Japanische Mythologie als Quelle gegenwärtiger Populärkultur: Mythmaking im Videospiel *Ōkami*

Julia Dolkovski

Der vorliegende Aufsatz gibt einen Einblick in den Umgang japanischer Populärmedien mit Motiven der Mythologie des Landes, welcher sich oft durch große kreative Freiheit auszeichnet. Im Videospiel Ōkami *beispielsweise werden religiöse und völkische Traditionen der japanischen Hauptinseln und der Ainu zu einer neuen fantastischen Welt vermischt. Im Folgenden sollen einige Strategien der Umsetzung religiöser und mythologischer Inhalte aufgezeigt sowie auf Implikationen von und mögliche Einflüsse auf gegenwärtige Interpretationen der Mythen eingegangen werden. Dieses Thema wird zum Zeitpunkt der Abfassung im DFG-Projekt* De/Sakralisierung von Texten *der Universität Tübingen bearbeitet.*

This essay aims to give an insight into how Japanese popular media incorporates motifs from the country's mythology. In general, this utilization is characterized by creative freedom, as seen in the video game Ōkami *combining religious and folk traditions from mainland Japan and the Ainu people into a new fantastical world. The goal is to illuminate some strategies used in adapting mythological content as well as possible implications of and influences on current interpretations of these myths. As of writing, this topic is being researched as part of the DFG-funded project* De/Sakralisierung von Texten *at the University of Tübingen.*

Einleitung

Die Welt der Mythen ist in den letzten Jahren eine immer willkommenere Quelle für populärkulturelle Medien jeglicher Art geworden. Auch in der japanischen Populärkultur gibt es hierfür unzählige Beispiele, begonnen mit weltweit erfolgreichen Werken wie Oda Eiichiros[1] *One Piece* (1997-) oder Kishimoto Masashis *Naruto*

1 Japanische Namen werden gemäß der japanischen Reihenfolge angegeben, mit dem Familiennamen an erster Stelle, gefolgt vom Personennamen. Für die Umschrift japanischer Begriffe wird die Hepburn Umschrift verwendet, lange Vokale werde mit

(1999-2014), die einzelne Aspekte der japanischen Mythenwelt in einen unabhängigen Kontext setzen, bis hin zu offensichtlichen Nacherzählungen, beispielsweise in dem Manga *Manga – Omoshiroi hodo yoku wakaru! Kojiki* (Kamiyu Rekishi Henshūbun) oder dem Buch *Kojiki no monogatari – Hieda no Are ga kataru „Yukai na nihon no shinwa"* (Kobayashi und Miyazaki). Sogar das Google Doodle für die Olympischen Spiele 2021 in Tōkyō integrierte verschiedene Figuren der japanischen Folklore und Religion. Viele solcher Werke zeichnen sich durch einen recht freien Umgang mit ihren Quellen und einer dabei entstehenden bunten Mischung aus teils vollkommen eigenständigen Motiven aus. Zwei beliebte Quellen der japanischen Tradition sind die Werke der kaiserlichen Mythologie Japans, das *Kojiki* und das *Nihon shoki*. Es stellt sich die Frage, wie Motive dieser beiden Werke mit so eindeutig religiös-politischen Hintergründen ihren Weg in scheinbar säkulare Werke der Populärkultur finden können und welchen Effekt dies auf die Wahrnehmung des jeweiligen Werkes und seiner Quellen hat.

Zu den Werken der kaiserlichen Mythologie Japans: Das *Kojiki* und *Nihon shoki*

Das *Kojiki* 古事記 und das *Nihon shoki* 日本書, deren Mythen häufig als *kiki*-Mythen bezeichnet werden, sind im frühen achten Jahrhundert unserer Zeitrechnung entstanden. Das *Kojiki* wurde bereits im späten siebten Jahrhundert in Auftrag gegeben und 712 von dem Gelehrten Ō no Yasumarō zu Papier gebracht (vgl. Dettmer; Antoni, *Kojiki* 324), während die Fertigstellung des *Nihon shoki* im Jahr 720 erfolgte (vgl. Dettmer und Königsberg). Ihre Abfassung steht vor dem Hintergrund der Legitimationsansprüche des Kaiserhauses aufgrund einer postulierten Abstammung von der Sonnengottheit Amaterasu Ōmikami (vgl. Antoni, *Kojiki* 316-19; Naumann 18-20). Entsprechend sind beide Werke der japanischen Kaiserhausmythologie zuallererst als Texte politischer Natur zu

einem Makron angegeben.

verstehen (vgl. Naumann 21), was auch bei einer Untersuchung der gegenwärtigen Verarbeitung nicht außer Acht gelassen werden darf.

