绘画委托, 在直播的时候演唱歌曲, 策划纪念日和特殊活动, 并进行配套的海报和周边设计, 与负责发放观众礼物的仓库对接以及与其他up主策划和沟通合作事宜。

Liang: Mir ist aufgefallen, dass es auf deinem Kanal ganz verschiedene Arten von Inhalten gibt. Kannst du mir konkret etwas über die Themen und die Auswahl erzählen?

FEATHER: Zu meinen beliebtesten Inhalten gehören wahrscheinlich die Videos von den Live-Streams in meiner »Ace Attorney«-Reihe.* Ich lese da alle Texte aus dem Spiel komplett vor und erkläre dabei auch meine eigenen Denkprozesse. Jedes Ace Attorney-Spiel dauert über vierzig Stunden – das ist also echt eine Menge Arbeit. Einmal hat mir ein blinder User geschrieben, dass er total interessiert an den Stories der Spielreihe ist, aber die Ace Attorney-Spiele leider kaum barrierefrei sind. Mit meinen Videos kann ich ihm helfen, die Details des Spiels zu verstehen. Das fand ich richtig bewegend.

Dann gibt es noch meine Videos mit Coversongs. Da wähle ich Lieder aus, die mir gefallen, nehme meinen Gesang zu Hause mit Mikrofon und Soundkarte quasi in Studioqualität auf und lasse dann professionelle Soundmixer:innen die Aufnahmen abmischen. Dazu beauftrage ich Künstler:innen, die Illustrationen passend zum Songthema zeichnen, und Videokünstler:innen, die daraus ein hochwertiges Musikvideo basteln.

Wenn ich einen eigenen Song erstelle, muss ich nicht nur den Text schreiben und ihn selbst einsingen, sondern suche mir zusätzlich eine:n Composer:in für die Melodie und eine:n Arrangeur:in für die Begleitung. Die weiteren Abläufe sind dann so ähnlich wie bei den Coversongs.

* »Ace Attorney« ist ein Videospiel des japanischen Entwicklers Capcom, bei dem man in die Rolle einer Strafverteidigerin schlüpft, an Gerichtsverhandlungen teilnimmt und selbst Detektivarbeit leistet.



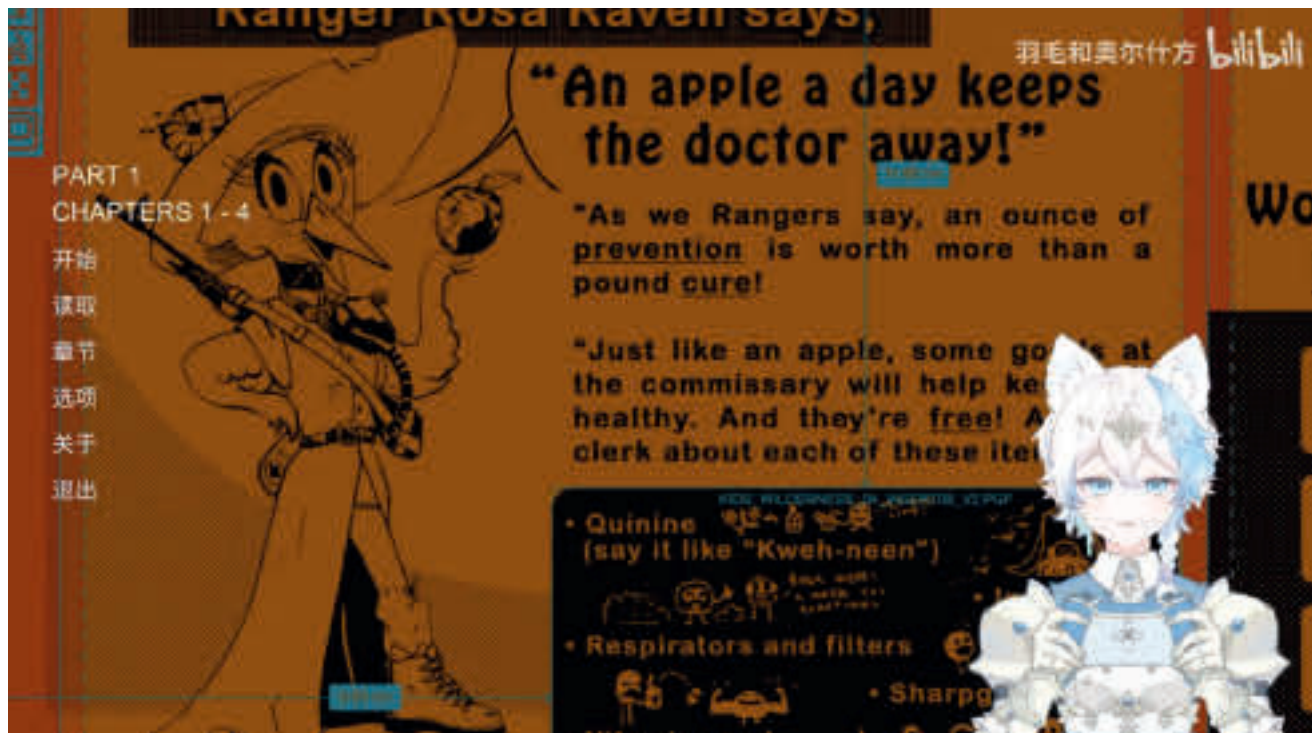
Ein handgefertigter Merchandise Artikel mit Feathers Logo aus Kunststoff. 石塑黏土捏出来的羽毛徽章

Außerdem gibt es noch einen Bereich, in dem ich meine selbstproduzierten Merchandise Artikel vorstelle, zum Beispiel Anime-Artikel aus Papier, Metall oder Acryl. Ich erteile dafür einen Auftrag für eine gewerblich verwendbare Illustration und danach beauftrage ich inländische Hersteller:innen mit der Herstellung meiner eigenen Produkte.

梁: 我看到您的频道里有不同类型的内容, 可以说一下每一板块的主题和选材设计吗?

羽毛: 从视频内容来说, 游戏实况 (来自直接剪辑或未剪辑的直播内容) 中最受欢迎的可能是我的“逆转裁判系列视频” (注: 此处对应的是日本游戏公司Capcom开发的一款法庭辩论推理类游戏), 我会全文本朗读游戏里的文字信息, 并解说自己推理的过程。每一部逆转裁判的游戏时长都是40个小时以上, 所以这是个非常费力的工作。因为我曾收到一名盲人的私信, 他非常好奇这个系列的剧情, 而逆转裁判系列的视障辅助系统并不是非常完备, 我的视频能够让他了解到这个系列游戏的详情, 我觉得这是一件非常有意义的事情。

在翻唱视频方面, 我会挑选自己喜欢的歌曲, 在家中 使用录音室级麦克风和声卡进行人声录制, 之后委托专业混音师进行音轨处理, 向画师约稿根据歌曲主题绘制原创画面, 付费聘请视频师将音频与画面制作成高质量MV。



Einblicke in die atmosphärische Welt vom Indie-Spiel »South Scrimshaw«.
骨雕南岛 South Scrimshaw 独立游戏实况截图

做原创歌时除了自己写词演唱外,得另找作曲家写旋律,再请编曲师做伴奏,其他流程和翻唱一样专业。

还有一块,就是自己制作的周边展示。以二次元流行的“谷子”为例,这主要包括纸片、金属、亚克力材质的工艺品等。在进行商用的绘画委托后,我会自己委托国内的厂家来制作我自己的周边产品。

Liang: Du hast ja mittlerweile über 10000 Follower, deine Inhalte scheinen gut anzukommen! Kannst du ein bisschen erzählen, was so die Bedürfnisse deiner Zuschauer:innen sind?

FEATHER: Einerseits suchen viele meiner Zuschauer:innen einfach Gesellschaft. Ich habe viele Follower, die im Ausland studieren oder arbeiten. Wenn sie zum Beispiel an Hausarbeiten sitzen oder andere Dinge erledigen, ist es in China meistens schon spät in der Nacht. Da können sie oft nicht mehr mit Familie oder Freunden Zuhause sprechen. Beim Streamen mache ich in meinem eigenen Tempo mein Ding und verlange auch nicht ständig Geld oder sonst irgendwas. Deshalb bleiben viele gerne da, einfach um mit jemandem zu reden, selbst wenn wir nicht wirklich am selben Ort sind. Es macht aber natürlich auch nichts, wenn jemand nicht reden will.

Außerdem gibt es viele Follower, die auf nostalgische Songs stehen. Mein eigener Musikge-

schmack geht auch eher in Richtung Retro, deswegen hören viele bei mir Klassiker von Teresa Teng, Tsai Chin oder Chen Shuhua. Dann entdecken manche User:innen meinen Kanal, weil sie Manga oder ähnliches mögen, und durch mein Merchandise angezogen werden. Viele freuen sich schon, meine neuen Entwürfe zu sehen und das neue Merch zu kaufen, weil sie so begeistert von einer bestimmten Figur sind.

梁: 您有一万多粉丝,看起来非常受欢迎!可以简单谈谈这些观众群体的需求吗?

羽毛: 观众群体的需求一方面陪伴,我有很多在海外学习和工作的观众,他们写论文或者做别的事情的时候一般是国内深夜,与国内的亲朋好友没法对话,因为我就是在按我的节奏做我自己的事情,不会一直喊打钱或者别的,所以他们也很乐意挂在我的直播间里,有一搭没一搭地说话,不说话也没关系。

还有很多粉丝是很喜欢怀旧的老歌,因为我自己的音乐品味比较复古,所以很多观众在我这里听老歌,大家都很喜欢听邓丽君、蔡琴、陈淑桦等人的歌。

另外就是像看动漫或者别的了,他们会被我的周边、设定和形象吸引。出于对这个角色的喜爱,他们非常希望能看到我新的约稿,拿到我新的周边。

Liang: Was läuft deiner Erfahrung nach in dieser neuen Branche schon richtig gut – und wo siehst du noch Verbesserungsbedarf?

FEATHER: Die zeitliche Freiheit, selbst entscheiden zu können, welche Inhalte man macht, und von zu Hause aus arbeiten zu können, das sind natürlich große Pluspunkte. Aber genau da liegt auch ein Problem, das viele im Personal-Media-Bereich betrifft. Egal, ob Plattform oder einzelne Content Creatorn, am Ende sind alle kommerziellen Interessen unterworfen. Dadurch entstehen manchmal Inhalte, die ziemlich oberflächlich sind, die nur auf Aufmerksamkeit aus sind oder einfach nur vorheriges wiederholen und unausgereift sind. Und wenn man komplett auf diesen Beruf angewiesen ist, hat man auch nicht gerade viele Sicherheiten im Leben. Trotzdem glaube ich: Solange man seinem eigenen Stil treu bleibt und wirklich interessante Sachen macht, kann selbst die ganze Kommerzialisierung drumherum daran nichts ändern.

梁: 针对这个新的行业, 从您的经验来看, 您觉得哪些方面让您觉得很好, 哪些方面还需要改进?

羽毛: 时间自由、自己决定创作内容、居家办公当然是非常好的, 不过这也是自媒体的普遍问题吧, 无论是平台还是up主, 对于传播内容的推广还是要屈服于商业利益, 有时候还需要展示低俗、博眼球或重复性和碎片化的内容。如果是依靠这个职业吃饭的话, 生活并没有太多的保障。不过, 我相信只要一直有人按自己的风格去做有意义的事情, 他们是不会被整个圈子里商业化的风气所改变的。



Liang: Letzte Frage: Welche Pläne und Erwartungen hast du für deine zukünftige berufliche Entwicklung?

FEATHER: Ich hoffe, dass mir die Erfahrungen, die ich jetzt sammle, später auch in anderen Bereichen wie Kunstförderung oder Kulturtourismus ähnliche Jobmöglichkeiten eröffnen. Und ich würde echt gern versuchen, die Themen, die mich im Kunstbereich interessieren, mit meinen derzeitigen Methoden weiter zu verbreiten und noch mehr Videos zu machen, die wirklich Substanz haben. Ich finde, das ist etwas, das wirklich Sinn macht.

梁: 最后一个问题, 您对未来职业发展有什么规划和期待吗?

羽毛: 我很期待这份兼职工作的经验能够帮助我在未来的艺术普及和推广以及文化旅游等领域开展其他相关工作, 我也非常想尝试把我自己感兴趣的与艺术相关的内容, 以现在这样的方式推广出去, 做出更多内容丰富的视频, 我认为这很有意义。



Ein farbenfrohes Acrylglas-Lesezeichen im Stil eines Kirchenfensters.
亚克力彩窗书签



Insgeheim
bin ich ein Go
Profispieler
其实我是一名
围棋高手

Das Strategiespiel Go, auf Chinesisch 围棋 *wéiqí*, wörtlich: Umzingelungsspiel, verfolgt mich, seit ich 13 Jahre alt bin. Mein erster Kontakt entstand durch den japanischen Anime *Hikaru no Go* (in China: 棋魂), in dem der 12-jährige Junge Hikaru vom Geist Sai, der vor 1000 Jahren lebte, besessen wird. Sais Leidenschaft für das Spiel und sein Wille, seine Fähigkeiten zu perfektionieren, konnten im Diesseits nicht zur Ruhe kommen. Diese unsterbliche Begeisterung für Go schwappte auf Hikaru über – und auch ich konnte mich seitdem nicht mehr aus dem Bann des Spiels lösen. Wie Hikaru träumte ich davon, ein Go-Profispieler zu werden.

Go, das älteste noch gespielte Brettspiel der Welt, fasziniert durch seine Schlichtheit und seinen Tiefgang zugleich: Ein kariertes Brett, schwarze und weiße Steine – und schon beginnt der Kampf um das größere Territorium. Die wenigen Regeln erlauben einen nahezu unendlichen Spielraum an Möglichkeiten, sodass mir das Spiel nie auch nur einen Moment langweilig wurde. In den ostasiatischen Ländern China, Japan und Südkorea hat dieses chinesische Brettspiel eine jahrtausendealte Tradition. Über die Zeit entwickelte sich eine Rivalität zwischen diesen Ländern: Während Go im 20. Jahrhundert von Japan domi-

niert wurde, kommen die besten Spieler aktuell zunehmend aus China und Südkorea. Bis heute genießt Go in diesen Ländern aufgrund seiner Geschichte und Komplexität einen hervorragenden Ruf. Eltern schicken ihre Kinder gern in Go-Schulen, um deren Konzentration, Geduld und Durchhaltevermögen zu fördern. Einige wenige bleiben dort ihre gesamte Kindheit und widmen sich dem Ziel, Profispieler zu werden.

Durch ein Stipendienprogramm hatte auch ich das Glück, an einer solchen Go-Schule trainieren zu dürfen. Mit 19 Jahren wollte ich es unbedingt wissen: Wie weit kann ich es im Go bringen? Meinen Kindheitstraum, Go-Profi zu werden, hatte ich noch nicht aufgegeben. An der Go-Schule von Ge Yuhong (葛玉宏 围棋道场) in Peking lernte ich ein halbes Jahr lang intensiv Go – und das zehn Stunden am Tag. Besonders beeindruckte mich die flache Hierarchie zwischen Lehrkräften und Schüler:innen. Die Lehrenden forderten uns sogar dazu auf, ihre Kritik zu hinterfragen. Wenn ein:e Schüler:in zeigen konnte, dass sie sich irrten, gaben sie das ohne Eitelkeit zu. In China legte ich die Eitelkeit ab, unbedingt Profi sein zu müssen, und fand dafür neue Blickwinkel. Ich weiß: Go wird mich noch lange begeistern. ☰

自我13岁起, 策略游戏——围棋就如影随形地一直伴随着我。我第一次接触围棋, 是通过一部日本动画片《棋魂》, 剧中一名12岁的少年光被千年之前的灵魂佐为附身。佐为对围棋的痴迷和执着令自己在世间无法安宁。这份跨越时空的热忱感染了光, 而我也从此深陷围棋的魅力难以自拔。我梦想着像光那样, 成为职业棋手。

作为世界上最古老且流传至今的棋盘游戏, 围棋以其至简至深的特质令人着迷: 一方格子棋盘、黑白两色棋子, 便能展开地盘大战。寥寥数条规则, 却蕴

含着几乎无穷的可能性, 从未让我感到一丝乏味。在中日韩等东亚国家, 这项源自中国的棋类游戏有着数千年的传承。三国间的围棋争霸史更添精彩: 20世纪日本独领风骚, 如今中韩两国顶尖棋手辈出。由于深厚的历史积淀与惊人的复杂度, 围棋在这些国家至今仍享有极高的声誉。家长们热衷于把孩子送进围棋道场, 以培养他们的专注力、耐性和毅力, 少数孩子会在那里度过他们的整个童年, 只为追逐职业棋手的梦想。

我19岁那年得益于奖学金项目, 有幸获得在围棋道场接受训练的机会。当

时我真的很想知道: 我的围棋之路能走多远? 成为职业围棋选手的儿时梦想仍未熄灭。在北京的葛玉宏围棋道场, 我经历了半年每天十小时的高强度训练。特别令我印象深刻的是老师和学生之间那种相当平等的关系, 没有森严的等级制度, 教练甚至鼓励我们质疑他们的批评。若学员证明教练判断有误, 他们也会坦然承认。在中国, 我放下了一定要成为专业棋手的执念, 却收获了新的视角。我深知, 对围棋的热爱, 终将长伴我左右。 ☰



那达慕 草原盛会

*Ein Fest
in der
mongolischen
Steppe*

»NAADAM«

Im Juli und August zeigt sich die Steppe in der Inneren Mongolei von ihrer schönsten Seite: Der tiefblaue Himmel und die vorbeiziehenden weißen Wolken, die farbenprächtigen Blumen und das grüne Gras ergeben zusammen ein wohliges Wärmegefühl. Jedes Jahr um diese Zeit legen Tausende mongolischer Hirten – Männer und Frauen, Jung und Alt – ihre festlichen Gewänder an und versammeln sich in der üppigen Steppe, die sich wie ein Teppich vor ihnen ausbreitet. Die sonst so ruhige Gegend ist jetzt mit bunten Fahnen festlich geschmückt. Überall wimmelt es von Menschen. Pferde, Schafe und Rinder wiehern, als wollten sie ihrer Freude Ausdruck verleihen. Das alljährliche große Fest der Mongolen – »Naadam« – ist im vollen Gange.

七八月份的内蒙古大草原，天空湛蓝，白云朵朵，鲜花和绿草沉醉在浪漫温暖的气息中。每年这个时候，成千上万的蒙古族牧民，无论男女老少，都会穿上节日盛装，齐聚在绿草如茵的广袤草原上。平日宁静的草原此时彩旗飘扬，人流如潮，马儿嘶鸣，牛羊欢唱，蒙古族一年一度的盛大节日——“那达慕”如期而至。

Text/文: Wang Rui 汪蕊

Aus dem Chinesischen/德文翻译: Peter Ren 任斌



Bogenschießen, Ringen und Reiten sind die traditionellen Disziplinen der Nomadenkultur, die auf dem Naadam-Fest ausgetragen werden.

射箭、摔跤和骑马是游牧文化的传统竞技项目，它们都会在那达慕大会上上演

Ursprung des »Naadam«-Fests

»Naadam« ist die Übersetzung des mongolischen Wortes für »Vergnügen« oder »Spiel«. Die Ursprünge des Festes reichen bis ins Altertum zurück. Nachdem die ethnischen Gruppen des mongolischen Hochlands die wilden Tiere bezwungen hatten, erlernten sie alsbald das Reiten und Bogenschießen. In den Sommer- und Herbstmonaten wurden zur Feier der Ernte, zur Verehrung der Götter und zur Auswahl tapferer Krieger verschiedene Unterhaltungs-, Spiel- und Festveranstaltungen abgehalten – und diese gelten als Ursprung des Naadam.

Im Laufe der Zeit entwickelte sich das Fest zu einem bedeutenden sozialen Ereignis des mongolischen Volkes. Darüber hinaus erfreut sich Naadam nicht nur großer Beliebtheit unter den Mongolen, sondern zieht

那达慕的由来

“那达慕”是蒙古语的音译，意为“娱乐”和“游戏”。那达慕的起源可以追溯至远古时代。生活在蒙古高原的北方民族在掌握了与野兽格斗的本领之后，又学会了骑射这种狩猎方式。为了庆祝丰收、祭祀神灵和选拔勇士，他们会在夏秋季节举办各种形式的娱乐、游戏和庆典活动，这就是那达慕的雏形。

随着时间的推移，那达慕逐渐成为蒙古族一种重要的社会活动。后来，那达慕不仅在蒙古族内部广泛传播，还吸引了周边其他民族积极参与，逐渐发展成为内蒙古乃至全国范围内最具影响力的民族传统体育赛事之一。

男子三艺

那达慕盛会通常设在开阔的草地上，活动内容丰富多样，其中赛马、射箭和摔跤三个项目是核心内容。在蒙古文化中，这“三艺”是每个蒙古族男子必须掌握的技能，不仅体现其野外生存能力，更彰显其阳刚之气。

传统的蒙古人大都过着逐水草而居的游牧生活，其日常

auch zahlreiche ethnische Gruppen aus den angrenzenden Regionen an. Dadurch avancierte es zu einer der einflussreichsten traditionellen ethnischen Sportveranstaltungen in der Inneren Mongolei und sogar in ganz China.