Dennoch ist davon abzusehen, die in ihnen enthaltenen Geschichten zu einer einheitlichen mythologischen Tradition zusammenzufassen oder unter ihnen gar die Gesamtheit der japanischen Mythologie zu verstehen. Die *kiki*-Mythen, und das *Kojiki* im Besonderen, sind eher als eine vom Kaiserhaus vorgenommene Auswahl aus teils unabhängigen Motiven zu verstehen, die zu einem neuen, konstruierten Narrativ verwoben wurden (vgl. Naumann 28-29; Wittkamp 13-19).[2] Beide Werke unterscheiden sich jedoch sowohl in ihrer Form als auch ihrem Inhalt signifikant. Im Allgemeinen orientiert sich das *Nihon shoki* in Form und Sprachgebrauch an chinesischen Historien, während für das *Kojiki* die chinesischen Zeichen nicht nur, wie zu dieser Zeit üblich, in ihrer semantischen Funktion gebraucht wurden, sondern auch phonetisch. Der gemeinte Laut wurde jedoch nicht angemerkt und musste während des Lesens selbst erschlossen werden, was zu nicht unwesentlichen Verständnisproblemen führte – nur einer der Gründe für die Bevorzugung des *Nihon shoki* bis in die Frühe Neuzeit (vgl. Antoni, *Kojiki* 391-92). Meines Erachtens ist es dem Verständnis der Werke und ihrer Traditionsgeschichte jedoch nicht zuträglich, sie vollends voneinander oder von vergleichbaren internationalen Mythen zu trennen. Stattdessen sind sie als Teil komplexer und vielschichtiger mythologischer Überlieferungen zu verstehen.

Während der Fokus lange Zeit auf dem *Nihon Shoki* als seriösere der beiden Quellen lag (Antoni, *Kojiki* 399-400), kam dem vermeintlich japanischeren *Kojiki* mit dem Aufkommen der *kokugaku*-Schule (oft als Nationale Schule übersetzt) und einem allgemeinen Erstarken einer nationalistisch geprägten Ideologie neue Aufmerksamkeit zu. Allen voran ist der Gelehrte Motoori Norinaga 本居宣長 von herausragender Bedeutung, da er das *Kojiki* als Verkörperung der reinen Kultur und Sprache des japanischen Altertums über das *Nihon shoki* erhob (vgl. Isomae; Kōnoshi 62-64). Nachdem das *Ko-*

2 Neben mündlich überlieferten Mythen gab es bereits zur Zeit der Abfassung der beiden Werke weitere mythologische Texte, beispielsweise das *Kogo shūi* 古語拾遺 oder das *Sendai kuji hongi* 先代旧事本紀 (vgl. Hardacre 65-66), sowie die *Fudoki* 風土記, im achten Jahrhundert verfasste Topographien der Provinzen Japans (vgl. Árokay).

jiki in der Kriegszeit zur Legitimation der imperialistischen Ideologie des Landes instrumentalisiert wurde, ist die Auslegung beider Texte in der Gegenwart bei einer weitestgehenden De-Historisierung und De-Sakralisierung angelangt (vgl. Shirane 247). Trotzdem erfahren sie weiterhin eine nicht zu unterschätzende Rolle in Wissenschaft, Religion, Politik und Populärkultur. Dies wird beispielsweise daran deutlich, dass an einigen Stellen noch heute an einer göttlichen Abstammung der kaiserlichen Familie festgehalten wird. Dies ist nicht unbedingt an direkten Aussagen erkennbar, sondern am Fehlen eines Hinweises darauf, dass die ersten Mitglieder der kaiserlichen Linie nicht historisch nachweisbar sind.[3] Des Weiteren geht das Datum für den Feiertag der Reichsgründung noch heute auf ein rein mythisches und spekulatives Datum aus dem *Nihon shoki* zurück (vgl. Antoni, *Kojiki* 311, 373-74; Naumann 289).[4]

Sowohl die *kiki*-Mythologie als auch die unzähligen weiteren Stoffe der japanischen Mythologie und des Volksglaubens finden Einzug in davon scheinbar unabhängige Werke. Besonders beliebt sind Abschnitte aus den Kapiteln über das Zeitalter der Götter (*kamiyo* 神代). Die Einarbeitung in andere Gattungen ist jedoch kein Phänomen der Moderne, die Auswahl der verwendeten Medien wurde über die Zeit hinweg lediglich ergänzt. So sind Stoffe aus Religion und Folklore heute beliebte Inspiration für Medien der Populärkultur wie Anime, Manga und Videospiele (vgl. Hirafuji, „Gendai nihon to shinwa“ 917). Als Beispiel für eine solche Neuinterpretation soll das Videospiel *Ōkami* dienen.

3 Besonders auffällig ist die vom *kunaichō* herausgegebenen kaiserliche Genealogie, die weder in der englischen noch in der japanischen Version ein entsprechender Vermerk enthält (vgl. Kunaichō).

4 Für eine genaue Auseinandersetzung über die Hintergründe des Jahres 660 v.Chr. als Reichsgründungsdatum siehe K. Antoni „Warum 660 v. Chr.? Das Datum der „Reichsgründung durch Jinmu-tennō 神武天皇“ und die Genese einer linearen Zeitrechnung in Japan“.

Mythmaking in *Ōkami*

Das zum ersten Mal 2007 von Capcom veröffentlichte Spiel *Ōkami* wurde von Studio Clover entwickelt und erzählt die Geschichte der Gottheit Amaterasu, welche eindeutig an die japanische Sonnengottheit angelehnt ist. Sie wird jedoch nicht, wie für ihre Vorlage typisch, in einer anthropomorphen Form dargestellt, sondern erscheint im Körper eines Wolfes (vgl. Hirafuji, „Kami to deau" 146).

Als Amaterasu bewegen sich Spieler:innen durch das Land *Nakatsukuni*, bei dem es sich eindeutig um eine fiktive Version Japans handelt. In der englischen und deutschen Lokalisierung des Spiels trägt die Spielwelt den Namen *Nippon,*[5] im Folgenden soll jedoch an der Bezeichnung des japanischen Originals festgehalten werden. Die Welt des Spiels ist von unzähligen Figuren der Mythologie und Folklore Japans und der indigenen Ainu, die heute im nördlichen Hokkaido leben, bevölkert. Viele sind nicht nur namentlich an Erzählungen angelehnt, sondern bringen ihre Geschichten mit sich.[6] Dabei zeichnet sich *Ōkamis* Umgang mit seinen Quellen dadurch aus, dass Amaterasu als Heldin des Spiels ins Zentrum der jeweiligen Geschichten gerückt wird. Besonders was den Umgang mit der Tradition der Ainu angeht, wird dieses Vorgehen jedoch häufig und zu Recht kritisiert (vgl. u.a. Hutchinson 62-66; Llovet Ferrer 61-63).[7] Auf einige Argumente dieser Kritik soll weiter unten eingegangen werden, nachdem beispielhaft aufgezeigt wurde, wie das Team um *Ōkami* bereits bestehende mythologische Narrative in seine eigene Geschichte einwebt.

5 Bezüglich der Übersetzung des Spiels ins Englische gibt es ein Interview mit David Crislip unter https://web.archive.org/web/20110605001725/http://www.1up.com/features/wolf-talk.

6 Für einen teilweisen Überblick siehe *The Hidden Mythology of Ōkami I-III* von Kathrin Byrne. Es handelt sich jedoch nicht um eine wissenschaftliche Ausarbeitung.

7 Leider enthalten einige Texte teils schwerwiegende Fehler, weshalb ein genauer Vergleich mit dem Spiel zu empfehlen ist.

Susanoo und Yamata no Orochi

Das übergreifende Narrativ des Spiels ist an eine Geschichte der Izumo-Mythologie angelehnt. Neben den Yamato- und Tsukushi-Mythen sind die Izumo-Mythen der heutigen Präfektur Shimane eine der Hauptquellen der kaiserlichen Mythologie Japans (vgl. Antoni, *Kojiki* 355). In Shimane wird heute noch intensiv mit der eigenen Verbindung zum entsprechenden Abschnitt der Mythen geworben, wobei die heldenhafte Natur der Gottheiten Susanoo und Ōkuninushi betont wird, während die vorherigen Geschichten wenig Beachtung finden (vgl. Weiss 177-180).

Der entsprechende Abschnitt der *kiki*-Mythen beginnt nach der Verbannung des Gottes Susanoo aus den himmlischen Gefilden (*Taka'amagahara* 高天原). Nach seinem Abstieg reist er durch das Mittelland der Schilfgefilde (*Ashihara no nakatsukuni* 葦原の中国) und trifft dort auf ein verzweifeltes Ehepaar und dessen Tochter. Genau wie ihre sieben Schwestern zuvor soll die junge Frau der achtköpfigen Schlange Yamata no Orochi geopfert werden. Susanoo macht sie zu seiner Ehefrau und schwört, sie vor dem Monster zu schützen. Durch Alkohol gelingt es ihm, das Ungeheuer betrunken zu machen, so dass es einschläft und er ihm die Köpfe und seinen Schweif abschlagen kann. Das Schwert, welches aus dem erschlagenen Körper zum Vorschein kommt, bringt er seiner Schwester dar. Es trägt den Namen *Kusanagi no tsurugi* und wird als eine der drei Reichsinsignien Japans angesehen (vgl. Antoni, *Kojiki* 41-44; Naumann 148-51).

In *Ōkami* wird diese Passage zum zentralen Konflikt des Spiels. Allerdings ist es nicht Susanoo, der Yamata no Orochi bekämpft, sondern die Heldin des Spiels, Amaterasu. Der erste Kampf findet in der Gegenwart des Spiels statt, nachdem das Monster aus einer 100 Jahre langen Versiegelung befreit wurde. Ein zweites Mal sehen sich die Spieler:innen Orochi gegenüber, wenn sie in die Vergangenheit zum Zeitpunkt des ursprünglichen Konfliktes zwischen Amaterasu und Orochi reisen. Beide Male wird Alkohol genutzt, um die acht Köpfe des Monsters betrunken zu machen und beide Male steht Amaterasu ein Verbündeter im Kampf bei, in der Gegenwart Susanoo, in der Vergangenheit eine Figur namens Izanagi. Ebenfalls entsprechend des