Das Naadam-Fest findet traditionell auf großflächigen Weiden statt und umfasst eine Vielzahl von Aktivitäten: Pferderennen, Bogenschießen und Ringen sind dabei die drei Hauptdisziplinen. In der mongolischen Kultur gelten diese als essenzielle Fertigkeiten, die alle mongolischen Männer beherrschen sollten. Durch die Teilnahme an diesen Wettkämpfen demonstrieren sie nicht nur ihre Überlebensfähigkeit in der Wildnis, sondern auch ihre Männlichkeit.

Traditionell sind die meisten Mongolen als Nomaden nicht sesshaft. Pferde sind für die Jagd, das Weiden und den Handel in ihrem Alltag unverzichtbar. Daher üben sich die Mongolen von Kindheit an im Reiten, und die Kunst des Reitens wird von allen Mongolen, insbesondere von den mongolischen Männern, als überlebenswichtig angesehen. Nach und nach entwickelte sich das Pferderennen zu einem Sport- und Freizeitprogramm des Volkes. Die Wettkämpfe sind besonders spannend, da der Reiter seine Position auf dem Rücken des galoppierenden Pferdes von Zeit zu Zeit anpassen muss, um schwierige Manöver auszuführen, die die Fähigkeiten und Reaktionen des Reiters auf die Probe stellen. Diese Disziplin spiegelt unter anderem den Mut und die Freiheitsliebe des mongolischen Volkes wider.

Hinzu kommen die Bogenschießwettbewerbe, die in drei Varianten unterteilt sind: Bogenschießen im

Leben der Jagd, der Handelsreisen und der Kriegsführung. Die Mongolen haben eine tiefe Verbindung zu ihren Pferden, die in ihrer Kultur und Identität verankert ist. Die Wettbewerbe sind nicht nur eine Möglichkeit, die Fähigkeiten der Reiter zu testen, sondern auch eine Gelegenheit, die Traditionen zu bewahren und die Gemeinschaft zu stärken. Die Wettbewerbe sind ein integraler Bestandteil des Naadam-Fests und ziehen jedes Jahr Tausende von Besuchern an, die die Traditionen erleben und die Athleten unterstützen wollen.

射箭比赛分为站立射箭、骑马射箭和长距离射箭三种。早期的蒙古人为了避免野兽的袭击，推崇长距离射箭，后来又发展出精湛的骑马射箭之术。射箭不仅是一项考验手臂力、视力和技巧的运动，更是蒙古民族尚武精神的一种生动展现。

摔跤是蒙古人特别喜爱的一项体育活动。在古代，草原上的人们常常通过这种形式选拔英雄。因为在他们的心目中，摔跤不仅是力量的比拼，更是智力的较量。在摔跤时，竞技的勇士们身着钉满银钉的牛皮紧身背心，脖子上戴着用红、黄、蓝三色绸布条扎成的项圈，脚蹬蒙古靴，一边跳着鹰步舞，一边唱着

Disziplinen für Männer

Foto: picture alliance / Kyodo





Stehen, Bogenschießen zu Pferd und Bogenschießen auf weite Entfernungen. Die Mongolen im Altertum beherrschten das Fernbogenschießen, um den Angriffen wilder Tiere zu entgehen. Später entwickelten sie die exquisite Kunst des Bogenschießens zu Pferd. Für sie ist Bogenschießen nicht nur ein Sport, der die Armkraft, das Sehvermögen und die Geschicklichkeit des Schützen testet. Es verkörpert zugleich auf lebendige Weise ihren Kampfgeist.

Auch das Ringen ist bei den Mongolen eine besonders beliebte Sportart. Im Duell der körperlichen Stärke werden auch ihre Klugheit und Strategie auf die Probe gestellt. Dabei tragen die Kämpfer beim Wettbewerb enge, mit silbernen Nieten besetzte Lederwesten, die vor der Brust mit rotem, gelbem und blauem Seidenband verziert sind. In traditionellen mongolischen Stiefeln schreiten sie zum Kampfplatz, begleitet von den Schritten des Adlertanzes und den kraftvollen Klängen traditioneller Lieder. Voller Selbstvertrauen stellen sie sich dem Zweikampf, bei dem sie ihre ganze Kraft und Geschicklichkeit einsetzen.

Die Ringer, ob Profis oder Amateure, kämpfen so energisch wie auf dem Schlachtfeld. Es gibt kein Zeitlimit für das Spiel. Erst wenn eine Seite zu Boden geht, steht der Sieger fest. Der Ringkampf kommt dem wirklichen Leben der Mongolen sehr nahe. Es zeigt den Helengeist der Mongolen – voller Leidenschaft, Tapferkeit und Weisheit.

In den letzten Jahren wurden während des Naadam-Festes neben den Wettkämpfen auch verschiedene volkskulturelle Darbietungen aufgeführt, vor allem tra-

ditionelle mongolische Gesangsstile wie Urtin Duu und Bogino Duu sowie das Spiel von Pferdekopfgeigen, das die Teilnehmenden genießen können. Darüber hinaus werden verschiedene mongolische Trachten, Kunsthandwerke und spezielle Lebensmittel ausgestellt und verkauft. Im Bereich des Kunsthandwerks kann man beispielsweise feine Stickereien, Silberwaren und Modelljurten bewundern und so die künstlerische Kreativität der Steppenbewohner anhand ihrer außergewöhnlichen Handarbeit erleben. In der Gourmetmeile kann man dann authentische Spezialitäten aus der Steppe probieren, die den Gaumen der Besucher verwöhnen: 手扒肉 *shōupāròu*, also gekochtes Lammfleisch, das direkt mit der Hand gegessen wird, oder gegrillte Lammspieße, Milchtee und vieles mehr. Bei Einbruch der Dunkelheit findet auf der Weide ein großes Lagerfeuer statt. Fröhlich sitzen die Menschen um das Feuer und singen und tanzen zu den Klängen der Volkslieder, die die Zither ertönen lässt. Und dazu der duftende Milchwein! So verbringt man hier eine fröhliche, schlaflose Nacht.

Aber auch das traditionelle Fest hat sich mit der Zeit weiterentwickelt. Mittlerweile ist es nicht mehr nur ein Offline-Event, sondern präsentiert sich mit seinem einzigartigen kulturellen Charme dem Publikum im ganzen Land und sogar in der ganzen Welt durch Live-Übertragungen und Kurzvideos in den sozialen Medien. Dennoch ist ein hautnahes Erlebnis etwas ganz Besonderes. Wer die Möglichkeit hat, »Naadam« persönlich mitzufeiern, sollte sich diese Gelegenheit auf keinen Fall entgehen lassen! ☰

雄浑高亢的歌曲, 信心满满地出场, 使出浑身解数, 捉对较量。

选手们不管是专业的还是业余的, 都会像上战场一样奋力拼搏。比赛没有时间限制, 只要一方倒地, 胜负立分。摔跤比赛十分贴近蒙古人的现实生活, 它将蒙古族热血、勇敢、智慧的英雄精神展现得淋漓尽致。

Foto: Tuchong

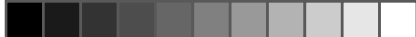


近年来, 除了竞技项目, 那达慕大会还增加了各种民间文艺表演, 如蒙古族的长调、短调、马头琴演奏等, 让人们在参与活动和观赏演出的同时感受草原文化的魅力。此外, 大会上还有各种蒙古族服饰、手工艺品、特色美食的展示和销售。比如, 在手工艺品展示区, 你可以欣赏到精美绝伦的刺绣、银器、蒙古包等草原特色手工艺品, 感受草原人民的艺术创造力; 在特色美食区, 你可以品尝到正宗的手扒肉、烤羊肉串、奶茶等草原美食, 满足一下自己的味蕾。当夜幕降临, 草原上会举办盛大的篝火晚会, 沉浸在喜悦中的人们会围着篝火席地而坐, 喝着醇正的奶酒, 跟着悠扬的琴声, 唱起动听的民歌, 跳起欢快的蒙古族舞蹈, 度过欢乐的不眠之夜。

随着时代的变迁, 如今的那达慕大会除了组织传统的线下活动, 还通过网络直播、短视频等新媒体形式, 向全国乃至全球的观众展示其独特的文化魅力。如果你有机会亲临现场参加这项盛事, 一定不要错过, 因为那达慕是你一生中不容错过的精彩! ☰

草原
“
嘉
年
华
”

路上



Zhang Xuan: Die Dame Guo beim Frühlingsausflug. Tang-Dynastie, in der Sammlung des Provinzmuseums Liaoning.

唐 张萱 《虢国夫人游春图》 辽宁省博物馆藏

Wie man sich während der Tang-Dynastie im Frühjahr vergnügte

唐人春日这么玩



Text / 文: Chen Xue'er 陈雪儿
Aus dem Chinesischen / 德文翻译: Yelin

Schon seit alters her gilt der Frühling als die beste Jahreszeit, um hinauszugehen, die Natur zu genießen und die ersten warmen Tage zu feiern. In der Tang-Dynastie (618–907) waren Frühlingsausflüge sowohl in der breiten Bevölkerung beliebt, als auch bei Adligen, Gelehrten und sogar bei Mitgliedern der Kaiserfamilie. Klassische Gedichte, historische Gemälde und zahlreiche heute in Museen ausgestellte Kunstwerke vermitteln lebendige Eindrücke davon, was die Menschen der Tang-Dynastie in fröhlicher Gesellschaft unternahmen.



自古以来，春天是人们外出踏青、享受自然之美的最佳时节。在唐朝，春日出游不仅广受民间大众的喜爱，更是皇室成员与文人墨客争相参与的雅集盛事。那些传世的经典诗词，描绘古代生活场景的画作以及珍藏在各个博物馆内的文物，都生动地展现了唐代人在春日里欢聚游玩的场景。

▲ Li Mubai:
Auf der Schaukel.
Qing-Dynastie.
清 李慕白
《荡秋千》

► Bemalte Tonreiterfiguren.
Tang-Dynastie, in der
Sammlung des Museums
für Tang-Sancai-Kunst,
Shaanxi.
唐 彩绘骑马俑
陕西唐三彩艺术博物馆藏

FRÜHLINGSAUSFLÜGE

In der Tang-Dynastie waren Frühlingsausflüge ein unverzichtbarer Teil des gesellschaftlichen Lebens. Der berühmte Dichter Du Fu (712–770) beschreibt in seinem Gedicht »Der Spaziergang der Schönen 丽人行«: »Am dritten Tag des dritten Mondes erstrahlt der Himmel hell und klar, die Flussufer in Chang'an sind voll von schönen Menschen.« An solchen Tagen zogen alle sozialen Schichten hinaus, um die Natur zu genießen. Der Kaiserhof förderte dies durch Feiertage zu besonderen Frühlingsfesten wie dem der Kalten Speisen Hanshi (寒食节), dem Totengedenken Qingming (清明节) und dem Shangsi-Fest am 3.3. (上巳节 oder 三月三) und unterstützte Ausflüge sogar finanziell, indem der Kaiserhof Gelder für Frühlingsausflüge bereitstellte, um die Menschen zu ermutigen, die Frühlingszeit zu genießen.

Das Gemälde »Die Dame von Guo beim Frühlingsausflug« vom Maler Zhang Xuan aus der Tang-Dynastie zeigt lebhaft die adligen Damen Guo und Qin beim fröhlichen Frühlingsausflug – elegant gekleidet und auf stattlichen Pferden vermitteln sie eine ausgelassene Stimmung.

VÖGEL ZÄHMEN

Im Shaanxi-Museum für Tang-Sancai-Kunst, also die Kunst der dreifarbigigen Bemalung während der Tang-Dynastie (唐三彩), befindet sich eine Gruppe von glasierten Keramikfiguren, die Frauen der Tang-Zeit beim Zähmen von Vögeln darstellen. Diese Figuren illustrieren lebendig, wie die Frauen kleine Vögel in ihren Händen halten und in gelassen eleganter Haltung den Eindruck vermitteln, als befänden sie sich inmitten eines prächtigen Frühlingsgartens voll blühender Blumen. So entsteht eine charmante Szenerie eines

游春

在唐朝，春季游玩是人们生活中不可或缺的一部分。杜甫在《丽人行》中写到“三月三日天气新，长安水边多丽人”。每逢这个时节，无论是文人墨客、贵族绅士，还是普通百姓，都纷纷走出家门，踏青赏花，游山玩水。朝廷积极倡导民众开展春季游玩活动，每逢寒食节、清明节、上巳节等节日，都





Dreifarbige Figur einer Frau mit Hu-Mütze beim Zählen von Vögeln. Tang-Dynastie, Sammlung des Museums für Tang-Sancai-Kunst, Shaanxi.

唐 三彩戴胡帽调鸟女立俑 陕西唐三彩艺术博物馆藏

»Frühlingstages beim Zähmen von Vögeln«. Diese Figuren veranschaulichen detailliert die entspannte und elegante Atmosphäre im Alltag der Tang-Frauen und spiegeln eindrucksvoll die bunte Vielfalt des gesellschaftlichen Lebens sowie die tiefgründige kulturelle Atmosphäre jener Zeit.

会放假，还通过发放春游资金等方式来鼓励民众享受春光。

唐代画家张萱的《虢国夫人游春图》生动描绘了唐代贵族女性虢国夫人和秦国夫人在春日里出游的欢乐景象。画面中，她们神色悠闲欢愉，所骑骏马英姿飒爽，充满了欢快的春天气息。

调鸟

陕西唐三彩艺术博物馆珍藏着一组唐三彩调鸟女立俑，生动地展现唐代女子调鸟的场景，她们手持小鸟，姿态悠然自得，仿佛置身于繁花似锦的春日园林中，构成一幅情趣盎然的“春日调鸟图”。这组文物不仅细腻地描绘了唐代女性日常生活的闲适与雅致，更深刻反映了当时社会多姿多彩的生活风貌，蕴含着浓厚的生活气息与文化底蕴。

GRÄSERDUELLE

Anlässlich des Drachenbootfestes gingen die Menschen traditionell aufs Land, um Heilkräuter zu sammeln und Silberwermut an ihre Türen zu hängen. Neben dem Kräutersammeln veranstaltete man auch kleine Wettkämpfe: Paarweise tauschten die Teilnehmenden Blumen- und Pflanzennamen aus. Wer mehr Namen kannte, gewann. Kinder wiederum suchten sich zwei Grashalme, verhakten deren Blattstiele miteinander und zogen daran – wessen Halmstiel zuerst riss, hatte verloren. Dieses einfache, aber unterhaltsame Spiel, das keine aufwendigen Materialien erforderte, war bei Jung und Alt gleichermaßen geschätzt.

Besonders unter Frauen erfreute sich dieses Spiel in der Tang-Zeit großer Beliebtheit, und während der Tang-Zeit sowie der darauffolgenden Fünf Dynastien nahm seine Popularität noch weiter zu. Die Gründe dafür liegen vor allem an der Leichtigkeit und Freude, die dieses Spiel bereitete, aber auch darin, dass das benötigte Material, die einfachen Grashalme, überall verfügbar war. Es zeigt sich, dass eine derart kostengünstige, aber emotional wertvolle Form der Unterhaltung schon seit jeher tief im Volk verankert ist.



Jin Tingbiao:
Kinder beim
Gräserkampf.
Qing-Dynastie.
清 金廷标
《儿童斗草图》

斗草

古时候，每到端午节，人们就会相约去郊外采药，并且把艾草插在门上，慢慢地形成了一种习俗。除了采药，大家还会举行小型比赛，以对仗形式互报花名、草名，谁知道的多谁就为赢家。孩童们则会找两根草叶，把叶柄交叉勾住，互相用力拉，谁的叶柄先断，谁就输，这也就是斗草的来源，简单又不失乐趣，这个游戏在大人小孩中都很受欢迎。

唐朝时期斗草多流行于妇人之间，至唐五代时期，斗草之风更盛。究其原因，此游戏不仅轻松愉悦，而且所需材料唾手可得。由此可见，这种低成本、高情绪价值的娱乐活动，自古以来便深受民众喜爱。

白居易《观儿戏》诗云：“弄尘复斗草，尽日乐嬉嬉。”

《刘宾客嘉话录》云：“唐中宗朝，安乐公主五日斗百草。”



Der Dichter Bai Juyi (772–846) schrieb in seinem Gedicht »Den Kindern beim Spielen zuschauen«: »Im Staub der Gassen kämpfen sie wieder und wieder mit Gräsern, den ganzen Tag im fröhlichsten Spiel.« Und in seiner Sammlung »Anekdoten und Gespräche von Liu Yuxi« heißt es: »Zur Zeit des Kaisers Zhongzong der Tang-Dynastie veranstaltete Prinzessin Anle am Tag des Drachenbootfestes einen Wettstreit, bei dem sich mit hundert Arten von Gräsern duelliert wurde.«

SCHAUKELN

Schaukeln ist eine Freizeitbeschäftigung, die bereits aus dem Altertum überliefert ist und in der Tang-Dynastie große Popularität genossen haben soll. Die Ursprünge des Schaukelns gehen auf die nördlichen Nomadenvölker der Shanrong zurück und es fand bereits in der Frühling- und Herbst-Zeit (770–476 v.u.Z.) seinen Weg nach Zentralchina. Der Legende nach brachte Fürst Huan von Qi dieses Spektakel mit, als er aus dem Krieg gegen die Shanrong zurückkehrte. Seitdem verbreiteten sich die Schaukeln allmählich in den zentralen Regionen und es entwickelte sich zu einer beliebten Freizeitbeschäftigung. Besonders zur Frühlingszeit, wenn die Menschen Ausflüge aufs Land unternahmen, wurde das Schaukeln zu einem geschätzten Vergnügen.

荡秋千

荡秋千也是从古时候流传下来的一种活动, 在唐朝也十分流行。秋千其实起源于北方的少数民族山戎。相传在春秋时期, 齐桓公北伐山戎时, 将这一游戏带到了中原地区, 从此秋千这项活动就逐渐流行起来。特别是在踏青时节, 人们纷纷前往郊外游玩, 秋千便成为大家喜爱的娱乐项目。

《开元天宝遗事》中就有这样的记载: 天宝年间, 每到寒食节, 大家就在宫中争相竖起秋千架, 让妃嫔宫女们荡秋千嬉戏, 作为宴会娱乐的其中一项活动。唐玄宗把这种活动称为“半仙之戏”, 百姓们也跟着这样称呼它。

秋千的玩法多样, 技艺高超的人可以荡得非常高, 甚至达到“百尺之高”, 展现出惊人的技巧和勇气。此外, 秋千的制作也十分讲究, 有的秋千会用精美的丝线编织而成, 既美观又耐用, 为游玩增添了不少乐趣。

In der Sammlung »Begebenheiten aus der Kaiyuan- und Tianbao-Zeit« heißt es, dass während der Tianbao-Ära jedes Jahr zum Hanshi-Fest im kaiserlichen Palast zahlreiche Schaukeln aufgestellt wurden. Die Konkubinen und Hofdamen vergnügten sich dabei mit Schaukelschwingen, das als Teil der höfischen Festunterhaltung diente. Kaiser Tang Xuanzong bezeichnete diesen Zeitvertreib einst als »Spiel der Halbgöttinnen«, und auch das Volk übernahm später diesen Ausdruck.

Das Schaukeln bot zahlreiche Variationen, und besonders geschickte Teilnehmerinnen konnten sich so hoch schwingen, dass sie angeblich über dreißig Meter (»hundert Fuß«) erreichten – ein Beweis für beeindruckende Körperbeherrschung und Mut. Auch die Herstellung der Schaukeln war kunstvoll: Einige waren aus fein gewebten Seidenfäden gefertigt, was ihnen neben einer besonderen ästhetischen Qualität auch Stabilität verlieh und das Schaukelerlebnis noch unterhaltsamer machte.



Bemalte Tonfiguren spielender Frauen.
Tang-Dynastie, in der Sammlung des Museums
für Tang-Sancai-Kunst, Shaanxi.
唐 彩绘嬉戏女立俑陕西唐三彩艺术博物馆藏

蹴鞠

蹴鞠, 又名“蹴球”, “蹴”有用脚踢、踢的含义, “鞠”最早指的是外包皮革、内实米糠的球。

“蹴鞠”一词可追溯至《史记·扁鹊仓公列传》中的一则故事, 讲述了秦汉时期, 一个名叫项处的男子未遵医嘱, 在一次激烈的蹴鞠活动中, 因过度运动而不幸离世。虽然故事的结局很令人惋惜, 但这也从侧面反映了当时蹴鞠活动的普及程度。

CUJU – FUSSBALLSPIEL

蹴鞠 Cùjū, auch bekannt als 蹴球 cùqiú, Fußballspiel, setzt sich zusammen aus den Schriftzeichen 蹴 cù, mit der Bedeutung »mit dem Fuß treten«, und 鞠 jū, einem ursprünglich mit Leder überzogenen Ball, dessen Inneres mit Reishülsen gefüllt war.