ursprünglichen Mythos steht das Leben junger Frauen auf dem Spiel, die jeweils den Ehefrauen Susanoos und Izanagis aus den *kiki*-Mythen nachempfunden sind. Ist Orochi bezwungen, erhalten die Spieler:innen ein Schwert als Belohnung. Es wird also ersichtlich, dass trotz aller kreativen Freiheiten die wichtigsten Eckpunkte des ursprünglichen Mythos erhalten geblieben sind. Die Integration Amaterasus und auch Izanagis hingegen fallen als eindeutige Abweichungen auf. Besonders Izanagi hat keine direkte Verbindung zum ursprünglichen Mythos. Er und seine Gattin Izanami sind die Ureltern der japanischen Mythologie, die das Land und die Götter Japans geschaffen haben sollen. Im Abschnitt über den Kampf werden beide nicht erwähnt (vgl. Antoni, *Kojiki* 17-33; Naumann 49-87). Im Allgemeinen fällt auf, dass Susanoo seine Stellung als Gott verliert. Er ist ein Mensch, und ein ängstlicher und fauler noch dazu. Damit steht seine Darstellung in auffälligem Kontrast zu der Verehrung in der Präfektur Shimane, in der er als heldenhafte Gottheit dargestellt wird (vgl. Weiss 181).

Der Mythos um Susanoo und Yamata no Orochi ist nur eins von unzähligen Motiven, die die Welt von *Ōkami* beeinflusst haben. Viele von ihnen sind der Erzählkultur der japanischen Hauptinseln entnommen, es finden sich jedoch auch Anlehnungen an griechisch-römische Engelsdarstellungen und die Mythologie der Ainu. Es zeigt sich, dass *Ōkami* von einer bunten Mischung aus Traditionen und Glaubensvorstellungen geprägt ist, die tief in der japanischen Religionsgeschichte und Folklore verankert sind. Um sie in das Spiel zu integrieren, wurden sie abgewandelt und zusammengesetzt, so dass ein neues Narrativ entstehen konnte. Aufgrund dessen spricht Byrne von einer ‚neuen Legende': „[…] the legend of Ōkami itself" (vgl. Byrne, „The Hidden Mythology"). Doch besonders die Integration der Ainu Mythologie wird in diesem Zusammenhang häufig kritisch betrachtet.

Ainu-Mythologie in *Ōkami*

Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Figur Okikurumi, der die beliebteste Figur nach Amaterasu selbst ist (vgl. Capcom, „Ōkami kōshiki Twitter kikaku"). Er ist ein Krieger des Oina-Volkes, welches an die Ainu des realen Hokkaido angelehnt ist. Okikuru-

mi ist wiederum durch den in unzähligen Geschichten des Volkes besungenen Ainu-Helden und Kulturheros Okikurmi inspiriert (vgl. Capcom, *Garyō tensei* 38-40; Philippi and Snyder 186-87; Yamada 19, 31). *Ōkamis* Version des Helden kann sich, wie alle Stammesmitglieder, in einen Wolf verwandeln – ein Hinweis auf den Wolfsgott der Ainu, Horkew Kamuy (vgl. Hutchinson 63; Llovet Ferrer 47; Capcom, *Garyō tensei* 43). Er tritt als *flawed character* auf, der zwar sein Volk retten will, dafür aber ein heiliges Schwert stielt und versucht, so viele Dämonen wie möglich zu töten. Erst durch die Zusammenarbeit mit Amaterasu und das Einsehen seiner Fehler kann er das Schwert zum Leuchten bringen und den Weg zum Endgegner des Spiels öffnen. Genauso wie Susanoo und unzählige weitere Figuren wird er aber aus seiner ursprünglichen Geschichte entfernt und (teilweise) durch Amaterasu ersetzt. Zum Beispiel sind die Zwillingsdämonen Mochirechiku und Kotanechiku, zwei Eulendämonen, die den heiligen Berg des Landes *Kamui* heimsuchen, einer Version des Mythos vom Raub der Sonnengottheit entlehnt. Je nach Variante wird sie von einem Teufel oder Dämonen entführt und durch die oberste Gottheit oder *Okikurmi* gerettet (vgl. Batchelor 68-69; Uchiyama 4; Hayashi und Paulsen 177). In *Ōkami* kämpft die Sonne in Form von Amaterasu stattdessen selbst und ähnlich wie Susanoo und Izanagi in den Kämpfen gegen Orochi steht ihr Okikurumi unterstützend zur Seite.

Rachael Hutchinson wirft im Kapitel „Packaging the Past in Ōkami“ in ihrer Monographie *Japanese Culture through Videogames* einen kritischen Blick auf die Integration der Ainu. Gegen Ende des Kapitels geht sie dabei direkt auf die Aussage Byrnes ein und bemerkt: „It seems that ‚the legend of *Ōkami* itself‘ is not so much a joyful uniting of Japanese history with indigenous culture, but a repetition of Japanese goals of conquest, overriding and subsuming those of the Ainu people“ (Hutchinson 64-65). In ihrer vorherigen Analyse des Spiels geht Hutchinson auf wichtige Aspekte der Darstellung von Religion, Kultur, Frauen und Geschichte im Spiel ein, bevor sie schließlich zu einer Diskussion der Integration der Ainu-Kultur kommt. Wie auch andere Autoren (vgl. u.a. Llovet Ferrer 47-48) weist sie gerechtfertigt darauf

hin, dass die Ainu die einzige japanische Minderheit sind, die in *Ōkamis* Welt integriert wurden. Dadurch entsteht der Eindruck einer homogenen japanischen Gesellschaft mit den Ainu als das ‚Andere' zur eigenen Kultur. Man könnte dieses Vorgehen mit der Tatsache entschuldigen, dass die Zeit des Spiels eine Art ‚Zeit vor der Zeit', eine mythologische *illo tempore* darstellt, doch selbst dann ist die japanische Mythologie und Folklore in sich alles andere als homogen und enthält zudem Motive, die von anderen asiatischen Traditionen beeinflusst sind. Beispielhaft sei die signifikanten Verbindungen der Gottheit Susanoo zum koreanischen Festland erwähnt.[8]

Insoweit handelt es sich bei dem Argument der Homogenität um eine valide Kritik. Doch Hutchinson schließt auf ein Narrativ des ‚Wir gegen die Anderen', auf einen Konflikt zwischen den Ainu/Oina und der Festland-japanischen Tradition, bei der das Äquivalent der Ainu durch die japanische Sonne unterworfen wird. Viel eher ließe sich argumentieren, dass die indigenen Oina in das japanische Volk und in einen kriegerischen Konflikt integriert würden, ähnlich der okinawaischen Inseln im zweiten Weltkrieg (vgl. Kreiner 11-12). Darauf geht Hutchinson jedoch nicht ein. Stattdessen argumentiert sie für einen Eroberungsfeldzug gen Norden, den sie mit einem angeblichen militärischen Unterton des Spiels basierend auf dem Namen der Spielwelt, entsprechend der englischen Lokalisierung *Nippon*, begründet. Es wirkt fast ironisch, dass sie die Wahl dieser Bezeichnung als einen ‚linguistischen Ausrutscher' der Entwickler:innen bezeichnet (vgl. Hutchinson 48-49, 64-66). Denn sie führt historische Bezeichnungen für Japan, *Wa* 和 und *Yamato* 大和, als mögliche Alternativen auf, die Vorlage für den Namen im japanischen Original, das Mittelland der Schilfgefilde (*Ashihara no nakatsukuni*), jedoch nicht. Ähnlich haltlos sind auch ihre Ausführungen zur Bezeichnung des Wolfes als *Ōkami* 狼 statt *Yamainu* 山犬. Laut Hutchinson sei der Begriff *Ōkami* erst mit der Meiji-Zeit, also im späten 19. Jahrhundert, für den Wolf verwendet worden und trage dadurch Konnotationen des Meiji-zeitlichen Nationalstaates und seiner Ideologie in sich. Wie Nakamura Kazue (vgl.

8 Vergleiche hierzu u.a. David Weiss, *The God Susanoo and Korea in Japan's Cultural Memory: Ancient Myths and Modern Empire.*

69-72) jedoch aufzeigt, lässt sich der Begriff *Ōkami* bereits im 18. Jahrhundert als parallellaufende Bezeichnung für den japanischen Wolf nachweisen. Die Verbindung, die Hutchinson zwischen Amaterasus Form als Wolf und dem Nationalstaat der Meiji-Ära zieht, wird zusätzlich durch verworfene Konzepte diskreditiert, die Amaterasu als Falken und Delfin zeigen (vgl. Hayashi und Paulsen 112).

Implikationen von Mythologie und Politik in *Ōkami*

Ōkami ist mitnichten ohne Fehler; eine ausführliche Analyse der dargestellten Homogenität des japanischen Volkes mit den Ainu als einziger Minderheit wäre in der Tat ein interessanter Ansatz. Die aufgehende Sonne (*kyokujitsuki* 旭日旗) ist und bleibt eine ikonische Flagge verbunden mit dem japanischen Militär und Nationalismus (vgl. Hutchinson 56; Llover Ferrer 12, 66), womit eine Übernahme in das Spiel durchaus fragwürdig ist. Entsprechende Kritik ist also nachvollziehbar. Interessant ist jedoch der Umgang mit den drei Reichsinsignien Japans, Spiegel (*Yata no kagami* 八咫鏡), Schwert (*Kusanagi no tsurugi* 草薙剣) und Juwelen (*Yasakani no magatama* 八尺瓊勾玉). Diese Gegenstände stehen in enger Verbindung mit Amaterasu Ōmikami und dem Kaiserhaus und sollen, basierend auf verschiedenen Varianten der *kiki*-Mythen, die kaiserliche Macht legitimieren. In *Ōkami* jedoch dienen sie keiner herrschaftlichen Legitimation oder Etablierung einer kaiserlichen Linie. Weder der Kaiser Takara no Mikoto noch Königin Himiko, welche auf einer semi-historischen japanischen Herrscherin basiert, haben aber eine familiäre oder spirituelle Verbindung zu ihr, noch wird ihre Herrschaft durch die Gottheit oder die Insignien legitimiert. Die Bedeutung, die die Sonnengottheit im realen Japan für das Kaiserhaus spielt, wird also zu großen Teilen übergangen (vgl. auch Ascher 7-8). Im offiziellen Artbook zum Spiel wird zudem deutlich, dass das Konzept der Insignien als Waffen nicht von Anfang an feststand. Zusätzlich zum Spiegel, der als Göttersitz Amaterasus im realen Japan angesehen wird, waren auch Bronzeglocken und Räder mögliche Konzepte (vgl. Hayashi und Paulsen 109).