Die Bezeichnung *Cuju* lässt sich bis in die Han-Zeit (202 v. u. Z. – 220) zurückverfolgen. In den »Aufzeichnungen des Historikers« (*Shiji*, hier in den Biografien über Bian Que und Cang Gong) findet sich eine Anekdote über einen Mann namens Xiang Chu, der zur Zeit der Qin- (221–207 v. u. Z.) und Han-Dynastien während eines intensiven *Cuju*-Spiels aufgrund von Überanstrengung verstarb, da er ärztlichen Rat ignorierte. Auch wenn sein Ende tragisch war, verdeutlicht es eindrucksvoll, wie weit verbreitet *Cuju* schon damals war.

Während der Tang-Dynastie erlebte das *Cuju*-Spiel seine zweite große Blütezeit. Damals entwickelten sich vielfältige Spielvarianten: So gab es beispielsweise die Spielart 白打 báidǎ, bei der ein Netz in der Spielfeldmitte aufgehängt wurde, ähnlich wie beim heutigen Volleyball oder Footvolley (das Beachvolleyball und Fußball verbindet). Eine andere Form war 跃鞠 yuèjū, ein dynamisches Spiel, bei dem mehrere Spieler um den Ball kämpften. Besonders auffällig war jedoch die Variante mit Toren. Die Einführung von Toren markierte einen entscheidenden Schritt in Richtung Professionalisierung des *Cuju*-Spiels. Solche

Spiele mit Toren, meist mit nur einem Tor, fanden in der Frühphase häufig im Rahmen höfischer Feste statt. Die Mannschaften hatten eine festgelegte Anzahl von Spielern, die jeweils feste Positionen einnahmen und den Ball nur innerhalb ihres Bereichs spielen durften. Ziel war es, mit Präzision zu wetteifern. Diese Regeln sorgten für mehr Ordnung und Struktur.

Die Begeisterung des Kaiserhofs der Tang für *Cuju* trug maßgeblich zu seiner Verbreitung bei. Die Sportart wurde nicht länger nur in adligen Kreisen gepflegt, sondern fand zunehmend Eingang in den Alltag breiterer Bevölkerungsschichten. So wurde *Cuju* zu einem beliebten Freizeitvergnügen für alle Menschen.

Chang'an, das heutige Xi'an und als damalige Hauptstadt der Tang-Dynastie das einstige Zentrum einer glanzvollen Hochkultur, verzaubert Menschen noch immer durch ihren Wohlstand und ihre kulturelle Tiefe. Die Frühlingsfreuden der Menschen in der Tang-Zeit waren – ob bei Ausflügen, Vergnügungen oder Festen – ein farbenfroher Bestandteil ihres Alltagslebens und hinterließen einen prächtigen kulturellen Abdruck im langen Strom der Menschheitsgeschichte. ●

Szene eines *Cuju*-Fußballspiels.
Han-Dynastie, im Shaoshi-Turm
im Song-Gebirge, Provinz Henan.

汉《蹴鞠图》河南嵩山少室阙



汉《蹴鞠图》 河南嵩山少室阙

到了唐朝, 蹴鞠活动迎来了发展的第二个高潮。此时的蹴鞠已经衍生出了多种方式。例如有场地中间挂网、类似网式足球的“白打”, 以及多人参与拼抢的“跃鞠”。最为引人注目的是设立球门的比赛, 球门的出现标志着蹴鞠比赛开始向专业化方向发展。借用球门的蹴鞠比赛大多是单球门, 早期多在举办宫廷宴会时进行。每队有固定的人数和位置, 队员只能在自己的位置上踢, 要求参赛者踢得准, 这种规则使得比赛更加规范。

唐朝皇室对蹴鞠的喜爱推动了蹴鞠文化的传播, 蹴鞠活动渐渐不再局限于宫廷和贵族阶层, 逐渐深入寻常百姓家, 成为全民喜爱的娱乐项目。

唐代长安作为昔日的盛世之都, 其繁华与文化之深邃, 至今仍令人心驰神往。唐人在春日里的这些娱乐活动, 不仅是他们生活中的一抹亮色, 更是人类历史长河中一段绚烂的文化印记。 ●



衣香袂影
是盛唐



Kleiderduft und wehende Ärmel aus der prächtigen Tang



**Ein Streifzug durch das
Tang-inspirierte Themenviertel
»Chang'an: Zwölf Stunden«**

走进“长安十二时辰”
唐风市井主题街区

Text/文: Yao Mingguang 姚明广

Aus dem Chinesischen/德文翻译: Martin Leutner 罗马丁



Das Konzept der »Zwölf Zeitabschnitte«

Die »Zwölf Zeitabschnitte« entspringen der Beobachtung der natürlichen Abläufe: Die arbeitenden Menschen im alten China orientierten sich an Sonnenauf- und -untergang, den wechselnden Himmelsfarben sowie ihren täglichen Lebens- und Arbeitsgewohnheiten. Der Begriff 时辰 *shíchen* kann sowohl einen ganzen Tag als auch einen einzelnen Abschnitt bezeichnen – jeder einzelne Zeitabschnitt umfasst zwei Stunden.

Dieses System tauchte erstmals in der Westlichen Zhou-Dynastie (ca. 1046–771 v.u.Z.) auf und beruhte auf zwölf spezifischen Zeitbegriffen. Später wurden die zwölf Erdzweige übernommen, mit denen man – beginnend bei der »Zi-Stunde« (23–1 Uhr nachts), gefolgt von der »Chou-Stunde« (1–3 Uhr) und der »Yin-Stunde« (3–5 Uhr) – bis heute die Tageszeiten gliedert. Diese enge Verbindung zwischen Zeitabschnitten und Erdzweigen spiegelt die intensive Beobachtung von Natur und Alltag wider.

Von der Webserie zum Themenviertel

»Chang'an: Zwölf Stunden« ist eine historische Suspense-Serie, die von den dramatischen Ereignissen am Vorabend des Shang-

“十二时辰”的概念

“十二时辰”是古代中国劳动人民根据一日太阳出没的自然规律、天色的变化以及自己日常的生产生活习惯归纳总结出来的，既可以指一天，也可以泛指任何一个时辰。每个时辰为两小时。

“十二时辰制”最早出现在西周时期，由十二个特定的时间名词构成，后来，人们采用“十二地支”来表示并沿用至今，以夜半二十三点至凌晨一点为子时，一至三点为丑时，三至五点为寅时，依次递推。“十二时辰”与“十二地支”的结合与人们对自然和生活的观察密不可分。



yuan-Festes im dritten Jahr der Tianbao-Zeit (742–756) berichtet – als Chang'an in eine existenzielle Krise stürzte und der Protagonist innerhalb von zwölf Stunden das Schicksal der Stadt wendete. Die Serie, die 2019 erstmals exklusiv auf Youku ausgestrahlt wurde, ließ das glanzvolle Chang'an wieder in den Fokus zahlreicher Chinesen rücken. Das historische Chang'an ist heute die Stadt Xi'an in der Provinz Shaanxi.

Am 30. April 2022 wurde im neuen Bezirk Qujiang in Xi'an der erste landesweite immersive Themenbezirk zur Tang-Kultur unter dem Titel »Chang'an: Zwölf Stunden« feierlich eröffnet – und avancierte rasch zum Publikumserfolg. Angelehnt an die Handlung, Figuren, Requisiten und markanten Geschichten der Serie entsteht hier ein einmaliges Erlebnis: Mit dem Konzept »Zwölf Zeitabschnitte, zwölf unterschiedliche Geschäftsmodelle und vier jahreszeitlich wechselnde Szenarien« werden Highlight-Formate wie »12 Chang'an-Szenen«, »12 Straßen und Gassen«, »12 klassische Gerichte«, »12 authentische Imbisse«, »12 Chang'an-Geschenke«, »12 Tang-Persönlichkeiten«, »12 besondere Bühnenauftritte«, »12 immersive Geschichten« und

»12 Feste der Tang-Dynastie« in insgesamt neun Serien mit 108 Projekten detailreich inszeniert – sodass das facettenreiche Zeitalter der prächtigen Tang-Dynastie aus unterschiedlichen Perspektiven zum Leben erweckt wird.

Die immersive Atmosphäre des Viertels

Im Themenbezirk »Chang'an: Zwölf Stunden« werden die in der Webserie dargestellten Szenarien im Maßstab 1:1 originalgetreu nachgebildet – ein Bruch mit dem traditionellen reinen »Zuschauermodus« hin zu einem Erlebnis, das alle Sinne anspricht.

Betritt man das Südtor, wird man augenblicklich in die Atmosphäre einer Markteröffnung in der Tang-Dynastie versetzt: Trommelschläge hallen, Fahnen wehen – man fühlt sich, als wäre man 1500 Jahre zurück in das antike Chang'an gereist. Das Planungsteam wählte den Moment der Markteröffnung als Ausgangspunkt der immersiven Erfahrung – ein Augenblick, der unweigerlich an die feierliche Eröffnungsszene der Serie erinnert.

Innerhalb des Viertels präsentiert sich das Szenario fast als eine »Version 2.0« der Webserie. So finden sich auch eindrucksvolle Statuen von Gottheiten: Aufgrund räumlicher Gegebenheiten wurden die ursprünglich zwölf Statuen auf vier reduziert – den Grünen Drachen, den Weißen Tiger, den Roten Phönix und die Schwarze Schildkröte –, die im Südosten, Südwesten, Nordwesten und Nordosten platziert sind und symbolisch die vier Jahreszeiten widerspiegeln.



从网剧到主题街区

《长安十二时辰》是一部古装悬疑剧，讲述了唐朝天宝三载（公元744年）的上元节前夕，长安城陷入危局，主人公在“十二时辰”内拯救长安的故事。“长安十二时辰”由此诞生。该剧于2019年在优酷视频首播，一度让盛世“长安”再次走入无数中国人的视野。唐朝的长安就是今天的陕西省西安市。

2022年4月30日，全国首个沉浸式唐风市井文化主题街区“长安十二时辰”在西安市曲江新区鸣锣开市并迅速走红。

结合《长安十二时辰》原剧中的剧情、人物、道具和故事特色，“长安十二时辰”呈现了“十二时辰业态各异，一年四时景致不同”的独有效果，打造出以“12”为维度的系列亮点体验内容，如“12处长安场景”“12条长安街巷”“12道经典菜品”“12味地道小吃”“12种长安礼品”“12位唐朝人物”“12场特色演艺”“12场沉浸故事”“12个唐朝节日”等九大系列共计108个项目亮点内容，多层次、多角度、多方位呈现多姿多彩的盛唐时空。

主题街区的沉浸式场境

“长安十二时辰”主题街区把网剧中的场境按1:1的比例再现，突破传统的“观看模式”，进入“体验模式”，为旅游者提供了高颜值、亲感官的体验。

走进南门，大唐开市的场景扑面而来，鼓声阵阵、市旗招

Ein Themenpark, der einen durch Raum und Zeit beamt – zurück in die Tang-Zeit Mitte des 8. Jahrhunderts, nach Chang'an, dem heutigen Xi'an. 这是一个主题公园，仿佛能让人穿越时空——回到8世纪中叶的大唐盛世，来到长安，也就是今天的西安

Erkenntnisse aus dem Erfolg des Themenviertels

Besucher des Themenviertels haben die Möglichkeit, authentische Tang-Gewänder zu tragen, sich mit traditionellem Tang-Make-up zu schminken, kulinarische Spezialitäten aus der Tang-Zeit zu kosten, kulturelle Darbietungen zu erleben und so das Leben der Tang-Dynastie hautnah zu erfahren – ein vollständiges Eintauchen in das Erlebnis rund um die Serie. Dabei dient die Immersion nicht allein der visuellen Stimulation. Der Übergang vom reinen »Zuschauen« zum »Mitfühlen« wird durch die enge Verflechtung von Kultur, Tourismus und Handel ermöglicht. In Bereichen wie Architektur, Innenausstattung, Darstellung von Persönlich-

keiten, Erzählkunst, Musik und Objekten wird das lebendige Bild der Tang-Zeit samt regionaler Bräuche und kulinarischer Traditionen kunstvoll rekonstruiert. So entsteht ein unvergessliches, beinahe traumhaftes »Zeitreise«-Erlebnis, das sowohl ästhetischen Genuss als auch kulturelle Bereicherung bietet.

Die gelungene Symbiose von atmosphärischem Szenenerlebnis und intensiver Immersion entspricht den Ansprüchen eines modernen, anspruchsvollen Konsumklimas – was den überwältigenden Erfolg des Themenviertels maßgeblich begründet. ☸

展，宛如穿越至1500年前的长安城。设计团队将“开市”作为“沉浸式”体验的起点，不免使人联想到《长安十二时辰》剧中颇有仪式感的“开市”。

“长安十二时辰”主题街区里的场境可谓《长安十二时辰》网剧的2.0版本。网剧中较为震撼的神像也出现在主题街区中，由于空间限制，剧中的12座神像改为4座——青龙、白虎、朱雀、玄武，置于东南西北四个方位，对应春夏秋冬四个季节，同时呼应长安十二时辰市井街区一年四时景致不同的项目效果。

主题街区走红的启示

在“长安十二时辰”主题街区，旅游消费者既可以穿上唐服、画上唐妆，也可以吃到唐食，看到唐文化演艺，体验到唐朝人的生活，完全沉浸到IP里去。沉浸式”不仅仅是为了营造视觉上的刺激，从“观影”到“入戏”，“长安十二时辰”深度融

合文旅商三大产业，在建筑、软装、人物、故事、音乐、器物等方面将唐朝的鲜活人物、风土文化、美食习俗进行了完美复原，给旅游消费者带来了身临其境的奇妙“穿越”体验，以及美的享受和文化的浸染。

沉浸式文旅消费模式的场景感与体验感的完美互动迎合了消费升级需求，这是“长安十二时辰”走红的主要原因。 ☸







Wuzhen

Ein Wasserdorf in Jiangnan
als Kulisse für Live-Rollenspiele

乌镇

江南水乡
版剧本杀

Text/文: Yan Ru 晏如

Aus dem Chinesischen/德文翻译:

Andrea Schwedler 安雅莉

发现

Reportage 45



Der Aufstieg von Wuzhen – Ein altes Städtchen wird zum Schauplatz von Live-Rollenspielen

Das Wasserdorf Wuzhen, das zur Stadt Tongxiang in der ostchinesischen Provinz Zhejiang gehört, hat sich in den letzten Jahren zu einem beliebten Touristenziel entwickelt. Obwohl Wuzhen später touristisch erschlossen wurde als beispielsweise die Wasserdörfer Xitang oder Zhouzhuang, hebt es sich durch seinen einzigartigen Charme deutlich von den anderen ab und ist

heute ein weit geschätztes Reiseziel. Was macht Wuzhen so besonders? Die Antwort liegt wohl in der innovativen Tourismusentwicklung. Ein sorgfältig erarbeitetes Konzept nimmt die Besucher:innen mit auf eine Reise, bei der sie emotional in eine Umgebung eintauchen, die ihnen eine Rolle im Live-Rollenspiel der Wasserstadt in Jiangnan zuweist. Denn in Wuzhen sind die Besucher:innen nicht nur Zuschauer, sondern auch Akteure, die in traditionelle Gewänder schlüpfen und sich in die historische und kulturelle Atmosphäre Wuzhens einfühlen.



Die malerischen Wasserwege, die vielfältigen Kulturangebote und lebendiges Handwerk machen Wuzhen zu einem beliebten Reiseziel.
如画的水巷、多样的文化活动和生动的传统手工艺使乌镇成为一个备受欢迎的旅行目的地

乌镇的崛起： 从古镇到“剧本杀”

乌镇，这座位于浙江省桐乡市的江南水乡小镇，近年来迅速崛起为热门旅游目的地。尽管其开发时间晚于同类型的西塘、周庄等古镇，但乌镇却凭借其独特的魅力脱颖而出，成为人们心目中的理想旅游打卡地。那么，究竟是什么让乌镇在众多古镇中崭露头角呢？答案或许在于其创新性的发展模式。这种模式通过精心设计的旅游体验，为游客带来沉浸式的感受，仿佛置身于一场生动的“江南水乡版剧本杀”之中。在这里，游客不仅是观光者，更是参与者，他们可

以换上古装，深入体验乌镇的历史故事和文化背景。

东栅与西栅： 不同的改造路径

乌镇由东、南、西、北四个区域组成，当地人称其为“栅”，意为“大街”。乌镇的景区开发始于东栅，由本地人陈向宏担任总设计师。他秉持“以旧修旧、修旧如故”的理念，对东栅的自然景观、历史遗迹及文化环境进行了整体规划，最大程度地保留了古镇的原始风貌。修缮后的东栅景区一经开放，便深受游客喜爱，成为“一日观光型”古镇的典范。

在改造西栅景区时，陈向宏另辟蹊径，旨在不仅吸引游客，更要留住他们。因此，西栅的改造遵循“观光+体验”的理念，打造了一个集传统作坊、民宿酒店、商务会馆和休闲娱乐设施为一体的复合型景区，实现了多元业态的经营。改造过程中，政府先让居民整体搬迁，待建筑和街道修缮完毕后再引导他们返迁。部分居民还应聘成为景区员工，既在这里生活，也在这里工作。

尽管西栅不像东栅那样拥有茅盾、木心等名人的故居，但它却拥有木心美术馆、乌镇大剧院等艺术场馆。这些具有现代风格的建筑巧妙地融入水乡的古典诗意之中。戏剧、美术等艺术形式成

Dongzha (Ostviertel) und Xizha (Westviertel) – Zwei unterschiedliche Konzepte

Die touristische Erschließung Wuzhens begann im Ostviertel (栅 zhà, Straßenviertel) der Wasserstadt. Verantwortlich für die Planung war der Wuzhener Architekt Chen Xianghong. Sein Leitgedanke war: »Bewahre das Alte und stelle den ursprünglichen Zustand wieder her«, und so entstand ein Konzept, das durch die Verbindung von natürlicher Umgebung, historischen Stätten und kulturellem Ambiente den ursprünglichen Charakter des Viertels und seinen Charme bewahrt. Dongzha wurde nach der Restaurierung für Besucher:innen geöffnet und fand sofort großen Anklang. Es dauerte nicht lange und der Besuch des Ostviertels von Wuzhen war der Spitzenreiter unter den Tagestouren in ein traditionelles Wasserdorf.

Bei der Umgestaltung des westlichen Viertels ging Chen Xianghong einen anderen Weg: Die Tourist:innen sollten statt eines Tagesausflugs länger in Xizha verweilen. Chens Ansatz lautete »Sehen und Erleben«, und so entstand ein Viertel mit traditionellen Handwerksstätten, Übernachtungsmöglichkeiten, Konferenzzentren und Freizeiteinrichtungen: ein touristischer Anziehungspunkt mit einer vielfältigen Geschäftslandschaft. Die Bewohner des Viertels, die für die Dauer der Bauarbeiten umgesiedelt worden waren, kehrten nach Abschluss der Arbeiten zurück und einige von ihnen fanden sogar Arbeit in der Tourismusverwaltung, so dass sie nun im selben Viertel leben und arbeiten können.

In Xizha gibt es zwar keine ehemaligen Wohnhäuser berühmter Schriftsteller wie Mao Dun und Muxin wie in Dongzha, dafür aber mit dem Muxin Art Museum und dem Wuzhen Grand Theatre andere kulturelle Highlights. Diese modern gestalteten Gebäude fügen sich harmonisch in die poetische Atmosphäre des Wasserdorfes ein. Theater, bildende Kunst und andere Kunstformen sind zu den kulturellen Säulen des Westviertels geworden. Besucher:innen können Kunst hier sowohl genießen als auch aktiv teilnehmen. Während des Wuzhen Theaterfestivals verlassen die aus aller Welt angereisten Schauspieler sogar ihr Theater und mischen sich unter die Tourist:innen in den Gassen der Stadt – Kunst findet Eingang in den Alltag der Menschen.

Alltag in Wuzhen

Nach der umfassenden Restaurierung der Sehenswürdigkeiten und der Vereinheitlichung der Managementprozesse widmete man sich dem Aufbau eines durchdachten Dienstleistungsangebots.