Wesentlich eindeutiger als ein angeblicher Imperialismus, geschlussfolgert aus der übersetzten Version, ist daher die künstlerische Freiheit bei der Umsetzung der verwendeten Materialien. Dabei wird mit jeder Geschichte, unabhängig von ihrer ursprünglichen Tradition, ähnlich umgegangen: Sie wird in das Narrativ des Spiels integriert, indem Details abgewandelt werden und Amaterasu eine Rolle innerhalb der Geschichte erhält oder gar die eigentlichen Protagonist:innen ersetzt. Jolyon Baraka Thomas beschreibt ähnliche Vorgänge in *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan* und etabliert den Begriff *warehouse of religious content*, den er verwendet, um die Gesamtheit des religiösen Wissens, besonders der ‚volkstümlichen' Religionen (*vernacular religions*), welches in einer Kultur existiert und potenziell verarbeitet werden kann, zu beschreiben. Solange keine Verbindung zu religiösen Gruppen besteht, kann sich frei aus diesem Lagerhaus bedient und das Material entsprechend den eigenen Interessen gefiltert werden. Thomas bezeichnet diese Vermischung von Motiven als ikonoplastisch, räumt den Medienmachenden also ein, nicht zerstörerisch bzw. ikonoklastisch mit ihren Quellen umzugehen, sondern daraus neue und valide Narrative zu entwickeln (vgl. Thomas 14-15). Hierfür ist *Ōkami* als ein eindeutiges Beispiel erkennbar.

Conclusio

Trotz der möglichen Kritikpunkte ist kaum bestreitbar, dass das Team um *Ōkami* aus einer Vielzahl von verfügbaren Quellen seine eigene Version der *kiki*-Mythen um Amaterasu und Susanoo geschrieben hat. Diese Tatsache wird gegen Ende des Spiels umso deutlicher, denn ein Epilog zeigt, dass die Geschichte, der man als Spieler:in gefolgt ist, eine Erzählung Issuns war. Issun, der ständige Begleiter Amaterasus, gibt hier die Geschehnisse des Spiels an jüngere Mitglieder seines Volkes weiter. Auch Illustrationen, die während jeder Cut-Scene zu sehen sind und wichtige Momente darstellen, werden innerhalb der Welt Issun zugeschrieben, welcher sie angefertigt hat, um mit ihrer Hilfe Amaterasus Errungenschaf-

ten an die Nachwelt weiterzugeben (vgl. Hutchinson 61).[9] Damit ist *Ōkami* nicht nur eine neue Interpretation oder gar Version der *kiki*-Mythen, sondern webt aus den verwendeten Materialien seine eigene fiktive Welt, in der dieser neue Mythos real ist.

Auf Grund der Verankerung *Ōkamis* in einer Tradition, die für die japanische Kultur als so zentral angesehen wird, wie es bei den *kiki*-Mythen häufig der Fall ist (vgl. Kōnoshi 65-67), wird jedoch eine weitere Tendenz sichtbar. Durch die Verbindung der Motive und Figuren aus *Kojiki* und *Nihon shoki* mit anderen Aspekten des Überbegriffes der japanischen Religion und Folklore entsteht, wie Hutchinson nicht zu Unrecht anmerkt, die Idee einer homogenen japanischen Kultur, deren Teil eben diese Geschichten sind. Hier ergeben sich nun einige Möglichkeiten der Interpretation. So wäre etwa eine Argumentation für die Sakralisierung der ursprünglichen Mythen als Ursprung oder Verkörperung der japanischen Kultur möglich. Unter diesem Blickwinkel würde den *kiki*-Mythen ein Status der Unantastbarkeit und besonderen Autorität zugesprochen werden.[10] Ein solcher Ansatz lässt sich etwa in dem eingangs erwähnten Buch *Kojiki no monogatari* erkennen. In diesem Werk wird immer wieder die Bedeutung unterstrichen, die in diesem Fall das *Kojiki* für den Erhalt der japanischen Kultur hat (vgl. u.a. Kobayashi und Miyazaki 6-7, 264). Gemeinsam mit einer Verankerung der Mythen in der realen Welt fallen auch Strategien auf, die von wichtigen Gelehrten wie Motoori Norinaga verwendet wurden, um den Wert des *Kojiki* herauszustellen, wie eine Betonung der ursprünglichen Sprachlichkeit des Werkes oder seine Verbindung zur reinjapanischen Kultur des Altertums (vgl. Kōnoshi 62-63; Kobayashi und Miyazaki 265). Dies alles lässt sich jedoch bei *Ōkami* kaum erkennen. Statt der ursprünglichen Texte wird hier die japanische Kultur an sich in den Vordergrund gestellt, romantisiert und verklärt.

Ōkami ist nur eines von vielen Beispielen für populärkulturelle Medien, die ihre Welt mit Hilfe der *kiki*-Mythen im Speziellen oder inspiriert von Motiven der japanischen Mythenwelt und Folklore im Allgemeinen konstruieren. Sie alle zeichnen sich aber durch eines

9 Hutchinson weist auf die Gemälde Issuns hin, nicht aber auf den Epilog.
10 Bezüglich des zugrunde gelegten Konzeptes von Sakralisierung siehe u.a. *Sakralisierung* von Heinzer, Leonhard und Hoff.

aus: kreative Freiheit und nicht vorhandene Scheu davor, Aspekte verschiedener Traditionen miteinander zu vermischen. Welche Implikationen das mit sich führt, ist für das jeweilige Werk gesondert zu betrachten, aber gewissen Tendenzen lassen sich durchaus erkennen. In jedem Fall muss aber der historische und politische Hintergrund der Texte in die Analyse einfließen. Im gegenwärtigen Japan lassen sich mehrere parallellaufende Prozesse der Interpretation erkennen, die den *kiki*-Mythen entweder Bedeutung zuschreiben – sei es im religiösen, politischen oder kulturellen Sinne – oder absprechen. Viele Fallbeispiele mögen Gradwanderungen zwischen einer Politisierung, Sakralisierung oder gar De-Sakralisierung sein, doch stellen sie gleichzeitig eine Möglichkeit dar, einen Einstieg in die japanische Kultur und mythische Welt zu wagen.

Literaturverzeichnis

Antoni, Klaus, Hrsg. *Kojiki: Aufzeichnung alter Begebenheiten*. Erste Auflage. Berlin: Verlag der Weltreligionen, 2012. Print.

---. „Warum 660 v. Chr.? Das Datum der ‚Reichsgründung durch Jinmu-tennō 神武天皇 ‘ und die Genese einer linearen Zeitrechnung in Japan.“ *Ostasien im Blick: Festschrift zum 60. Geburtstag von Reinhard Zöllner*. Großheirath: Ostasien Verlag, 2021. 1–31. Web. <https://www.academia.edu/67039640/_Warum_660_v_Chr_Das_Datum_der_Reichsgründung_durch_Jinmu_tennô_神武天皇_und_die_Genese_einer_linearen_Zeitrechnung_in_Japan_In_Meyer_Harald_et_al_Hrg_Ostasien_im_Blick_Festschrift_zum_60_Geburtstag_von_Reinhard_Zöllner_Großheirath_Ostasien_Verlag_2021_1_31>. Orientierungen [...], Themenband 2021.

Árokay, Judit. „Fudoki.“ *Kindlers Literatur Lexikon (KLL)*. Heinz Ludwig Arnold, Hg. Stuttgart: J. B. Metzler, 2020. 1-2. Web. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_2116-1>

Ascher, Franziska. „Ōkami (Wii): Von Göttern und Menschen.“ Tobias Unterhuber et al., Hg. 15 Okt. 2011. Web. <https://www.paidia.de/okami-wii/>.

Batchelor, John. *The Ainu and their Folk-Lore: With one hundred and thirty-seven Illustrations from Photographs, and from Sketches by the Author*. The Religious Tract Society: London, 1901.

Byrne, Kathrine. „The Hidden Mythology of Ōkami: Part I: Let's take a turn through the secret Japanese legends which inspired Ōkami." 2011. Web. <https://www.nintendojo.com/features/editorials/ce-the-hidden-mythology-of-okami>.

---. „The Hidden Mythology of Ōkami: Part III: The final installment in this mythic trilogy of Ōkami folklore." 2011. Web. <http://www.nintendojo.com/features/editorials/the-hidden-mythology-of-okami-part-iii>.

Capcom, Hrsg. *Garyō tensei* 『画竜点睛』. Ōsaka: Capcom, 2007.

---. „Ōkami kōshiki Twitter kikaku. ‚Ōkami' Zen kyara ninki tōhyō, kekka happyō!『大神公式Twitter企画 ・「大神」全キャラ人気投票、結果発表！』. " *Ōkami sekkeiban kōshiki saito.* 「大神 絶景版 公式サイト」. 7.-17. Juli 2018. Web. <http://www.capcom.co.jp/o-kami/zekkei/sp/pr/15.html>.

Dettmer, Hans A. „Kojiki". *Kindlers Literatur Lexikon (KLL)*. Heinz Ludwig Arnold, Hg. Stuttgart: J. B. Metzler, 2020. 1-2. Web. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_2241-11>

Dettmer, Hans, und Matthew Königsberg. „Nihon shoki." *Kindlers Literatur Lexikon (KLL)*. Heinz Ludwig Arnold, Hg. Stuttgart: J. B. Metzler, 2020. 1-2. Web. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05728-0_16768-1>

Hardacre, Helen. *Shinto: A History*. New York: Oxford University Press, 2017.

Hayashi, M. Kirie, und Ash Paulsen. *Ōkami: Official complete works*. Richmond Hill, Ont.: Udon Entertainment, 2006. Print.