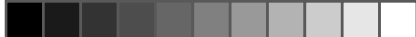
Damit die wirtschaftlichen Aktivitäten mit dem historischen Ambiente harmonisieren, liegen alle kommerziellen Aktivitäten auf dem Gelände in professionellen Händen. Zudem finden die Besucher alle paar Meter Trinkwasserspender, die öffentlichen Toiletten verfügen über eine Unisex-Toilette und einen Mutter-Kind-Raum und der Zugang zu WLAN ist kostenlos – moderne Annehmlichkeiten in historischer Umgebung für alle Besucher:innen. Gleichzeitig ist es gelungen, das ökologische Erscheinungsbild des historischen Wuzhen wiederherzustellen, die »alten Gebäude« sind

为西栅的文化内核, 游客在这里不仅能观赏, 还能参与互动。乌镇戏剧节期间, 来自世界各地的知名演员们甚至会走出剧院, 走进乌镇的小巷, 与游客们亲密互动, 让艺术真正走进人们的日常生活。

乌镇的日常: 文化与生活融合

乌镇的景区经过整体改造和统一管理, 将贴心服务融入每一个细节。景区内所有商铺均由专业团队招商运营, 确保商业活动与古镇风貌相得益彰。每隔几步, 游客就能找到直饮水机, 公共卫生间均配备“第三卫生间”和母婴室, 景





erhalten geblieben und das Alltagsleben ist zurückgekehrt. Straßenhändler verkaufen frisches Gemüse, ältere Menschen sitzen plaudernd vor ihren Häusern und Restaurantbetreiber bedienen ihre Gäste ... alltägliche Szenen wie diese bringen Leben in die Wasserstadt, die Zeit scheint still zu stehen und man taucht ein in die Ruhe und Schönheit vergangener Zeiten.

Zhang Honggen stammt aus Wuzhen und lebte bis zur touristischen Erschließung vom Fischfang. Heute arbeitet er als Gondoliere und schippert die Besucher mit seinen Booten gesprächig und unterhaltsam durch die Kanäle von Xizha. Wenn sie an einem Restaurant vorbeikommen, preist er dessen lokale Spezialitäten an, und wenn sie den Xishi-Fluss durchgleiten, erklärt er mit Blick auf die kleinen Fische im Wasser: »Frittiert sind diese Fische knusprig und besonders lecker.« Jedes Mal, wenn er am Haus von Hu Guoqing vorbeikommt,

winkt er ihm zu. Die beiden sind seit langem befreundet. Hu Guoqing, ein virtuoser Kalligraf, hat vor seinem Haus einen Stand aufgebaut und bemalt und beschriftet Fächer für Tourist:innen. Nach der Arbeit sitzen die beiden mit Freunden bei einer Flasche Reisschnaps aus der Dongzha-Brennerei zusammen und lassen plaudernd den Tag ausklingen.

Wuzhen hat mit seinem traditionellen Flair viele junge Leute von außerhalb angezogen, die der tausendjährigen Stadt neues Leben einhauchen. Hinter dem Kalligrafie-Stand von Hu Guoqing befindet sich ein Gästehaus, das von Yingjun geleitet wird, einem jungen Mann, der aus einer anderen Provinz nach Zhejiang gezogen ist und bei der Wuzhen Tourism Co., Ltd. arbeitet. Seinen Weg zur Arbeit beschreibt er als »Spaziergang durch ein lebendes Tuschebild«. Sein Vlog zeigt, dass man schon von der Rezeption des Gästehauses aus den malerischen Blick auf die für traditionelle südchinesische Wasserdörfer typischen Häuser direkt am Ufer genießen kann. Die atemberaubenden Bilder wecken bei vielen Zuschauern Neid – einige fragen in den Kommentaren sogar scherzhaft, was man tun müsse, um bei ihm zu arbeiten. Der jungen Pingtan-Sängerin Xiaoli, gefiel es in Wuzhen so gut, dass sie beschloss, sich dort niederzulassen. Heute begeistert sie im Xizha Buchladen die Besucher:innen mit ihren Pingtan-Aufführungen (Erzählgesang), in denen sie mit melodischer Stimme Geschichten aus Jiangnan erzählt. Shan Cha und Guo Xin arbeiten als Fotografen für die Wuzhen Tourism Co., Ltd. Lachend erzählen sie, dass ein Fotograf in Wuzhen ein guter Allrounder sein müsse: Egal ob bei brütender Hitze oder eisiger Kälte, ohne viel



Über viele Jahrhunderte wurde in Wuzhen Seide hergestellt. In der Yi Da Werkstatt können Interessierte den gesamten Prozess der Seidenherstellung erleben.数百年來，烏鎮一直以絲綢生產聞名。在“藝達工場”，感興趣的遊客可以親身體驗絲綢製作的全過程

区还实现了Wi-Fi全覆盖，为游客提供现代化的便利。与此同时，专家们精心还原水乡的生态面貌，保留了“修旧如故”的房屋和真实的生活场景。在这里，游客可以看到卖菜的小商贩、坐在家门口聊天的老人、经营小饭店的老板……这些生活细节让乌镇充满了浓郁的生活气息，仿佛时光倒流，让人沉浸于老时光的宁静与美好之中。

张伯伯是乌镇的居民，曾经以捕鱼为生。景区开放后，他凭借出色的水性

成为一名摇船工，每天在河道中迎送游客。他性格开朗，健谈风趣，路过酒家时会向游客介绍特色菜肴，经过西市河时会指着河中的小鱼说：“这种穿条鱼要是用油炸，炸得酥脆，那才叫一个鲜美哩！”每次划船经过老胡的字画摊，他都会挥手打招呼。老胡是张伯伯多年的老友，书法造诣深厚。如今，他就在自家老宅门口支起桌子，为游客在空白扇面上题字、作画。下班后，张伯伯和老胡会叫上几位好友，打一壶东栅景区内三白酒厂酿造的米酒，围坐在一起，“喝喝酒、聊聊天、吹吹牛”，享受惬意的时光。

乌镇不仅保留了传统的韵味，还吸引了许多外来的年轻人，为这座千年古

镇注入了新的活力。老胡字画摊的后面有一家民宿，店员英俊是一名“浙漂”，加入乌镇旅游股份有限公司后，被分配到这里经营民宿。他将自己的上班路形



Foto: T. Tuchong u.: 乌镇景区公众号

Zum jährlich stattfindenden Theaterfestival kommen Künstler und Künstlerinnen aus der ganzen Welt und viele der Performances finden in den gemütlichen Gassen statt.

一年一度举行的戏剧节吸引了来自世界各地的艺术家，许多表演都在乌镇温馨的小巷中进行

Federlesens zögen sie los und fotografierten. Sie sagen, sie würden ihre Arbeit lieben und sich darauf freuen, mit ihren Kameras noch mehr Menschen die Schönheiten von Wuzhen zeigen zu können.

In Wuzhen hat man die historischen Gebäude liebevoll restauriert – hier kommen Besucher:innen durch die Begegnung mit den Einwohner:innen mit dem authentischen Leben in Berührung. Einzigartige Kulturschätze rund um Literaturen wie Mao Dun und Künstler wie Mu Xin hat die Stadt zu modernen »Kultur-IPs« entwickelt und verbindet so Tradition mit zeitgemäßem Tourismus. Bei Veranstaltungen wie dem Wuzhen Theaterfestival wird die Hochkultur vom Theater auf die Straße getragen – Kunst wird hier in das Alltagsleben der Menschen integriert.

Wuzhen hat das Modell des Kulturtourismus innovativ weiterentwickelt: Besucher können nicht nur durch die Gassen schlendern, sondern auch mit »Dorfbewohnern« interagieren, seien es Händler, Künstler oder Schauspieler, und sogar Hanfu oder Qipao anziehen, um in dieses immersive »Rollenspiel« einzutauschen. Das heutige Wuzhen ist nicht mehr nur ein klassisches Wasserdorf, sondern eine lebendige kulturelle



Altstadt, die überall neue Überraschungen bereithält. Besucher können auf der »Mitternachtsstraße« aus Mao Duns Roman »Shanghai im Zwielicht« spazieren gehen, den »Lin-Laden« aus seiner Kurzgeschichtensammlung »Seidenraupen im Frühling« besuchen oder die Ruhe und Schönheit des »Sojamilchladens« aus Mu Xins »Früher war alles langsamer« genießen.

»Einmal hier gewesen, nie wirklich weg« – so lautet das touristische Motto von Wuzhen, und genauso fühlen sich viele Besucher:innen. Die alte Wasserstadt Wuzhen ist nicht mehr nur ein Reiseziel, sondern eine lebendige Bühne, auf der jeder seine eigene Rolle spielen kann.

容为“穿越一幅活的水墨画”，在他的Vlog中，站在民宿前台就能将江南枕水人家的美景尽收眼底，引得网友们羡慕不已，纷纷留言询问如何能成为他的同事。小丽是一名青年评弹演员，因为被乌镇的美景所吸引，选择留在这里。她在西栅书场为游客演唱中国传统曲艺——评弹，用婉转的唱腔讲述着江南的故事。山楂和国鑫是乌镇旅游公司的摄影师，他们笑称在乌镇当摄影师必须是“多面手”，无论是烈日炎炎还是风雪交加，他们都毫无怨言地外出拍摄。他们热爱自己的工作，通过镜头将乌镇的美景呈现给更多人，这让他们感到无比幸福。

乌镇精心复原了老建筑，让游客在与当地居民的互动中，真切地感受到浓郁的生活气息与真实的生活百态；乌镇以茅盾、木心等当地知名文学家和艺术家的生平为脉络，打造出独具特色的文化IP，将深厚的文化底蕴融入旅游体验之中；乌镇借助戏剧节等文艺活动，让高雅艺术从剧院走向街头小巷，与人们的日常生活紧密相连。

乌镇创新性地变革了文旅模式，游客不仅能与街上的“商贩”互动，还能与戏剧中的演员亲密接触，甚至可以换上汉服或旗袍，深度参与这场沉浸式的“角色扮演”。如今的乌镇，不再仅仅是传统的水乡古镇，而是一座充满活力的文

化古镇，处处都藏着新奇体验。游客可以漫步在茅盾笔下的“子夜路”，逛逛“林家铺子”，感受木心《从前慢》中“卖豆浆的小店冒着热气”的宁静与美好。

“来过，未曾离开”，这是乌镇文旅的宣传标语，也是游客们的心声。乌镇，这座古老的水乡小镇，已经不仅仅是一个旅游目的地，而是一个充满活力和创意的文化体验场。它通过精心设计的互动体验，乌镇将传统的水乡风貌与现代的娱乐形式相结合，打造出了一场生动的“江南水乡剧本杀”。它以其独特的方式，让每一位游客都能在这里找到属于自己的故事。



Sinan-Buchhandlung
思南书局

上海的“城市客厅”书店

Text/文: Xu Chongde 徐崇德
Aus dem Chinesischen/德文翻译:
Hannah Luftenstein 安明



Cloud-
Buchhandlung
朵云书院

BUCHHANDLUNGEN

Buchhandlungen gelten als »kulturelle Wahrzeichen« einer Stadt, als »Zufluchtsorte der Seele« für Liebhaber der Literatur. Doch betrachtet man es aus einer anderen Perspektive, so sind diese »kulturellen Wahrzeichen« und »Zufluchtsorte« zugleich »Wohnzimmer der Stadt«. Hier begegnen sich Leser unterschiedlichster Herkunft, und fast unmerklich spiegelt sich in diesen Orten der kulturelle Charakter und die geistige Einstellung der Stadt wider.

Wer inmitten der geschäftigen, pulsierenden Metropole Shanghai einen Ort der Stille sucht, wird in einer Buchhandlung fündig. Viele der Shanghaier Buchläden sind weit mehr als bloße Verkaufsstellen für Bücher. Neben einem breiten Angebot an Literatur umfassen sie Cafés, Bars, Restaurants, Ateliers, Schreibstudios oder sogar kleine Kinosäle und vieles mehr. Hier finden nicht nur Lesungen und Signierstunden von Autoren statt, sondern auch Kunstausstellungen und selbst Hochzeiten mit literarischem Flair. Diese Buchhandlungen sind keine rein kommerziellen Einrichtungen, sondern vielmehr »geistige Häfen«, in denen Gedanken und Emotionen einkehren können.

In jüngster Zeit sind in Shanghai zahlreiche Buchhandlungen entstanden, die im Internet Berühmtheit erlangt haben und sich durch zunehmend ausgeprägte Charakteristika auszeichnen. Zwei Arten von Buchläden verdienen dabei besondere Erwähnung.

有人说,书店是城市的“文化地标”、爱书人的“灵魂收容所”。从另一个方面来讲,这个“文化地标”和“灵魂收容所”也是“城市客厅”,它在吸引、汇聚不同读者的同时,亦悄无声息地展现出城市的文化气质和精神风貌。

倘若要在上海的繁华喧闹中寻一处安静之地,书店是一个不错的选择。上海的很多书店除了摆放有各种各样的书籍,还配备了咖啡厅、酒吧、餐厅、画室、写作室、小型电影放映厅等,不仅可以举行读书会、作者签售会,还可以举办各种门类的艺术展,甚至可以举办具有人文特色的书店婚礼——它们不只是售卖书籍的商业性场所,更是一个个承载思想情感的“心灵港湾”。

近来,上海出现了很多网红书店。这些书店并越来越趋向个性化,其中,有两类书店颇具特色。

In die erste Kategorie fallen Buchhandlungen, die in alten Villen untergebracht sind. Hier kann man neben Büchern auch in die Geschichte des Gebäudes selbst eintauchen. Ein herausragendes Beispiel ist die Sinan-Buchhandlung. Diese französische Gartenresidenz aus dem Jahr 1927 diente einst als Wohnsitz des patriotischen Generals Feng Yuxiang (1882–1948) und des bekannten Dichters Liu Yazi (1887–1958). 2018 wurde das historische Gebäude zur Sinan-Buchhandlung umgestaltet. Im Erdgeschoss befinden sich Abteilungen für historische und philosophische Werke sowie literarische Kritiken; im ersten Stock gibt es mit der »Sinan Lounge« einen öffentlichen Aufenthaltsbereich, der den Literaturbereich mit einem Café verbindet; der zweite Stock beherbergt eine Galerie für kulturelle Kreationen sowie die Kunstbuchsammlung; und im dritten Stock befindet sich das sogenannte »Schriftstellerzimmer«, in dem Kulturveranstaltungen (»literarische Salons«) im kleinen Kreis stattfinden. Als kultureller Erlebnisraum vereint die Sinan-Buchhandlung die Funktionen einer Buchhandlung und eines Salons und erfreut sich dadurch besonders bei lokalen Angestellten großer Beliebtheit. Peter Watson, Autor von *Ideen: Eine Kulturgeschichte von der Entdeckung des Feuers bis zur Moderne*, lobte sie als »die exquisiteste Buchhandlung Shanghais«, während der Historiker David Armitage bei einem Besuch der Sinan-Buchhandlung bemerkte: »Meine beiden Lieblingsbuchhandlungen sind der London Review Bookshop und genau diese hier.«

Direkt neben der Hauptfiliale der Sinan-Buchhandlung liegt das Sinan-Poesiehaus, das in der um-

一类是开设在老洋房里的书店。在这儿不仅可以阅读书籍,还可以“阅读”书店所在的建筑本身。说到老洋房里的书店,就不能不提思南书局。这幢建于1927年的法式花园洋房,曾是爱国将领冯玉祥将军的故居,也是著名诗人柳亚子先生的旧居。2018年,这座历史建筑被改造为思南书局。书局的一楼是历史哲学、评论书籍专区;二楼有具备公共休闲功能的思南客厅,连接着文学专区和咖啡区;三楼是文创展厅和艺术书籍展区;四楼是举办小型文化沙龙的作家书房。思南书局作为文化体验空间,兼有书店与会客厅的功能,颇受城市白领的喜爱。《思想史:从火到弗洛伊德》的作者彼得·沃森称赞思南书局为“上海最精致的书店”;历史学家大卫·阿米蒂奇在参观思南书局时说道:“我最喜欢的书店有两个,一个是伦敦书评书店,另一个就是这里了。”

由圣尼古拉斯教堂改建而成的思南书局·诗歌店与思南书局主店相邻,尤其能体现老洋房书店的独特之处。设计师采



Sinan Poesiehaus
思南书局——诗歌店

gebauten Sankt-Nikolaus-Kirche untergebracht ist und den einzigartigen Charme solcher historischer Gebäude noch deutlicher zur Geltung bringt. Durch den geschickten Einsatz von Stahlplatten ist das Innere in verschiedene Bereiche unterteilt, die den Wechsel von Tag und Nacht sowie den Lauf der Jahreszeiten erlebbar machen. Das Wechselspiel von Licht und Schatten vermittelt dabei die Idee von »Zeit und Wissen«. Die Regale dieses Poesiehauses sind mit Gedichtbänden aus China, Japan, Frankreich, Großbritannien, Deutschland, den USA, Polen, Italien, Irland, Russland, Österreich und vielen weiteren Ländern gefüllt. Die Bücherregale vermitteln den Eindruck einer wechselnden Szenerie, welche die Besucher dazu einlädt, gemütlich zu flanieren, Lieblingsgedichte zu

用钢板巧妙分割空间, 在建筑内部营造出日夜与四季的变化, 又通过光影呈现来表达“时间和知识”的思想理念。思南书局·诗歌店中的诗歌书籍来自中国、日本、法国、英国、德国、美国、波兰、意大利、爱尔兰、俄罗斯和奥地利等国家, 书架营造出移步换景式的观感, 读者可以随意漫步其中, 寻找喜爱的诗歌作品, 找个舒适的地方坐下, 慢慢品读。虽然诗歌店的经营面积不大, 但它的每一个角落似乎都蕴藏着一种文艺的神圣感。

行走在这些由老洋房或教堂改建而成的书店中, 阅读着老房子的故事, 让身心沉浸于眼前的岁月静好, 那是一桩何等美好的人生体验!

另一类是开设在新式购物中心里的书店, 它们的内部设计也很值得观赏。位于恒基旭辉天地的“二酉书店”, 店名起得很 有学问, 使人联想到“学富五车, 书通二酉”的典故。“二酉”即为小西山、大西山, 曾是古代学者们躲避秦始皇焚书、保存典籍的地方。“酉”字本义指酒器, 后引申为“酒”。书店内设

entdecken und an einem bequemen Plätzchen in Ruhe zu lesen. Obwohl das Poesiehaus nicht besonders groß ist, scheint jeder seiner Winkel ein Gefühl von »literarischer Heiligkeit« zu vermitteln.

Es ist ein wunderbares Erlebnis, durch diese in alten Villen oder Kirchen beheimateten Buchhandlungen zu schlendern, sich dabei die Geschichte dieser historischen Gebäude vor Augen zu führen und mit Körper und Geist in die friedliche Stille der vor einem liegenden Zeit einzutauchen.

Die zweite Kategorie sind Buchhandlungen in modernen Einkaufszentren. Auch sie faszinieren mit der Gestaltung ihrer Innenräume. Besonders hervorzuheben ist die »Eryou-Buchhandlung« in der Hengji Xuhui Plaza. Der im Zeichen der Gelehrsamkeit gewählte Name spielt auf die chinesische Redensart vom »Wissen, das fünf Wagen füllt«, und dem »Studium der Bücher aus den zwei Bergen von You« an. Der Begriff »Eryou« bezieht sich auf die zwei Berge Xiaoyou und Dayou – einstige Zufluchtsorte für Gelehrte, die ihre Schriften vor der Bücherverbrennung des Kaisers Qin Shihuang bewahren wollten. Das Zeichen 酉 yǒu bezeichnete ursprünglich ein Weingefäß und wurde später zum Zeichen 酒 jiǔ erweitert. Passend hierzu verfügt die Buchhandlung über eine eigene Bar – vielleicht vertrat der Architekt die Meinung, dass sich beim Genuss eines edlen Tropfens die Inspiration und das Interesse am Verfassen und Lesen von Gedichten leichter einstellt. Denn was könnte schöner sein, als mit einem Glas Wein in der Hand ein gutes Buch zu lesen und in Geschichten einzutauchen?

有一个酒吧, 可能在设计者看来, 在此饮酒更易有作诗、读诗的灵感和意趣吧! 读者边品酒边阅读, 有书有酒有故事, 何其美哉!

Eryou-Buchhandlung
二酉书店



Eine weitere bemerkenswerte Buchhandlung ist der Flagship-Store der Duoyun-Buchhandlung, die sich im 52. Stockwerk des Shanghai Towers in Lujiazui befindet und damit die höchstgelegene Buchhandlung der Stadt ist. Sie bietet nicht nur ein einzigartiges Panorama, sondern auch eine Leseumgebung, in der man »den Kopf gen Himmel richtet, um die umherziehenden Wolken zu betrachten, und den Kopf zum Buch senkt, um sich am Duft von Büchern und Tinte zu erfreuen«. Die einzigartige Innengestaltung der Buchhandlung zeichnet sich durch geschwungene Torbögen aus, die verschiedene Bereiche erschließen und zugleich ihre räumliche Eigenständigkeit bewahren. Hier kann man eine Tasse Kaffee bestellen, sich ein Lieblingsbuch aussuchen und Genuss und Lektüre miteinander verbinden. Wer vom Lesen müde ge-

worden ist, kann beim Betrachten des geschäftigen Treibens der Schiffe auf dem Huangpu-Fluss oder der Hochhaus-Skyline von Lujiazui die hohe Qualität des kulturellen Lebens in der Metropole genießen.

Ob in einer historischen Villa oder einem modernen Einkaufszentrum – die Buchhandlungen Shanghais bieten nicht nur ein exquisites Leseerlebnis, sondern entfalten zugleich eine einzigartige architektonische Schönheit.

Jeder Leseliebhaber hat eine vertraute Buchhandlung im Kopf, und jeder Buchliebhaber bewahrt eine ganz persönliche Erinnerung an einen solchen Ort im Herzen. Gibt es in Shanghai eine Buchhandlung, die Ihrer Seele in Zeiten körperlicher und geistiger Erschöpfung als Ruhepol dient? ☸



Cloud-Buchhandlung
朵云书院

朵云书院·旗舰店位于陆家嘴上海中心52层, 是上海最高的书店。它拥有独特的空中视野和“抬头看云卷云舒, 低头品书墨书香”的阅读环境。其内部设计别具一格, 采用多个拱形门洞将不同的区域打通, 同时保留了各自空间上的独立性。在这里, 点一杯咖啡, 选一本喜欢的书, 即可一边品尝一边阅读。倘若看书累了, 还可以俯瞰百舸争流的黄浦江, 或是远眺高楼林立的陆家嘴, 享受大都市高品质的文化生活。

在上海, 无论是老洋房里的书店, 还是时尚购物中心里的书店, 都能让读者在拥有良好阅读体验的同时, 也感受到建筑空间的别致美。

每一个读书人的脑海中都有一家熟悉的书店, 每一个爱书人的心中都留着一份关于书店的独家记忆。在上海, 有没有哪一家书店, 是你身心疲惫时灵魂的安放之所? ☸

Ein Streifzug durch die chinesische Kalligrafie

Von der Schriftform zur Pinselführung, durch Pinselführung zur Schriftform

从书体看笔法，以笔法通书体

中国书法漫谈

Teil 3
之三

Text/文: Huang Jianqin 黄健秦

Aus dem Chinesischen/德文翻译: Hannah Luftensteiner 安明



Foto: Tschong



Der Schwerpunkt der ersten beiden Teile dieser Reihe lag auf der inneren Logik der Geschichte der chinesischen Kalligrafie: Auf der Strichführung und Struktur der chinesischen Schriftzeichen als Grundlage der Kunst der Kalligrafie und der Linie als Ausdruckskraft, deren Qualität wiederum auf der Beherrschung der Pinselführung beruht. Der Yuan-zeitliche Maler und Kalligraf Zhao Mengfu (1254–1322) wies einst darauf hin, dass die Methode der Pinselführung über die Zeiten hinweg unverändert schwierig geblieben ist, während die Schriftform im Lauf der Geschichte überliefert worden ist. Die Methode der Pinselführung umfasst sowohl die Bewegung des Handgelenks als auch die Ausrichtung der Pinselspitze. Sie erfordert die drehende Bewegung von Handgelenk und Finger, um eine Vertrautheit mit der Hand zu erlangen. Die Schriftform wiederum bezieht sich auf das Erscheinungsbild und den Aufbau eines Zeichens. Hier wird durch wiederholtes Auswendiglernen und Abschreiben ein Gefühl für die Form des Schriftzeichens entwickelt. Wer die Kalligrafie erlernen möchte, muss in beiden Bereichen – Pinselführung und Form – kontinuierlich üben und sich vertiefen.

Fünf Schriftformen und zwei Abfolgen

Zur Abfolge der fünf Hauptschriftformen gibt es unterschiedliche zeitgenössische Auffassungen: Sprachwissenschaftler wie Qiu Xigui betrachten sie aus der Perspektive der Schriftentwicklung und schlagen die

Reihenfolge Siegelschrift → Kanzleischrift → Konzeptschrift → Kursivschrift → Regelschrift vor, wobei die Regelschrift den Schlusspunkt bildet. Kalligrafen wie Qiu Zhenzhong hingegen gehen vom Wandel der Pinselführung aus und bevorzugen daher die Reihenfolge Siegelschrift → Kanzleischrift → Konzeptschrift → Regelschrift → Kursivschrift.

Im Mittelpunkt dieser Diskussion steht die Kursivschrift – eine zwischen Konzept- und Regelschrift liegende Form. Bei eher kursiver Form spricht man von 行草 *xíngcǎo*, bei stärkerer Anlehnung an die Regelschrift von 行楷 *xíngkǎi*. Daraus ergibt sich die Unterscheidung in kursiven Schriftformen vor beziehungsweise nach der Regelschrift: Frühere kursive Formen übernehmen noch unmittelbar die alte Methode der Konzeptschrift, während spätere deutlich durch die Regelschrift geprägt sind. Was die Pinselführung betrifft, ist die Kursivschrift am facettenreichsten; was die Struktur betrifft, fordern insbesondere die Siegel- und Konzeptschrift viel Gedächtnisleistung.

Chinesische Kinder erlernen die Kalligrafie oft anhand der Regelschrift. Diese legt den Fokus auf die Struktur des Schriftzeichens und fördert die Kultivierung von Geduld und Lernnormen. Da es jedoch nur eine Art von Pinselstrich gibt und die Pinselführung eingeschränkt ist, wird das Erlangen einer Vielseitigkeit in verschiedenen Schriftformen und Stilen erschwert. Deshalb plädieren wir dafür, zunächst die fünf grundlegenden Bewegungen der Pinselführung zu erlernen und anschließend eine bevorzugte Schriftform zu wählen. Durch kontinuierliche Übung und vertieftes Verständnis wird sich unweigerlich ein Fortschritt einstellen.

前

面两讲重在介绍中国书法史的逻辑，即书法艺术以汉字的笔画和结构为基础，以线条为表现力，线条的质量依赖于笔法的训练。元代赵孟頫指出“用笔千古不易，结字因时相传”。“用笔”就是笔法（含运腕法和调锋法），要转动手腕和手指达到“手熟”；而“结字”就是书体和结构，要背诵临摹养成“字感”。学者必须在技法和形式这两方面持续用功。

五大书体，两种顺序

关于五大书体的顺序，文字学家从汉字演变的角度，提出“篆书 → 隶书 → 草书 → 行书 → 楷书”的顺序（如裘锡圭先生），把楷书放在了最后。而书法家从笔法演变的角度，提

出“篆书 → 隶书 → 草书 → 楷书 → 行书”的学习顺序（如邱振中先生）。

求同存异的焦点在于——行书，这是一种处于草、楷之间的书体，靠近草书的叫“行草”，靠近楷书的叫“行楷”，这便出现了“楷前行书”和“楷后行书”的区分，“楷前”的行书不受楷书的影响，直接从草书中承续古法；“楷后”的行书受楷书影响较大。从笔法看，行书最为丰富；从结构看，篆书、草书需要大量的记忆。

中国小孩子学书法，往往都是从楷书学起，楷书注重汉字结构，这对于培养耐心、养成学习规范很有好处，但却因笔法单一，用笔拘谨，难以贯通各种书体。我们提倡先掌握五大笔法，再选择自己喜欢的书体，持之以恒地领悟和练习，定能有所成就。



Die Kunst der Handgelenksbewegung – Das Zusammenspiel von Fertigkeit und Ästhetik

Beim Erlernen der Kalligrafie ist die Beherrschung der Pinselführung der erste Schritt. Darauf folgt das Verständnis der Schriftformen. Nur wer die Pinselführung durchdringt, kann die kalligrafischen Werke besser würdigen. Es gibt fünf grundlegende Bewegungen der Pinselführung, die sich den fünf Schriftformen grob zuordnen lassen, was das Verständnis erleichtert: gleichmäßige Bewegung, Schwungbewegung, Drehung, Heben und Drücken sowie das Winkelbrechen, die in etwa den Schriftformen der Siegelschrift, Kanzleischrift, Konzeptschrift, Regelschrift und Kursivschrift entsprechen.

Gleichmäßige Bewegung Ohne Drehung des Handgelenks entsteht durch gleichmäßiges Ziehen mit dem Unterarm eine wohlproportionierte Linie, die horizontal, vertikal, diagonal oder S-förmig verlaufen kann → ①. Diese Bewegung wird häufig in der Siegelschrift eingesetzt. Sie dient der Schulung der Stabilität des Strichs und der mittigen Führung der Pinselspitze. Beim Erlernen der Kalligrafie ist diese Bewegung die grundlegendste. Dabei sollen die Linien nicht flach oder kraftlos wirken, sondern kräftig und geschmeidig, leicht gebogen und voller künstlerischer Ausdruckskraft.

Schwungbewegung Durch rasche Drehung des Handgelenks entstehen Linien, die in ihrer Form an

Bambusblätter oder durchs Wasser schnellende goldene Drachenfische erinnern – mit einer kräftigen Mitte und zwei scharfen Enden. In Tintenresten auf beschrifteten und nicht eingravierten Orakelknochen können wir das Zeichen 祀 sì mit schwungvollen Strichen sehen → ②. Besonders häufig ist die Schwungbewegung auf Han-zeitlichen Bambustafeln verbreitet, mit ungezwungenen und klaren Linien voller Ausdruck → ③.

Drehbewegung Diese Bewegung kann als Zeichnen eines Kreises verstanden werden, wobei sogenannte »Räucherspiralen-Linien« spiralförmig gezogen werden → ④. Bei dieser Bewegung werden die Pinselhaare aus verschiedenen Winkeln genutzt und lassen am Ende durch kordelartige Eindrehung der Pinselspitze eine Form entstehen, die an gedrehte Teigstangen erinnert.

Diese Bewegung entspricht dem als »runde Drehung« bezeichneten, weichen und fließenden Ausführen von Richtungswechseln und schult die Kontrolle der Pinselführung bei Drehungen → ⑤. Sie wird häufig in der Konzeptschrift eingesetzt. Mehrfache Drehungen können den Effekt von »fliegendem Weiß« erzeugen, was das Gefühl von Weite verstärkt und der Schrift eine gewisse Leichtigkeit verleiht – wie bei dem in Konzeptschrift ausgeführten Schriftzeichen 習 xí → ⑥.

Heben und Drücken Durch Anheben und Drücken des Fingers, Handgelenks oder Arms variiert man die Stärke der Pinselführung und nutzt die Flexibilität der Pinselspitze, um Striche unterschiedlicher Dicke zu erzeugen. Beim Beenden eines Strichs wird die Spitze durch Rückführung langsam ausgeglichen. Das Heben

运腕法, 技法与审美的合一

学书法先通笔法, 再通书体。只有懂了笔法, 我们才能更好地欣赏作品。笔法有五种: 平动、摆动、绞转、提按、翻折, 可大致对应于篆书、隶书、草书、楷书、行书五种书体, 方便理解。

平动 手腕不转动, 靠手臂的平移来拉出匀称的线条, 可横向、纵向、斜向、S向 → ①。篆书常用平动笔法, 以训练运笔的稳定性和中锋行笔。学习书法, 平动最为基础, 要把线条写得又厚又糯 (而不是扁平单薄), 线条还要略带弧度, 富有艺术感染力。



①

Übung mit vier mittels gleichmäßiger Bewegung gezogenen Linien.
四根平动线条练习



②

Tintenreste des Zeichens 祀 sì.
“祀”字墨迹



③

Darstellung der Pinselführung mittels Schwungbewegung anhand Han-zeitlicher Bambustafeln.
从汉简墨迹看摆动笔法



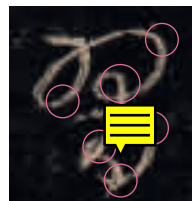
4
Übungsmethode der
»Räucherspiralen-Linien«.
盘香线练习法

5

Darstellung der
Drehbewegung
anhand der
Schriftzeichen
载鱼 zǎiyú auf
Han-zeitlichen
Bambustafeln.
汉简“载鱼”的
绞转



6



6
Das Schriftzeichen 習 xí aus Meister Huai's Werk
Vorwort zu den Heiligen Lehren in Schriften von
Wang Xizhi (集王圣教序 Jí Wáng Shèngjiào xù).
《圣教序》中的“習”字

des Pinsels fällt leichter als das Niederdrücken. Anfänger sind häufig angespannt und zurückhaltend und neigen dazu, den Pinsel zu früh anzuheben, was zu kraftlosen Strichen führt. Die Bewegung des Hebens und Drückens wird vor allem in der in ruhigem Tempo geführten Regelschrift verwendet. Für Siegel- und Kanzleischrift ist sie wenig geeignet, und auch dem freien Fluss der Kursiv- und Konzeptschrift steht sie eher entgegen. Schüler, die über Grundkenntnisse in der Regelschrift verfügen, sollten vorübergehend bewusst auf die Bewegungsmethode des Hebens und Drückens verzichten und sich intensiv den vier anderen Methoden widmen, um negativer Übertragung entgegenzuwirken.

Winkelbrechen Diese auch als »gebrochener Pinselstrich« bezeichnete Bewegung wird vor allem für schnelle Richtungsänderungen verwendet, wobei von einer Seite der Pinselspitze zur anderen gewechselt wird. Der Richtungsbruch erscheint meist kantig mit einem klaren und entschlossenen Übergang. Diese Be-

wegung lässt sich mit sogenannten »Wolfshaarpinseln« (Pinsel aus Wieselhaar) besonders gut üben. In der halbkursiven Schriftform, die eine hohe Geschwindigkeit erfordert, werden oft die Bewegungen des Drehens und des Winkelbrechens kombiniert. An den Wendepunkten kommt das Winkelbrechen zum Einsatz, um schnell die andere Seite der Pinselspitze zu nutzen und einen Winkel von 0 bis 90 Grad zu bilden. Dabei darf es weder Pausen noch Zögern geben und es muss darauf geachtet werden, den Pinsel ohne Absetzen fest auf dem Papier zu führen. Die Bewegung des Winkelbrechens gehört vor allem zur halbkursiven Schriftform und zeichnet sich durch eine klare, kraftvolle Ausführung aus. Beide Bewegungen verändern die Richtung, doch während die Drehung von runder Gestalt ist, ist das Winkelbrechen eckig. Man könnte es als »eckiges Brechen und rundes Drehen« zusammenfassen. Wenn beide Methoden kombiniert werden, links gebrochen und rechts gedreht, entstehen fließende und dynamische Bewegungen, wie sie zum Beispiel anhand der Zeichen 易 yì, 陽 yáng und 楊 yáng zu sehen sind → 7.

摆动 手腕快速转动, 翻掌之间, 快速甩出两头尖中间粗的线条, 像竹叶, 又像金龙鱼。在甲骨文写而未刻的墨迹中, 能见到用摆动笔法写出的“祀”字 → 2。摆动在汉简书写中很常见, 线条率性, 爽利动人 → 3。

绞转 可理解为画圈, 练习画“盘香线” → 4, 使笔毫的多个侧面都用到, 结束时, 笔尖拧成麻花状。绞转对应“圆转”, 训练转弯时的控笔能力 → 5。连续绞转常见于草书, 也即连续画圈, 能出现飞白¹的效果, 增加苍茫感, 还很“透气”, 如草书的“習”字 → 6。

1 书法术语, 因为速度快或者墨洇, 在笔画之中形成丝丝露白。

提按 通过指、腕或臂的上提与下按, 改变控笔的力度, 利用笔尖的弹性, 实现线条的粗细变化, 笔画结束时, 通过回锋让笔尖慢慢回正。提比按更容易些, 初学者往往比较紧张拘谨,

容易提笔, 导致笔画不实。提按法主要用于慢速的楷书, 不太适合篆、隶书, 也不利于行、草书的挥运。对于有楷书基础的学生, 先暂时忘掉提按法, 苦练其他四法, 以减少提按法的负迁移。

翻折 也叫折笔, 主要用于快速改变方向, 从笔毫的一个锥面切换到另一个锥面, 折角多呈方形, 截面干脆。翻折的训练, 用狼毫笔更容易一些。行草书往往是绞转和翻折并用, 行书需要提速, 转折处用翻折笔法, 可以快速地换用笔毫的另一侧面, 形成 0°–90° 的夹角, 在这个过程中不能停顿, 不能迟疑, 更不能提笔, 要“压”得住纸。翻折主要归入行草书笔法, 爽快有力。

同样是改变方向, 绞转是圆的, 翻折是方的, 可概括为“方折圆转”, 二者配合使用, 左折右转, 十分畅快, 如“易、陽、楊”等字 → 7。

楷书的折笔多用提按法, 速度较慢, 如颜真卿的楷书“多”



In der Regelschrift wird das Abknicken des Pinselstrichs häufig mit der Bewegung des Hebens und Drückens und einer langsameren Schreibgeschwindigkeit durchgeführt. Ein Beispiel ist Yan Zhenqings in Regelschrift ausgeführtes Schriftzeichen 多 *duō* auf der Stele der Duobao-Pagode, bei dem durch zwei Hebe- und Druckbewegungen ein rechter Winkel gebildet wird, der zwei Winkelbrüche enthält. Im Gegensatz dazu verwendet Mi Fu (1051–1107) in seinem in Halbkursivschrift ausgeführten Schriftzeichen 多 *duō* im Gedicht vom Duoqing-Turm sechs Winkelbrech-Bewegungen, mittels derer das Zeichen schnell vollendet wird → 8.

Im Vergleich der beiden Schriftzeichen wird der Unterschied zwischen der Bewegung des Winkelbrechens und dem gezeichneten Winkelbruch deutlich: Die Bewegung des Winkelbrechens ist eine Methode der Pinselführung, während der gezeichnete Winkelbruch lediglich eine Form des Pinselstrichs darstellt. Durch den Vergleich des mittels zweier Hebungen und zweier Drückbewegungen ausgeführten Winkelbruchs in der Regelschrift mit der direkt vollzogenen Bewegung des Winkelbrechens in der halbkursiven Schriftform kann man das Tempo der Strichführung sowie die Lockerheit und Präzision der Pinselkontrolle nachvollziehen.

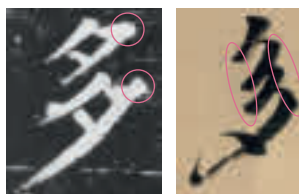
7



Die Zeichen 易 *yì* und 陽 *yáng* aus dem Werk Vorwort zu den Heiligen Lehren in Schriften von Wang Xizhi sowie das Zeichen 楊 *yáng* aus Yan Zhenqings (709–785) Werk Trauerrede für den verstorbenen Neffen (祭侄文稿 *Jì zhī wéngǎo*).

王羲之《集王圣教序》中的“易”和“陽”；
颜真卿《祭侄文稿》中的“楊”

8



Durch den Vergleich des Zeichens 多 *duō* in der Regelschrift und der halbkursiven Schriftform kann man den Unterschied zwischen der Bewegung des Winkelbrechens und dem gezeichneten Winkelbruch nachvollziehen.

通过楷书和行书“多”的对比，体会折笔与折画的区别

Der Tanz der Pinselspitze – Die Methode der Ausrichtung der Pinselspitze

Nachdem die Technik der Handgelenksbewegung gemeistert und ein Verständnis für die Form der Pinselspitze entwickelt wurden, folgt die Kunst der Ausrichtung der Pinselspitze. Diese umfasst zwei gegensätzliche Konzepte: den mittleren und den seitlichen Einsatz der Pinselspitze (bezogen auf die Strichführung) sowie das Verbergen und das Zeigen der Pinselspitze (bezogen auf den Anfang und das Ende eines Strichs). Diese Konzepte können in Bezug aufeinander verstanden und beherrscht werden.

Mittlere Spitze Bei der Strichführung verbleibt die Pinselspitze stets in der Mitte der Linie, sodass die gezogene Linie in der Mitte tief und an den Rändern flach ist, was ihr eine dreidimensionale Wirkung verleiht. Diese Ausrichtung wird oft mit der Metapher »Der Zirkel schneidet den Sand, das Dach lässt Tropfen« verglichen – einer Anspielung auf ihre präzisen, mit feinen Rändern versehenen Linien. Die mittlere Spitze ist eng mit der gleichmäßigen Bewegung verbunden und fördert so eine stabile Handführung. Die Linien, die dabei entstehen, zeichnen sich durch Reinheit, Kraft, Rundheit und Fülle aus.

Seitliche Spitze Die seitliche Spitze steht im Gegensatz zur mittleren Spitze. Sie entsteht durch seitliche Neigung der Pinselspitze. Ist die mittlere Spitze nicht vollendet ausgeführt, wird sie zur seitlichen Spitze – die

(《多宝塔碑》) 通过两提两按，形成方角，含2个折画；而米芾的行书“多”（《多景楼诗帖》），通过6个翻折笔法，快速完成整字的书写。→ 8

两个“多”的对比，可以看出折笔和折画是不同的，折笔是笔法动作，而折画只是一种笔形。通过楷书的折画（两提两按的动作）和行书的翻折笔法（直接翻折），可以体会行笔的快慢和控笔的松紧。

调锋法，笔尖的舞蹈

掌握了运腕法，对笔毫锥面有了概念。接下来就要学会调锋——锋即“笔尖”，这里是成对的两组概念——中锋与侧锋（针对行笔而言），藏锋与出锋（针对起笔和收笔而言），可以在对比中掌握。



Pinself Spitze »fällt ab«. Sobald die seitliche Spitze beherrscht wird, dient sie als Ergänzung und Ausgleich zur mittleren Spitze. In der Drehbewegung erinnert die seitliche Spitze an das »Überholen in der Kurve« (zum Beispiel im unteren Teil der Schriftzeichen 易 yì, 陽 yáng und 楊 yáng in → 7, wo der Strich besonders kräftig wird), bevor die Pinself Spitze am Ende der Drehung zur mittleren Spitze zurückkehrt. Der wechselnde Einsatz von mittlerer und seitlicher Spitze verhindert eine zu steife, unlebendige Ausführung und verleiht der Schrift eine lebendige, fließende Dynamik.

Verborgene Spitze Zu Beginn eines Strichs wird die Pinself Spitze im Inneren der Strichführung verborgen, wodurch entweder eine runde oder eine eckige Anfangsform entsteht. Beim Beenden des Strichs, mit Ausnahme von schrägen und seitlichen Strichen, wird die Spitze in der Regel ebenfalls verborgen. Zum Beispiel erfolgt dies bei den horizontalen und vertikal abfallenden Linien in der Regelschrift durch das Zurückführen der Spitze und das Anheben beim Absetzen, so dass die Pinself Spitze nicht hervortritt. Auch bei den abgerundeten Köpfen und Enden in der Siegelschrift ist dies typisch. Sie ähneln den Enden von Essstäbchen und verleihen der Schrift eine sehr elegante, sanfte Ausstrahlung, weshalb dieser Stil auch den Namen »Jade-Stäbchen-Siegelschrift« trägt.

Sichtbare Spitze Die sichtbare Spitze wird auch als »Hervortreten der Spitze« bezeichnet und ist das Gegenstück zur verborgenen Spitze. Hierbei wird die Pinself Spitze sichtbar gemacht, um den Anfangs- und End-

punkt des Pinself Strichs zu verdeutlichen. Bei langsamer Ausführung erfolgt dies durch ein Anheben und Drücken des Pinsels, während bei schneller Ausführung die Spitze durch eine Schwungbewegung des Pinsels hervortritt, was zu markanten und ausdrucksstarken Strichen führt. Diese Ausrichtung ist besonders an den Enden von Strichen wie dem »hängenden Nadelstrich«, dem abfallenden Strich, dem nach rechts abfallenden Strich, dem Hebestrich und dem Haken zu beobachten. Das Hervortreten der Spitze kann zudem feine Verbindungen zwischen den Strichen schaffen, die wie feine Seidenfäden wirken. Dadurch werden der Verlauf der Pinself Bewegung und die Dynamik des Strichs besonders deutlich, was sowohl die Reihenfolge der Striche als auch die innere Kraft des Pinsels veranschaulicht.

Die fünf Arten der Handgelenksbewegung und die vier Ausrichtungen der Pinself Spitze sind keineswegs absolut. Sie erfordern eine harmonische Integration und variieren je nach Schriftart, Pinsel, Tinte, Papier und sogar der Stimmung des Schreibenden. Letztlich führen sie zu einer Vielzahl von Formen und zu Linien, die in ihrer Freiheit und Ausdruckskraft eine unendliche Vielfalt an Möglichkeiten entfalten. ☯

Huang Jianqin ist außerordentlicher Professor und akademischer Betreuer von Masterstudierenden an der School of International Cultural Exchange der Shanghai International Studies University, Mitglied der Chinese Linguistic Society, Mitglied der International Society for Chinese Language Teaching sowie Mitglied der Shanghai Calligraphers Association.

中锋 运笔书写时, 笔尖始终在线条的正中间, 拉出的线条中间深两边浅, 有立体感, 故有“锥画沙, 屋漏痕”之比喻。中锋与平动密切配合, 都是训练手稳, 拉出的线条纯净、厚实、圆润、饱满。

侧锋 侧锋和中锋相对, 把笔尖偏在线条的一侧, 就形成了侧锋, 只要中锋做得不到位, 就是侧锋——笔尖“塌”了。当笔法熟练之后, 侧锋其实是对中锋的调剂和补充。绞转中的侧锋就像“弯道超车”(→ 7 “易、陽、楊”下部“勿”在绞转时最粗的部分), 随着绞转的结束, 笔尖回归中锋。“中侧并用”可以避免板正, 增加生动流畅之感。

藏锋 起笔时, 把笔尖藏在笔画线条的内部, 形成或圆或方的起笔。收笔时, 除了撇和捺, 一般也都需要藏锋, 如楷书的横和垂露竖的末端, 通过回锋提按收笔, 不露锋芒。篆书的圆

头和圆尾也都是典型的藏锋, 很像筷子的末端, 非常典雅温润, 故名“玉箸篆”。

出锋 又叫露锋, 和藏锋相对, 就是要露出笔尖的痕迹, 显示出笔锋进出的位置。慢速出锋用提按, 快速出锋用摆动, 形成锋芒毕露、颇具神采的笔画, 如悬针竖、撇、捺、提、钩等笔画的收笔处。出锋还能在笔画之间形成牵丝², 体现笔顺和笔势。

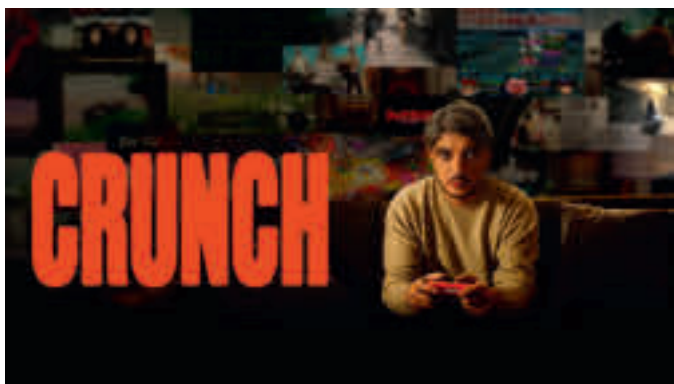
五种动腕的笔法和四种调锋的笔法都不是绝对的, 需要融会贯通, 再随着书体、笔墨、纸张、心情等不同而变化, 最终凝成千姿百态与自由畅达的线条。 ☯

² 书法术语, 指留存于前后笔画之间的细小笔道。因细如发丝, 上下牵引而得名。

黄健秦, 上海外国语大学国际文化交流学院副教授、硕士生导师, 中国语言学会会员、世界汉语教学学会会员、上海市书法家协会会员。



Dokumentation



Crunch: Traum und Albtraum in der Gaming-Industrie

»Crunch« ist inzwischen zu einem festen Begriff in der Gamingindustrie geworden. Wörtlich: mit viel Druck zermalmen, steht crunchen für das Hasseln und sich Verausgaben, für das, was Entwickler:innen kurz vor Ende einer Produktion betreiben müssen, um rechtzeitig fertig zu werden. Ein Arbeitseinsatz von »16 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche, für 3–4 Monate« soll der Standard sein. Die Doku blickt hinter die Kulissen der Industrie im Westen.

SWR, 77 Min., 3.3.2025.

Video in der ARD Mediathek verfügbar bis 3.3.2026.

GE Tauchen Sie DAN in unbekannte KEN Welten ein ... SPIE LE

Can Xue: Schattenvolk

Anfangs versucht man noch, sich einen Reim auf alles zu machen – Spielt die Geschichte der Maus in einem Versuchslabor? – und streift dann mit ihr auf Erkundungsreisen durch das Dorf und die seltsamen Gemüter von Mensch und Tier. Der experimentelle, surreale, fantastische Erzählcharakter zieht einen in seinen Sog, der Einfluss von Kafka, mit dem sich Can Xue lange beschäftigt hat, ist wunderbar offensichtlich. Und die Übersetzung ist grandios.

Übersetzung: Eva Schestag. Berlin: Matthes & Seitz 2024.

Erzählsammlung



推荐

Playing Go 棋士

Im Süden Chinas zu Beginn des 21. Jahrhunderts wird der einfache Go-Lehrer Cui Ye (gespielt von Wang Baoqiang 王宝强) während eines Überfalls als Geisel genommen. Er gerät in die Fänge der Verbrecher und rutscht allmählich in die Kriminalität ab. Dabei entdeckt er das Potenzial des Go-Spiels für die Raubzüge. Die Verstrickungen nehmen ihren Lauf, als er von seinem Gegenspieler, dem Polizisten und seinem Bruder Cui Wei (Chen Minghao 陈明昊), verfolgt wird. Dann gerät alles außer Kontrolle ...

Regie: Fang Yuan und Gao Nini 房远和高妮妮, 22 Folgen à 45–60 Minuten.

Tencent, 2025.

YouTube-Kurzlink für Folge 1: t1p.de/ifr8c



Serie

1.

Auf einem karierten Brett mit 19 senkrechten und 19 waagerechten Linien setzen zwei Spieler:innen abwechselnd schwarze und weiße Steine auf die Kreuzungspunkte der Linien (nicht auf die Felder).

2.

Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Steinen eine Kette oder mehrere Ketten zu bilden, die möglichst viele freie Kreuzungspunkte umzäunen; diese freie Fläche nennt man auch Gebiet, 空 kòng.

3.

Steine der gegnerischen Farbe können gefangen werden, wenn die eigene Farbe sie einkesselt. Jeder gefangene Stein zählt am Ende des Spiels einen Extrapunkt.

4.

Das natürliche Ende des Spiels bahnt sich an, wenn es keine freien Gebietspunkte mehr zu erobern und keine Steine mehr zu fangen gibt.

5.

Zum Schluss zählt man die freien Gebietspunkte zusammen mit den gefangenen Steinen. Die Spielerin oder der Spieler mit insgesamt mehr Punkten, 目 mù, gewinnt die Partie.

Das Spiel

in »5 Schritten«

圍棋
wéiqí



Chafiq Bantla studiert Sinologie an der Ruhr-Universität Bochum. China, das Erlernen der chinesischen Sprache und Go zählen zu seinen Hauptleidenschaften. Als studentische Hilfskraft für das Konfuzius-Institut Metropole Ruhr freut er sich, regelmäßig das Go-Spiel einem breiteren Publikum näherbringen zu können.



好吃！

CHIHUANO

Der Gastkoch unserer Rezept-Serie – Thomas Wrobel aus Leipzig – erlernte seine ersten Sichuan-Gerichte bei den Straßenköchinnen und -köchen von Chengdu, indem er ihnen einfach beim Kochen zuschaute. Später führte er zehn Jahre lang das legendäre »Chinabrenner«-Gasthaus in Leipzig. Neuerdings agiert er als »Drunken Master« in seinem »Speiseatelier«, einer Versuchsstätte für chinesische Kulinarik und Gastlichkeit. Für diese Rezept-Serie erinnert sich Thomas Wrobel an die prägendsten Begegnungen mit seinen Lieblingsgerichten. Weil er die Rezepte möglichst kontraststark präsentieren wollte, haben wir uns für ein Koch-Shooting in den italienischen Alpen entschieden. Stein, Holz und die Keramik des Südtiroler Labels Portamor passen in ihrer Schlichtheit perfekt zu den intensiven Gerichten der Sichuan-Küche.

Huiguorou: Wörtlich übersetzt heißt das Gericht »Zurück in den Topf mit dem Fleisch«, was die grundsätzliche Zubereitung ziemlich exakt umschreibt. Ein fettes Stück Schweinefleisch wird erst am Stück gekocht und danach, nun in Scheiben geschnitten, final gebraten.

Huiguorou ist eines der berühmtesten Gerichte der Sichuan-Küche. In dem Standardwerk zur Küche der Provinz, »Mein Leben mit der Sichuan-Küche« (我的川菜生活) des Lyrikers Shi Guanghua (石光华), wird dem Gericht sogar ein eigenes Kapitel gewidmet.

Natürlich fehlt dieses Gericht auf keiner Speisekarte in Chengdu, egal, ob Straßenküche oder feines Restaurant. Es ist zudem eines der wenigen Klassiker der Sichuan-Küche, die nicht die Grobheit der Straße benötigen, um ihre Qualität auszuspielen. Auch in einem feinen Restaurant kann ein *huiguorou* eine gute Wahl sein.



Zweimal gegartes Schweinefleisch ist einerseits ein recht einfaches Gericht, andererseits kann es eine komplexe geschmackliche Offenbarung sein. Die Kunst, dieses Gericht zu beherrschen, liegt in der Beherrschung des Feuers. Das Fleisch sollte einen Ansatz von Knusprigkeit haben, aber nicht hart sein. Das Fett des Fleisches sollte glasig weich sein und die Gewürze sollten mit ihm verschmolzen sein. Wenn dem so ist, ist jeder Bissen ein Genuss, verbunden mit einem einzigartigen Mundgefühl.

Ein sehr gutes *huiguorou* serviert man im berühmten Ming Ting Restaurant (明婷饭店) in Chengdu. Das Ming Ting ist ein sogenanntes »Fliegenrestaurant«. Der Name rührt wohl daher, weil man meint, dass die Gäste wie Fliegen das Essen solcher Restaurants umschwirren. Fehlende Hygiene ist hier nicht unbedingt ein Minuspunkt, es ist ein Indikator für den Rang, und das Ming Ting scheint das berühmteste aller »Fliegenrestaurants« in Chengdu zu sein.

Im Ting Ming kann man meist sogar zwischen mehreren Varianten des berühmten Gerichtes wählen. Die Gewürze sind in Maßen austauschbar, denn die Art der Zubereitung macht das Gericht aus. Meine Lieblingsvariante ist eine Version, die ohne ganze schwarze Bohnen auskommt und nur mit einer Bohnenwürzpaste, und als besonderen Kniff, mit knusprigen Brotkrumen gebraten wird. Der zusätzliche, mit dem würzigen Fett vollgesogene Crunch, verleiht dem Gericht einen besonderen Reiz im Kontrast mit der geschmacklichen Weichheit des Fleisches.

Mein Rezept ist mit dem Einsatz von 老干妈 *laoganma*, der berühmtesten fertigen Würzsauce der Sichuan-Küche, eine etwas faule Variante des Gerichtes. Jedoch ist man damit schon mal geschmacklich auf der sicheren Seite.



回锅肉

huíguōròu

ZUTATEN

- ein Stück Schweinebauch
- 1 zwei bis drei Finger großes Stück Ingwer (angequetscht)
- 3 Lauchzwiebeln (angequetscht)
- ein paar Sichuanpfefferkörner
- ein Viertel von einem großen weißen Rettich, in grobe Stücke geschnitten
- eine Kelle Reiswein
- 1 kleines Stück Ingwer (in Scheiben geschnitten)
- 1–2 Knoblauchzehen (in Scheiben geschnitten)
- 1 EL schwarze fermentierte Sojabohnen
- 1 EL *laoganma*, Würzpaste aus fermentierten Sojabohnen
- 1 TL *doubanjiang*, Sichuan-Chili-Bohnen-Paste
- 2 EL Reiswein
- 1 EL helle Sojasauce
- 2–3 Lauchzwiebeln, in etwa 4 cm lange Stücke geschnitten
- Salz
- Öl zum Braten

ZWEIMAL GEGARTES SCHWEINEFLEISCH



Den Schweinebauch im Stück im kalten Wasser mit Reiswein, Ingwer, Lauch, Rettich und Sichuanpfeffer ansetzen und zum Kochen bringen. Auf leichter Flamme 20–30 Minuten köcheln lassen, je nach Dicke des Fleisches. Das Fleisch anschließend aus dem Kochwasser nehmen und vollständig erkalten lassen.

Das Fleisch in schöne dünne, etwas größer als mundgerechte Scheiben schneiden. Ist das Fleisch kühl-schränkkalt, lässt es sich besser schneiden.

Nicht zu wenig Öl in der Pfanne oder im Wok erhitzen und die Fleischscheiben kurz bei hoher Hitze braten, rausnehmen und beiseitestellen. Frisches Öl in den Wok oder die Pfanne geben und erhitzen. Den Ingwer und Knoblauch, die fermentierten Bohnen, *laoganma* und die Chili-Bohne-Paste zugeben und kurz braten. Wenn es duftet, die Fleischscheiben wieder dazugeben und bei gemäßigter bis stärkerer Hitze weiter braten. Mit Reiswein und Sojasauce ablöschen, die Lauchzwiebeln dazugeben und unter Rühren leicht einkochen lassen. Die Zeit zum Salzen nutzen.

Auf einen Teller geben und servieren.

Z
U
B
E
R
E
I
T
U
N
G



慢吃 · Guten
Màn
màn
chi
Appetit!

好吃!

汉语
CHINESISCH
学习

玩

玩

wán

Text / 文: Chen Chen 晨辰

Aus dem Chinesischen / 德文翻译: Meng Dong 孟冬

Das Schriftzeichen 玩 *wán* tauchte erstmals in der Zeit der Streitenden Reiche (476–221 v.u.Z.) auf. Es setzt sich aus 王 *wáng* und 元 *yuán* zusammen. Nach der Wortbildung gehört 玩 zu den pikto-phonetischen Zeichen, wobei das linke Signifikat 王 für 玉 steht und dem Wort seine Bedeutung gibt, während der rechte Bestandteil 元 (altchinesische Aussprache: *wan* oder *yuan*) als phonetisches Element die Aussprache des Zeichens bestimmt. Das Schriftzeichen 玩 bedeutet ursprünglich »Jadesteine mit Hand spielen«. Im modernen Chinesisch hat 玩 mehrere Bedeutungen. Semantisch kann es folgendermaßen interpretiert werden: Neben »spielen (wie 玩具 *wánjù*)« kann man darunter je nach Kontext auch »neckten (wie 玩弄 *wánnòng*)«, »bewundern (wie 玩赏 *wánshǎng*)« oder »vernachlässigen (wie 玩忽 *wánhū*)« verstehen. Als Nomen bedeutet es dann Sachen, an denen man Freude hat und die man gern aufbewahrt und bewundert, wie zum Beispiel 古玩 *gǔwán*, Antiquitäten.

“玩”字始见于战国时期，由“王”和“元”构成，在构词法上属形声字，左边的“王”作为形旁，代表“玉”，确定该汉字的意义部分，右边的“元”作声旁，决定汉字的读音。“玩”字最初的释义是“把玩玉石”。在现代汉语中，“玩”字有多重含义，除“游戏”（如玩具）外还可作“戏弄”（如“玩弄”）、“观赏”（如“玩赏”）、“轻视”（如“玩忽”）等解，作为名词则可理解为“可观赏之物”（如“古玩”）等。

跑龙套

pǎolóngtào

Die Redewendung 跑龙套 *pǎolóngtào* ist eigentlich ein Fachbegriff aus der traditionellen chinesischen Theaterkunst. Sie setzt sich aus dem Verb 跑 *pǎo* (dt. laufen) und dem Nomen 龙套 *lóngtào* zusammen, wobei das letztere eine spezielle Art von bunten Bühnenkostümen der Pekingoper bezeichnet. Schauspieler in diesen Kostümen, meist in einer Vierergruppe, stellen kämpfende Soldaten dar, die ständig hinter ihren Generälen über die Bühne hinunter- und wieder hinauflaufen, oder sie erscheinen manchmal auch als dienendes Personal für hochrangige Beamte wie versteinert auf der Bühne. Im übertragenden Sinne bedeutet die Redewendung, dass eine Person ein Jedermann ist oder dass etwas keine Bedeutung aufweist.

“跑龙套”原本是中国传统戏剧艺术的一个专业术语，它由动词“跑”和名词“龙套”组成，后者特指京剧中一种色彩各异的戏装，穿此装的演员通常以四人为一堂，他们代表兵卒，跟随将帅在舞台上不断跑上跑下，他们有时也作为官吏的侍从站在舞台上，一动不动。在转义上，“跑龙套”指无关紧要的人或事。

她在这部影片中只是一个跑龙套的，没有台词。

Tā zài zhèbù yǐngpiàn zhōng zhǐshì yīgè pǎolóngtào de, méiyǒu tái cí.
Sie ist in diesem Film lediglich eine Komparsin, also ohne Sprechrolle.

我只是一个跑龙套的，担负不起这个责任。

Wǒ zhǐshì yīgè pǎolóngtào de, dānfù bù qǐ zhège zérèn.
Ich bin nur ein Niemand und kann das nicht verantworten.

这即便是一件跑龙套的事，他做得也非常认真。

Zhè jǐbiàn shì yíjiàn pǎolóngtào de shì, tā zuò de yě fēicháng rènzhēn.
Auch wenn es um eine belanglose Sache ging, nahm er es sehr ernst.

吃饭

chīfàn
speisen

饭量

fànliàng
Appetit

饭桶

fàntǒng
Reiskübel;
(sinngemäß:) Nimmersatt,
Fresssack, Schwachkopf

饭馆

fànguǎn
Restaurant

早饭

zǎofàn
Frühstück

炒冷饭

chǎolěngfàn
»gebratener kalter Reis«
= eintönige Wiederholung
des bereits Gesagten

晚饭

wǎnfàn
Abendessen

铁饭碗

tiěfànwǎn
»eiserne Reisschale«
= feste Anstellung

饭桌

fànzhuō
Esstisch

大锅饭

dàguōfàn
»großer Topf Reis«
= Bezahlung unabhängig
von der Leistung

一图多词 EIN BILD –
VIELE WÖRTER

饭

fàn

Redewendungen mit 饭

茶余饭后

cháyú fànhòu

wörtlich: nach dem Tee und nach der Mahlzeit
sinngemäß: Freizeit, meist Feierabend

粗茶淡饭

cūchá dànfàn

wörtlich: grober Tee und geschmacksneutraler Reis
sinngemäß: ein einfaches, genügsames Leben

酒囊饭袋

jiǔnáng fàndài

wörtlich: Behälter für Wein oder Reis
sinngemäß: nichtsnutziger Mensch, Taugenichts

1.

gekochter Reis oder Getreide-
nahrungsmittel
米饭或谷类食品

2.

Nahrungsmittel, die man täglich
zu bestimmten Zeiten einnimmt,
Tagesmahlzeiten
每天定时分次吃的食物, 餐食

Grundbedeutungen

饭

圈

fànquān

Zum Netzsargon gehören Wörter und Formulierungen, die im Internet entstanden sind, aber nicht nur im virtuellen Raum benutzt werden. Sie spiegeln häufig die soziale, politische und wirtschaftliche Entwicklung eines Landes oder einer bestimmten Region wider und sind unter jungen Menschen, also den Digital Natives, besonders beliebt.

网络热词是指随互联网技术诞生、但不仅局限于虚拟空间被频繁使用的词语, 它们在一定程度上反映了国家或地区社会、政治、经济的发展, 深受数字一代年轻人的青睐。

Der Netzsargon 饭圈 fànquān ist eine Transkription aus dem Englischen und bedeutet Fankreis oder Fangemeinde. In den chinesischen Sprachgebrauch kam das Wort erst mit der Popmusik in den 1980er Jahren, und durch kommerzielle Förderung der Talentshows konnte man in China insbesondere nach der Jahrtausendwende immer mehr fieberhafte Fans beobachten.

本网络热词“饭圈”源自英文, 德语中可用 Fankreis 或 Fangemeinde 来表示。这一表述是 20 世纪 80 年代随着流行音乐才进入汉语语境的, 特别是在千禧年之后, 商界对选秀节目的推广在中国催生了越来越多的追星族。

Beispiele 例句

这个摇滚乐队自有了饭圈后, 就闻名全国了。

Zhège yáogǔnyuèduì zì yǒu le fànquān hòu, jiù wénmíng quánáguó le.

Seit diese Rockband eine Fangemeinde aufgebaut hat, ist sie landesweit bekannt.

她是一个地道的饭圈女孩。

Tā shì yīgè dìdào de fànquān nǚhái.

Sie ist ein waschechtes Fangirl.

汉字的基本结构

GRUNDSTRUKTUR EINES CHINESISCHEN SCHRIFTZEICHENS

Ein chinesisches Schriftzeichen setzt sich in der Regel aus einem bedeutungstragenden und einem lauttragenden Bestandteil zusammen. Der meist linke oder obere Teil des Zeichens gibt die Bedeutung an, während der andere Teil die Aussprache bestimmt. In dieser Ausgabe stellen wir das Signifikum 饣 shízipáng vor.



Signifikum für Essen

饣, gesprochen: 食字旁 shízipáng, ist ein »geschmackvolles« Signifikum in der Bildung chinesischer Schriftzeichen. Es ist aus dem Zeichen 食 shí (dt. essen) abgeleitet und wird in traditionellen Schriftzeichen in Form von 食 geschrieben. Schriftzeichen mit dem sinntragenden Signifikum 饣 weisen semantisch oft auf eine Beziehung zu Nahrungsmitteln hin.



饺

jiǎo

gefüllte Teigtaschen

饅

mó

Dampfnudeln

馅

xiàn

Masse, die zur Anreicherung in bestimmte Teigwaren gefüllt wird

饪

rèn

gar kochen

饥

jī

hungrig

饱

bǎo

satt sein



饵

ěr

Gebäck;
Köderfutter

饮

yǐn

Getränk; trinken



Orakelknochenschrift



Bronzeschrift



Regelschrift

GRUNDSTRUKTUR EINES CHINESISCHEN SATZES

Das Hauptmerkmal eines chinesischen Satzes ist, dass er keine morphologischen Veränderungen in Person, Zeitform, Geschlecht, Numerus und Kasus im engeren Sinne aufweist. Deshalb ist die Wortstellung so wichtig, da sie häufig über die Bedeutung des Satzes entscheidet.

Satzstruktur mit 被

Bei der Satzstruktur mit der Präposition 被 *bèi* geht es um einen Subjekt-Objekt-Satz in der Passivform. Dabei wird die handelnde Person im Aktivsatz durch die Präposition 被 *bèi* eingeleitet, die in der Umgangssprache häufig durch 给 *gěi*, 叫 *jiào* oder 让 *ràng* ersetzt werden kann. Das Präpositionalobjekt in dieser Struktur kann aber weggelassen werden, sodass die Präposition in diesem Fall unmittelbar vor dem Verb steht, das allerdings transitiv sein muss. Hinter dem Verb steht meistens eine Ergänzung. Hier zwei Strukturen als Merkhilfe:

Positive Struktur: Subjekt + 被 + (Objekt) + Verb + weitere Ergänzung

Negative Struktur: Subjekt + 没 (有) 被 + (Objekt) + Verb + weitere Ergänzung

他被炒鱿鱼了。

Tā bèi chǎoyóuyú le.

Er ist gefeuert worden.

这位女游客被一个假警察坑得够呛。

Zhèwèi nǚ yóukè bèi yīgè jiǎ jǐngchá kēng de gòuqiàng.

Diese Touristin wurde von einem falschen Polizisten
kräftig übers Ohr gehauen.

他的工作成绩可惜没 (有) 被完全认可。

Tā de gōngzuò chéngjì kěxī méi (yǒu) bèi wánquán rènkě.

Seine Arbeitsleistungen wurden leider nicht voll anerkannt.

Beispiele 例句

汉语句子的基本结构



Raus aus dem Klassenzimmer – Kulturvermittlung anhand des Kino- films »Ne Zha 2«

汉语初级班移动课 堂中的文化教学 ——以《哪吒》系列 电影为例

HINTERGRUND

教学背景

Der chinesische Animationsfilm »Ne Zha 2« erregt derzeit im In- und Ausland große Aufmerksamkeit. Wir haben dies zum Anlass genommen, eine Unterrichtseinheit in ein Kino zu verlegen und den Studierenden anhand dieser unterhaltenden mythologischen Geschichte sprachliche und kulturelle Inhalte zu vermitteln. Um mit dem »mobilen Klassenzimmer« zufriedenstellende Lernergebnisse zu erzielen, wurde der Unterrichtsverlauf sehr sorgfältig geplant und vorbereitet.

1. Vor dem Kinobesuch: Einführung in das Thema, Bereitstellung von Informationen
2. Während des Kinobesuchs: Notizen zur Handlung
3. Nach dem Kinobesuch: Reflexion, Analyse

Die Einheiten vor und nach dem Kinobesuch wurden im Klassenzimmer durchgeführt. Die Zielgruppe waren 17- bis 22-jährige ausländische Studierende im Mittelstufenkurs an der International School der Universität T. Die 17 Teilnehmer:innen (10 männlich, 7 weiblich) aus verschiedenen Ländern Asiens, Afrikas, Lateinamerikas und Ozeaniens hatten bereits sieben Monate Chinesisch gelernt und die HSK 4-Prüfung bestanden.

最近, 中国动画电影《哪吒之魔童闹海》(简称“哪吒2”)在国内外掀起了一股热潮, 我们特别开展了“移动课堂”(电影院)观影活动, 让留学生通过生动有趣的神话故事学习相关的语言和背后的文化。为了使“移动课堂”取得好的学习效果, 我们精心设计, 将全过程分为“观影前的信息梳理”“观影中的情节摘要”、“观影后的心得总结”三个部分。其中, 第一和第三个部分在课堂里进行, 第二个部分则在电影院里进行。

此次的教学对象为T大学国际文化交流学院预科初级班的留学生, 年龄在17岁至22岁之间, 已学习汉语七个月, 其中男生10人, 女生7人, 来自亚洲、非洲、拉丁美洲和大洋洲多个国家, 他们目前均已达到HSK4级水平。

Text/文: Bian Shushu 卞舒舒

Aus dem Chinesischen/德文翻译: Andrea Schwedler 安雅莉

UNTERRICHTSPLANUNG

教学过程



Einstieg in das Thema mit Bereitstellung von Informationen 观影前的信息梳理

Diese Unterrichtseinheit gliederte sich in die drei Blöcke »Wichtige Informationen zum Film«, »Einführung in die chinesische Mythologie« und »Mythologische Elemente in der modernen Technik«.

Wichtige Informationen waren »Vorstellung der Charaktere«, »Beziehungsgeflecht zwischen den Charakteren«, »Haupt-handlung« und »Klassische Zitate«, die aufgrund des Sprachniveaus der Studierenden teilweise ins Englische übersetzt wurden. Die Studierenden hatten die Aufgabe, sich den Vorläufer, »Ne Zha«, anzusehen, um sich mit den Namen der Figuren, ihrem Beziehungsgeflecht und der Haupthandlung vertraut zu machen. Dazu sollten sie sich Sätze notieren, die ihnen besonders gefallen.

In der »Einführung in die chinesische Mythologie« hat die Lehrkraft die folgenden Legenden vorgestellt: Pangu erschafft Himmel und Erde, Nüwa repariert den Himmel, Kuafu jagt die Sonne, Houyi schießt die Sonnen nieder, Chang'e fliegt zum Mond, Jingwei füllt das Meer, Ne Zha sucht das Meer heim, Dayu zähmt die Flut, Yu Gong versetzt Berge. Sie erzählen von der Entschlossenheit der Menschen, in der natürlichen Umgebung von »Himmel und Erde«, »Sonne und Mond« und »Berg und Meer« zu überleben, und machen die in der chinesischen Mythologie beschriebenen Werte wie mutiger Widerstand, gute Zusammenarbeit und generationenübergreifende Weitergabe für die Studierenden greifbar.

Das dritte Modul beschäftigte sich mit dem Zusammenspiel von Mythologie und Hightech. In dem Film »Wie cool ist es,

wenn Hightech-Geräte nach mythologischen Figuren benannt werden?« erfuhren die Studierenden, wie eng die chinesische Hightech-Industrie mit der chinesischen Mythologie verwoben ist. So heißen zum Beispiel die Mondsonde: Chang'e-6, das Mondfahrzeug: Yutu (Jadehase), die Marsmission: Tianwen, der Marsrover: Zhurong, das Satellitenobservatorium für dunkle Materie: Wukong, das Radioteleskop mit 500 Metern Durchmesser: Tianyan (Himmelsauge), und die chinesische Raumstation: Tiangong (Himmelspalast). Alle diese Projekte verbinden auf einzigartige Weise Mythos und Moderne. Der technologische Fortschritt von heute macht so die visionären Träume unserer Vorfahren wahr. Was einst eine fantastische Idee war, wird heute durch Hightech Wirklichkeit. So lebt der Geist uralter Mythen in modernen Innovationen weiter – ein eindrucksvolles Beispiel lebendiger Kulturtradition!

Die hier Informationen sind in drei Blöcke unterteilt: »Film-Basis-Informationen«, »China-Mythologie-Übersicht« und »Moderne Technologie in der Mythologie«.

»Film-Basis-Informationen« enthält »Charaktere«, »Beziehungen«, »Haupt-Plot« und »Klassische Zitate«. Berücksichtigung der Chinesisch-Niveau der Studierenden, wurde teilweise ins Englische übersetzt. Die Studierenden hatten die Aufgabe, sich den Vorläufer, »Ne Zha«, anzusehen, um sich mit den Namen der Figuren, ihrem Beziehungsgeflecht und der Haupthandlung vertraut zu machen. Dazu sollten sie sich Sätze notieren, die ihnen besonders gefallen.

In der »China-Mythologie-Übersicht«-Block, hat die Lehrkraft die folgenden Legenden vorgestellt: Pangu erschafft Himmel und Erde, Nüwa repariert den Himmel, Kuafu jagt die Sonne, Houyi schießt die Sonnen nieder, Chang'e fliegt zum Mond, Jingwei füllt das Meer, Ne Zha sucht das Meer heim, Dayu zähmt die Flut, Yu Gong versetzt Berge. Sie erzählen von der Entschlossenheit der Menschen, in der natürlichen Umgebung von »Himmel und Erde«, »Sonne und Mond« und »Berg und Meer« zu überleben, und machen die in der chinesischen Mythologie beschriebenen Werte wie mutiger Widerstand, gute Zusammenarbeit und generationenübergreifende Weitergabe für die Studierenden greifbar.

Das dritte Modul beschäftigte sich mit dem Zusammenspiel von Mythologie und Hightech. In dem Film »Wie cool ist es, wenn Hightech-Geräte nach mythologischen Figuren benannt werden?« erfuhren die Studierenden, wie eng die chinesische Hightech-Industrie mit der chinesischen Mythologie verwoben ist. So heißen zum Beispiel die Mondsonde: Chang'e-6, das Mondfahrzeug: Yutu (Jadehase), die Marsmission: Tianwen, der Marsrover: Zhurong, das Satellitenobservatorium für dunkle Materie: Wukong, das Radioteleskop mit 500 Metern Durchmesser: Tianyan (Himmelsauge), und die chinesische Raumstation: Tiangong (Himmelspalast). Alle diese Projekte verbinden auf einzigartige Weise Mythos und Moderne. Der technologische Fortschritt von heute macht so die visionären Träume unserer Vorfahren wahr. Was einst eine fantastische Idee war, wird heute durch Hightech Wirklichkeit. So lebt der Geist uralter Mythen in modernen Innovationen weiter – ein eindrucksvolles Beispiel lebendiger Kulturtradition!

Kinobesuch 观影中的情节摘要

In Vorbereitung auf den Kinobesuch haben sich die Studierenden mit den Figuren des Films auseinandergesetzt, über die Figuren und ihre Beziehungen zueinander nachgedacht und sich mit klassischen Zitaten vertraut gemacht. Während des Films sollten sie sich Notizen zur Handlung und zu Szenen machen, die ihnen besonders gut gefallen haben.

Dieser Teil des Unterrichts wird im »Mobile Classroom« im Kino durchgeführt. Bei der »Ne Zha«-Filmreihe werden die »Film-Charaktere«, »Beziehungsdiagramm« und »Klassische Zitate« wiederholt und vorab gelernt, und die Studierenden werden gebitten, sich während des Films Notizen zur Handlung und zu Szenen zu machen, die ihnen besonders gefallen haben.

Reflexion und Analyse 观影后的心得总结

Zurück im Klassenzimmer diskutierte die Lehrkraft mit den Studierenden über den Film. Um sicherzustellen, dass sie die tiefere Bedeutung des Films vollständig verstanden, erklärte die Lehrkraft das im Film vage gehaltene »Fengshen«-Universum mit seinen »Göttern«, »Sterblichen« und »Dämonen« und beschrieb deren Stellung und Beziehungen zueinander, wobei sie auch auf den Konflikt zwischen der »Jie-Schule« und der »Chan-Schule« einging. Es folgten eine Fragerunde und ein Austausch über die persönlichen Eindrücke der Studierenden.

Nach dem Unterricht haben die Studierenden zusammengefasst, was sie von dem Film gelernt haben, zum Beispiel die Grundidee des »Fengshen«-Universums, die Positionen von »Göttern«, »Sterblichen« und »Dämonen«, die Beziehung zwischen der »Jie-Schule« und der »Chan-Schule«, die Diskussion über den Konflikt zwischen der »Jie-Schule« und der »Chan-Schule«, die Diskussion über die persönlichen Eindrücke der Studierenden.

PRÄSENTATION DER UNTERRICHTSERGEBNISSE

教学成果展示

Wir forderten die Studierenden auf, ihre persönliche Einschätzung des Films mit Texten und Bildern abzugeben. Dabei sollten folgende Punkte berücksichtigt werden: Hervorragende Charakterdarsteller, bester Spruch, beeindruckendste Szene, Thema des Films. Anhand ihrer Äußerungen konnten wir feststellen, inwieweit sie den Film verstanden hatten und welche Werte ihnen wichtig sind.

Die im Film thematisierten universellen Werte Familie, Freundschaft, Widerstand, Persönlichkeitsentwicklung, Selbstvertrauen, Mut, Integrität, Gerechtigkeit und Teamgeist stießen bei den Studierenden auf viel Sympathie. Dass soziale Werte wie Familie, Freundschaft, Selbstvertrauen und Gerechtigkeit für Personen ihrer jungen Altersgruppe besonders wichtig sind, wird an ihrer Einstellung zu Familie, Freundschaft und zwischenmenschlichen Beziehungen deutlich.

Hier einige Kommentare der Studierenden:

Wir要求学习者以图文并茂的形式, 写出自己的观影感受, 包括“喜爱的电影人物及原因”“喜爱的台词”“印象深刻的场景”和“电影内涵”四个部分。这些观影感受不但可以检验学习者对电影的理解程度, 而且可以发现他们所看重的价值。其中, 电影内涵又包括“亲情”“友谊”“抗争”“成长”“自信”“勇敢”“善良正直”“公平正义”“团结合作”等人类共同的情感, 学习者能在理解的基础上产生心灵的共鸣。另外, 就该年龄段的学习者而言, “亲情”“友谊”“自信”“善良正直”正是他们最为看重的情感价值, 也体现了他们对家庭、交友以及为人处世的态度。

以下是若干教学成果汇总:

“你是我唯一的朋友啊!”
“你也是我唯一的朋友。”
Du bist mein einzig wahrer Freund!
Und du bist meiner.

“你脾气大, 遇事要冷静。爹娘不在身边, 你要学会照顾自己。”
Du bist sehr impulsiv, versuche ruhig zu bleiben, wenn es darauf ankommt. Du musst lernen, dass, wenn deine Eltern nicht bei dir sind, du besser auf dich aufpasst.

“不管你是什么样子, 你永远是我的儿子。”
Egal, wie du aussiehst, du bleibst mein Sohn. Für immer.

“爹一直对你很严, 也知道你心里有气, 别在意别人的看法, 你是谁, 只有你自己说了算。”
Ich war immer ein sehr strenger Vater und ich weiß, dass du das nicht magst. Aber hör nicht auf das, was andere sagen. Wer du bist, das entscheidest du allein.

“人心中的成见就像一座大山, 任你怎么努力也休想搬动。”
Die Vorurteile im Herzen eines Menschen sind wie ein riesiger Berg – egal wie sehr du dich anstrengst, du kannst ihn kaum bewegen.

Lieblingscharaktere 最喜爱的人物

Ne Zha 哪吒

我喜欢哪吒, 因为他很勇敢, 也很聪明, 他不怕坏人。

Ich mag Ne Zha, weil er mutig und schlau ist und keine Angst vor Bösewichten hat. (Di Nala 迪娜拉)

哪吒被称为“妖怪”, 但他仍然爱他的母亲, 关心别人。
Ne Zha wird als Dämon bezeichnet, aber er liebt seine Mutter und kümmert sich um andere Menschen. (Rou An 柔安)

尽管哪吒是个魔丸, 但他有一颗善良的心。他没有遵循既定的命运, 他遵循了真理和人类的道路。
Ne Zha ist zwar ein Dämon, aber er hat ein gutes Herz. Er ergibt sich nicht seinem vorbestimmten Schicksal, sondern strebt nach Wahrheit und menschlichen Werten. (Tao Sifu 陶思福)

Yin Furen (Ne Zhas Mutter) 殷夫人

我喜欢殷夫人, 因为她很有爱心。

Ich mag Ne Zhas Mutter, weil sie so liebevoll ist. (Mu Ruobai 慕若白)

不管哪吒的脾气好不好, 妈妈仍然爱他, 并且希望给他最好的生活。
Egal, wie schlecht sich Ne Zha benimmt, seine Mutter liebt ihn und will, dass er ein gutes Leben hat. (Ou Li 欧利)

她始终用母爱包容哪吒魔丸的身份, 在保护他人和儿子中找寻平衡。
Sie akzeptiert Ne Zhas dämonische Herkunft und versucht, ein Gleichgewicht zwischen dem Schutz anderer und der Liebe zu ihrem Sohn zu finden. (Gu Fanqi 古凡奇)

她在电影中表现出了母亲对儿子真诚的爱, 即使别人说他很坏。
Im Film zeigt sie die aufrichtige Liebe einer Mutter zu ihrem Sohn, auch wenn andere sagen, er sei böse. (Bai Ye 白夜)

殷夫人体现了母亲的爱, 而且她让我想到我的妈妈。
Yin Furen verkörpert die Mutterliebe, sie erinnert mich an meine eigene Mutter. (Ye Siran 叶思然)

殷夫人是一位慈爱的母亲和一名无畏的战士。我也喜欢哪吒和敖丙, 因为无论他们碰到什么墙, 他们总会反弹回来。
Sie ist eine fürsorgliche Mutter und furchtlose Kriegerin. Ich mag auch Ne Zha und Ao Bing, weil sie sich von nichts und niemandem unterkriegen lassen. (Sha Ruolan 莎若兰)

作为母亲, 即使所有人认为哪吒是恶魔, 她依然始终爱他、支持他。尽管她很忙, 还是会抽时间陪他玩, 她的坚强和温柔展现了母爱的伟大。
Sie liebt und unterstützt Ne Zha bedingungslos, auch wenn alle ihn für einen Dämon halten. Trotz ihrer vielen Verpflichtungen nimmt sie sich Zeit für ihn – ihre Stärke und ihr weiches Herz zeigen, wie groß Mutterliebe sein kann. (Fang Rushi 方如诗)

Ao Bing 敖丙

我最喜欢的人物是敖丙, 因为他特别帅, 而且他很冷静、很斯文。
Ich mag Ao Bing, er sieht gut aus, ist besonnen und gebildet. (Da Liya 达丽亚)

我喜欢敖丙, 因为他非常冷静, 而且聪明。
Ich mag Ao Bing, weil er sehr besonnen und klug ist. (Pei Sujia 裴苏谭)

Shen Gongbao 申公豹

我最喜欢的人物是申公豹, 因为他是个非常认真的学生, 就算他没得到好机会及努力的结果来保证自己的能力, 他也没放弃努力。因此我们要把努力当作责任, 而非为了收获去做。

Meine Lieblingsfigur ist Shen Gongbao, weil er ein sehr fleißiger Schüler ist. Seine Chancen und Anstrengungen waren nicht immer von Erfolg gekrönt, trotzdem hat er durchgehalten und einfach weitergemacht. Das zeigt, es ist wichtig dranzubleiben, egal, wie es ausgeht. (Pu Shan 蒲山)

“我命由我不由天，是魔是仙，我自己决定！”
Mein Schicksal bestimme ich – nicht der
Himmel. Ob Dämon oder Unsterblicher
– das entscheide ich allein!

Die besten Sprüche 最喜欢的一句台词

“人是否能够改变命运，我不晓得，我只晓得，不认命就是哪吒的命！”
Ich weiß nicht, ob man sein Schicksal
ändern kann. Aber eines weiß ich
sicher: Sich dem Schicksal nicht zu
beugen, das ist der Weg von Ne Zha!

Was will uns der Film sagen? 电影想告诉我们什么

命运是由自己的选择和所作所为来决定的，所以总是为他人做好事吧。

Dein Schicksal hängt von deinen Entscheidungen
und Taten ab – deshalb tue Gutes für andere.
(Tao Sifu 陶思福)

重要的不是别人的看法，而是内心的善良和坚持。
Es ist nicht wichtig, was andere über dich denken,
sondern ob du ein gutes Herz hast und beharrlich
bist. (Se Ke'er 瑟可儿)

无论等待你的命运是什么，都是由你决定的，而不是任何人。
Egal, welches Schicksal dich erwartet, du bestimmst
es, nicht andere. (Ou Li 欧利)

团结就是力量。
Zusammenhalt macht stark. (Pei Sutan 裴苏谭)

家庭是最重要的，你不能每个人的话都听，不需要听所有人的意见。
Familie ist das Wichtigste. Du musst nicht auf jeden
hören. (Bai Ye 白夜)

无论孩子是魔还是神，永远都被父母爱着。家人的信任和爱是能够帮助孩子面对所有困难的。
Ob das Kind ein Dämon oder ein Gott ist, es wird
immer von seinen Eltern geliebt. Vertrauen und Liebe
in der Familie helfen dem Kind, alle Schwierigkeiten
zu überwinden. (Pu Shan 蒲山)

不要让别人的评判决定你的生活。
Lass dir nicht von anderen vorschreiben, wie du dein
Leben zu leben hast. (Sha Ruolan 莎若兰)

要勇敢，要相信自己，还要学会友谊和爱。
Sei mutig, glaube an dich selbst und finde heraus,
was Freundschaft und Liebe wirklich bedeuten.
(Di Nala 迪娜拉)

命运可以改变，只要努力并相信自己，同时要重视家庭的重要性。
Du kannst dein Schicksal ändern, wenn du dich
anstrengst, an dich glaubst und weißt, wie wichtig
die Familie ist. (Gu Fanqi 古凡奇)

不管别人怎么看你，你都应该努力做一个好人。
Egal, wie andere dich sehen – versuche ein guter
Mensch zu sein. (Ye Siran 叶思然)

NACHBEREITUNG UND REFLEXION 课后反思

Anhand der Filme »Ne Zha« und »Ne Zha 2« haben die Studierenden in dieser Unterrichtseinheit durch das dreistufige Lernmodell (Vorbereitung – Rezeption – Nachbereitung) ein unmittelbares Verständnis für chinesische Sprachstrukturen und kulturelle Konzepte entwickelt. Leistungsrückmeldungen und Unterrichtsbeobachtungen erlauben folgende Zusammenfassung:

在本次以《哪吒》系列电影为载体的文化教学实践中，学生通过“观影前—观影中—观影后”的递进式学习，对汉语语言知识及中国文化内涵有了更直观的体验。结合学生的作业反馈和课堂表现，现从教学效果、存在问题及改进建议三方面进行总结：

Deutliche Erfolge in der Kulturvermittlung 文化教学效果显著

Die Lernenden konnten anhand der Filme kulturelle Unterschiede zwischen China und dem Westen analysieren und sich selbständig Wissen über die mythologischen Hintergründe aneignen. Ihre mündliche Ausdrucksfähigkeit verbesserte sich deutlich – sie waren in der Lage, die Handlung stichwortartig nachzuerzählen. Durch die Gegenüberstellung der Heldenfiguren entwickelten sie interkulturelle Empathie.

学生能结合电影分析中西文化差异，主动探索神话背景；口语表达进步明显，能运用关键词复述情节；在对比英雄形象的过程中，培养了跨文化共情能力。

Herausforderungen 不足之处

Einigen Studierenden hatten aufgrund sprachlicher Barrieren Schwierigkeiten, dem schnellen Sprechtempo der Figuren zu folgen und kulturelle Metaphern zu verstehen. Außerdem erlaubte das begrenzte Hintergrundwissen nur oberflächliche Diskussionen.

学生因语言障碍难以理解快节奏对话和文化隐喻；缺乏必要的背景知识，讨论停留在表层。

Verbesserungsvorschläge 改进建议

Die Aufgaben sollten differenzierter gestaltet und durch angepasste Vokabellisten unterstützt werden. Die individuelle Meinungsäußerung der Studierenden sollte durch strukturierte Diskussionsvorlagen angeregt werden. Bei der Gestaltung zukünftiger Unterrichtseinheiten sollte auf die Einbindung handlungsorientierter und authentischer Inhalte und Situationen geachtet werden.

分层设计任务，提供分级词汇表；提供结构化讨论模板，引导个性化表达。后续可结合实景体验深化学习效果。

Bian Shushu ist Chinesischlehrerin am Institut für
Internationalen Kulturaustausch der Tongji-Universität.
卞舒舒 同济大学国际文化交流学院汉语教师

Ohrwurm 耳虫

Niemals
aufgeben:
Das ist
»Just Ne Zha«!



永不屈服 ——
这《就是哪吒》!

»Just Ne Zha« ist der Titelsong des chinesischen Animationsfilms »Ne Zha II« (auf Chinesisch: 哪吒之魔童闹海, »Der Teufelsjunge Ne Zha stellt das Meer auf den Kopf«), der zum Neujahrsfest Ende Januar 2025 in die Kinos kam. Ne Zha ist ein übermenschliches, kindliches Wesen aus der chinesischen Mythologie, von furchtlosem und unbändigen Charakter. Die Gestalt beruht auf der Figur des *Nalakuvara* aus dem buddhistischen Kontext und ist auch im Daoismus bekannt. Im Film wird die Geschichte des jungen Ne Zha erzählt, der sich nicht von der Macht einschüchtern lässt und gegen die Drachenkönige der Vier Meere kämpft. Die weltweiten Einspielergebnisse des Films haben den bisherigen Rekord für nicht-englischsprachige Filme gebrochen und in der Folge wurde auch der Titelsong zum Hit.

Komponiert und gesungen wurde er von Tang Hanxiao, der zusammen mit Wang Jing und Zhu Jingxi (Akini Jing) auch den Text geschrieben hat. Ein Satz aus dem Drehbuch lieferte die Inspiration: »Wir sind noch jung und wissen nicht, wie hoch der Himmel oder wie tief die Erde ist«, was eine gewisse Selbstüberschätzung aus Unwissenheit bezeichnet. Und so lautet die Botschaft des Songs: Sei mutig genug, das Schicksal herauszufordern, sei unbeugsam und kompromisslos. Auch die Musik hat ihre speziellen Eigenheiten, denn der Komponist hat viele verschiedene musikalische Elemente übereinandergelegt. Eine einzigartige klangliche Atmosphäre lässt er vor allem durch die Suona entstehen, einem konischen Doppelrohrblattinstrument, deren Klänge mit elektronischen kombiniert werden. Zwei Wochen nach Erscheinen war das Musikvideo »Just Ne Zha« auf der Plattform Bilibili bereits über 3 Millionen Mal angeklickt worden und auf QQ Music waren über 50 000 Kommentare zu lesen.

Der Komponist und Sänger Tang Hanxiao wurde 1989 in Liaoyang in der Provinz Liaoning geboren. Mit elf Jahren begann er, Klavier zu spielen, mit 18 schlug er eine professionelle Musikerlaufbahn ein. Seitdem hat er an vielen bedeutenden Musikproduktionen mitgearbeitet, tritt regelmäßig auf und hat zahlreiche Auszeichnungen erhalten.

《就是哪吒》是中国动画电影《哪吒之魔童闹海》中的主题曲，于2025年1月底公开发行。哪吒是中国古代神话中的一个神通广大、勇猛无比的少年神仙，在道教中也有重要地位，其原型为佛教里的那拏天。这部电影讲的是少年哪吒不畏强权与四海龙王王奋战的故事。由于这部电影创下了全球非英语电影票房最高纪录，其主题歌《就是哪吒》也随之走红。

这首歌由唐汉霄作曲并演唱，王竞、唐汉霄、朱婧汐共同作词。创作灵感来自剧本里的一句台词：“我们还年轻，不知天高地厚。”这种敢于向命运抗争、不屈服、不妥协的个性力量是这首歌的灵魂。其音乐也有独到之处，作者将各种音乐元素叠加，尤其是乐手吹奏的唢呐与电子声效的结合营造出了独特的音乐气氛。发布后仅两周该歌曲在哔哩哔哩平台的完整版MV播放量已超过300万次，在QQ音乐上的歌曲评论区也累积了超过5万条留言。

曲作者兼原唱歌手唐汉霄1989年生于辽宁省辽阳市，11岁开始接触钢琴，18岁正式走上专业音乐创作之路，从业以来参与了许多重要的创作项目和歌唱演出并多次获奖。

Text/文: Laodu 老杜

Illustration/图: Laodu 老杜

Aus dem Chinesischen/德文翻译: Maja Linnemann 马雅



《就是哪吒》

»Just Ne Zha«

Hier scannen und
das Lied anhören!



是否每种胜利都值得歌颂?
Shǐfǒu měi zhǒng shènglì dōu zhíde
gēsòng?
Ist jede Art von Sieg es wert, besungen
zu werden?

是否竭尽全力世界就不同?
Shǐfǒu jiéjìn quánlì shìjiè jiù bùtóng?
Wäre die Welt eine andere, wenn ich
alles gebe?

怎样呐喊能冲破绝望
Zěnyàng nàhǎn néng chōngpò
juéwàng
Wie laut muss ich schreien, um die
Verzweiflung zu durchbrechen?

怎样撕开命运的罗网
Zěnyàng sīkāi mìngyùn de luówǎng
Wie kann ich mich aus dem Netz des
Schicksals befreien,

让这天地之间再无人阻挡
Ràng zhè tiāndì zhījiān zài wú rén
zǔdǎng
dass mich niemand mehr in dieser
Welt aufhalten kann.

置身黑夜也要做个白日梦
Zhìshēn hēiyè yě yào zuò gè báirì mèng
Auch in dunkelster Nacht will ich in
hellen Träumen leben.

哪怕遍体鳞伤最终一场空
Nǎpà biàntǐ línshāng zuìzhōng
yīchǎng kōng
Selbst versehrt am ganzen Körper und
mit leeren Händen am Ende,

烧一把火将明天照亮
Shāo yī bǎ huǒ jiāng míngtiān zhào
liàng
lasse ich eine Fackel lodern, um die
Zukunft zu erleuchten.

斩断退路甘愿赌一场
Zhǎn duàn tuìlù gānyuàn dǔ yī chǎng
Kein Weg führt zurück, ich bin bereit,
auf das Schicksal zu wetten.

任他们说吧 我眼中只有前方
Rèn tāmen shuō ba wǒ yǎnzhōng
zhǐyǒu qiánfāng
Was auch immer sie sagen, ich schaue
nur nach vorn.

一路踏平荆棘闯风沙万里
Yīlù tà píng jīngjí chuǎng fēngshā
wànlǐ
Auf dem Weg voller Dornen trotze ich
dem mächtigen Sturm,

任穷途末路再无归期
Rèn qióngtú mòlù zài wú guīqī
auch wenn ich am Abgrund stehe, gibt
es kein Zurück –

但唯有信念不被斩断
Dàn wéiyǒu xìnniàn bú bèi zhǎn duàn
allein mein Glaube ist ungebrochen!

我要将那混沌的世界翻个天
Wǒ yào jiāng nà hùndùn de shìjiè
fān gè tiān
Ich will diese chaotische Welt auf
den Kopf stellen,

在 山海间 踏碎那风火烈焰
Zài shānhǎi jiān tà suì nà fēnghuǒ
lièyàn
die lodern den Flammen zwischen
den Bergen und Meeren austreten,

让所有谎言在尘世间灰飞烟灭
Ràng suǒyǒu huǎngyán zài chénshì
jiān huīfēiyānmìe
und all die Lügen in der Welt auslö-
schen.

我要将伤与泪汇成力化作拳
Wǒ yào jiāng shāng yǔ lèi huì
chéng lì huà zuò quán
Ich will Schmerz und Tränen in
kraftvolle Fäuste verwandeln,

在顷刻间击穿那无尽的夜
Zài qǐngkè jiān jīchuān nà wújìn
de yè
die blitzartig durch die endlose
Nacht schießen –

让所有不屈的生命能书写自由诗篇
Ràng suǒyǒu bùqū de shēngmìng
néng shūxiě zìyóu shīpiān
lasst all die trotzigen Seelen ein
Gedicht auf die Freiheit schreiben!

我不信神造的规则与对错
Wǒ bú xìn shén zào de guīzé yǔ
duìcuò
Ich glaube nicht an die Regeln der
Götter,

也不信那天生注定的结果
Yě bú xìn nà tiānshēng zhùdìng de
jiéguǒ
und auch nicht an die Vorhersagen
der Geburt.

把虚构的道理反复说
Bǎ xūgòu de dàolǐ fǎnfù shuō
Ihr wiederholt immerfort die gleichen
leeren Phrasen,

要我低头教我怎么活
Yào wǒ dītóu jiào wǒ zěnmé huó
um mich niederzuhalten und mein
Leben zu bestimmen.

可你忘了我本是叛逆的火
Kě nǐ wàng le wǒ běn shì pànnì de huǒ
Aber vergesst nicht, dass ich das Feuer
der Rebellion bin!

Wiederholung dieser Zeilen

Musik & Gesang / 作曲与原唱: Tang Hanxiao 唐汉霄

Text / 词: Wang Jing, Tang Hanxiao und Zhu Jingxi 王竞、唐汉霄、朱靖汐

Aus dem Chinesischen / 德文翻译: Maja Linnemann 马雅

孔子
学院

ci.cn

孔院人的云上家园



孔子学院全球门户网站（ci.cn）以服务全球孔院学员、教师为出发点，设有“中文课堂”“学术天地”“文化视窗”“活动空间”“合作伙伴”等重点栏目。同时，网站还将为所有孔院配套设置具备信息展示、资源获取、课程管理、对外联络等功能的独立子站，推动各孔院线上线下融合发展，更好实现数字化转型，实现全球孔院互联互通！



ci.cn

即刻登陆 ci.cn，体验不一样的云端孔子学院！

HSK-Prüfungstermine 2025

Die HSK-Prüfung (Hanyu Shuiping Kaoshi 汉语水平考试) ist die offizielle internationale Standardprüfung zum Nachweis der Chinesischkenntnisse von Nicht-Muttersprachlern. Die HSKK-Prüfung (Hanyu Shuiping Kouyu Kaoshi 汉语水平口语考试) ist dagegen eine rein mündliche Prüfung.

KI Bonn

HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 22.6., 18.10.

KI Düsseldorf

HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 21.6., 15.11.

KI Frankfurt a. M.

HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 15.11. in Frankfurt
HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 7.12. in Kassel

KI Hamburg

HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 19.7., 18.10.

KI Hannover

HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 7.12.

KI Heidelberg

HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 22.6., 7.12.

KI Leipzig

HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 19.10. in Leipzig
HSK 3–6, HSKK alle Stufen: 6.12. in Zwickau

KI Nürnberg-Erlangen

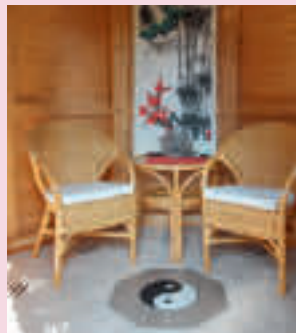
HSK 1–6, HSKK alle Stufen: 22.6., 7.12.



Konfuzius-Institute

Weltweit gibt es mehr als 550 Konfuzius-Institute. Das erste wurde 2004 in Seoul eröffnet. Seit 2006 gibt es sie auch im deutschsprachigen Raum. Die Konfuzius-Institute widmen sich der Vermittlung der chinesischen Sprache und Kultur.

24.7.

**Vortrag****Kurt-Jürgen Hille: Fengshui – Acht Positionierungen**

Nach dem Fengshui Klassiker »Der helle Spiegel der acht Positionierungen« stehen jede Behausung und jeder Mensch unter dem energetischen Einfluss von jeweils vier günstigen und vier ungünstigen Himmelsrichtungen. Durch das Zusammenspiel dieser Energien ergeben sich Muster mit verschiedenen Möglichkeiten, Glück zu manifestieren und Unglück abzuwehren.

Ort: Konfuzius-Institut Stralsund, Alter Markt 5, Stralsund

Zeit: 18:30–20:30 Uhr

konfuzius-stralsund.de/veranstaltungen/feng-shui-vortrag-nr-3-acht-positionierungen

7.8.

**Vortrag****Prof. Karl-Heinz Pohl: Chinesische und westliche Werte**

Was leistet ein interkultureller Dialog mit China? Angesichts der unterschiedlichen Wertesysteme werden methodische Aspekte eines interkulturellen Dialogs zwischen China und dem »Westen« erörtert. Dazu gehören: die Beziehung zwischen den am Dialog beteiligten Partner:innen, die Asymmetrie im Sprachgebrauch, unterschiedliche historische Erfahrungen und kollektives Gedächtnis sowie unterschiedliche kulturelle Kontexte.

Nehmen Sie auch online per Zoom teil!

Ort: Haus der Wissenschaft, Sandstraße 4/5, Bremen

Zeit: 18:30–20 Uhr

hausderwissenschaft.de

16.8.

**Spielesamstag****Xiangqi, Weiqi (Go), Shogi**

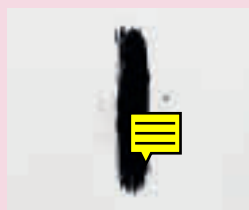
Zu Gast in der Bücherhalle Wandsbek bietet das Konfuzius-Institut Hamburg in regelmäßigen Abständen einen »Chinesischen Spielesamstag 周六对弈« an. Im Mittelpunkt stehen chinesische Brettspiele wie *Weiqi* (Go) und *Xiangqi* (chinesisches Schach), aber auch das japanische *Shogi*. Spielende üben sich hier in ihrer Kunst und Interessierte sind herzlich willkommen, den erfahrenen Spieler:innen bei einer Tasse Tee zuzusehen, erste Einblicke zu gewinnen und mitzuspielen.

Ort: Bücherhalle Wandsbek, Wandsbeker Allee 64, Hamburg

Zeit: 10:30–13:30 Uhr

ki-hh.de/veranstaltungen/termine

bis 10.9.

**Teilnahmeschluss****Kalligrafie-Wettbewerb 中文书法比赛**

Unter dem Motto »Zusammenkommen 团圆« ruft das Konfuzius-Institut Berlin zu einem Kalligrafie-Wettbewerb auf. Die Kriterien richten sich nach Gesamteindruck, kalligrafischer Technik und künstlerische Ausdruckskraft. Die ausgewählten Werke sollen in einer Ausstellung Ende November 2025 präsentiert werden.

Einreichung bis 10.9.25 an: Konfuzius-Institut, Goßlerstraße 2–4, 14195 Berlin

Kurzlink: t1p.de/6dxwq