Heinzer, Felix, Jörn Leonhard, und Ralf von den Hoff. „Sakralisierung". 2019. Web. <https://www.compendium-heroicum.de/lemma/sakralisierung/>

Hirafuji Kikuko. „Gendai nihon to shinwa: Gendai shūkyōron to no kakawari kara (shūkyōgaku to shinwa kenkyū - hōhōronteki na tayōsei wo megutte -, paneru, <tokushū> dai rokujūgo kai gakujutsu taikai kiyō). 現代日本と神話 ： 現代宗教論との関わりから(宗教学と神話研究−方法論的な多様性をめぐって−, パネル, 〈特集〉第六十五回学術大会紀要)."

Shūkyō kenkyū 宗教研究 80.4 (2007): 103 (917)-104 (918). Web. <https://doi.org/10.20716/rsjars.80.4_917>

---. „Kami to deau: Poppukaruchā ni miru densetsu to gendai: 「神と出会う・神を描。ポップカルチャーにみる伝統と現代」." *Kokugakuin Zasshi* 116:11 (2015): 142-54.

Hutchinson, Rachael. *Japanese Culture Through Videogames*. Bd. 80. Milton: Routledge, 2019. Web. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/gbv/detail.action?docID=5780588>.

Isomae, Junichi, 磯前 順一. „Reappropriating the Japanese Myths: Motoori Norinaga and the Creation Myths of the Kojiki and Nihon shoki." *Japanese Journal of Religious Studies* 27.1/2 (2000): 15-39.

Kamiyu Rekishi Henshūbu, かみゆ歴史編集部」, Hg. *Manga omoshiroi hodo yoku wakaru! Kojiki* 「マンガ面白いほどよくわかる！古事記」. Tōkyō: Seitōsha, 2017.

Kishimoto, Masashi, 岸本 斉史. *NARUTO*-ナルト−. Tōkyō: Shūheisha, 1999.

Kobayashi, Seimei, 小林 晴明, und Midori Miyazaki 宮崎み どり. *Kojiki no monogatari. Hieda no Are ga kataru „yukaina na nihon no shinwa."* 「古事記の物語・稗田阿礼が語るゆかいな『日本の神話』」. Kanan: San gurīn shuppansha, 2015.

Kōnoshi, Takamitsu, 神野志 隆光. „Constructing Imperial Mythology: Kojiki and Nihon Shoki." *Inventing the Classics. Modernity, National Identity, and Japanese Literature*. Übers. von Joki Iori. Stanford (CA): Stanford Univ. Press, 2000. 51-71.

Kreiner, Josef, Hg. „Ryūkyūan History in Comparative Perspective." *Ryūkyū in World History*. Bd. 2. Bonn: Bier'sche Verlagsanstalt, 2001. 1-41.

Kunaichō, 宮内庁. „Genealogy of the Emperors of Japan, Tennō keizu 「天皇系図」." Web. <https://www.kunaicho.go.jp/eabout/genealogy/img/keizu-e.pdf (engl.) https://www.kunaicho.go.jp/about/kosei/pdf/keizu-j.pdf (jap.)>.

Llovet Ferrer, Marc. „Representations of Japan by the Video Game Industry: The case of Ôkami from a Japanophile perspective." M.Sc. Thesis. University of Tampere, 2017. Web. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/102559>.

Mielke, James. "The Wolf Wisperer. Making Sense of Okami's Weired World for America". *1up.com* 17 Aug. 2006. online. https://web.archive.org/web/20110605001725/http://www.1up.com/features/wolf-talk

Nakamura, Kazue, 中村 一恵. „Edo chūki - Shokoku sanbutsuchō ni kisai sareta inuzoku dōbutsu no meishō 江戸中期・諸国産物帳に記載されたイヌ属動物の名称 (Japanese Names of the Animals Belonging to Genus Canis Described in ‚the Flora, Fauna and Crops of the Japan Islands' in the 18th Century)." 神奈川県立博物館研究報告（自然科学） - *Bulletin of The Kanagawa Prefectural Museum (Natural Science)* 34 (2005): 69-73.

Naumann, Nelly. *Die Mythen des alten Japan*. Köln: Anaconda, 2011.

Oda, Eiichiro 尾田 栄一郎. *ONE PIECE* 「ワン・ピース」. Tōkyō: Shūheisha, 1997.

Philippi, Donald L., und Gary Snyder. *Songs of Gods, Songs of Humans: The Epic Tradition of the Ainu*. Tokyo: University of Tokyo Press, 1979.

Shirane, Haruo. „Curriculum and Competing Canons." *Inventing the classics*. Hg. von Haruo Shirane und Tomi Suzuki. Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press, 2000. S. 220-49.

Thomas, Jolyon Baraka. *Drawing on Tradition: Manga, anime, and Religion in Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2014.

Uchiyama, Tatsuya, 内山 達也. „Ainu no ‚Taiyō' ni kansuru shinkō ni tsuite. 「アイヌの〈太陽〉に関する信仰について」." *Bushitsu bunka kenkyū* 5 (2008): 1-25.

Weiss, David. *The God Susanoo and Korea in Japan's Cultural Memory: Ancient Myths and Modern Empire*. New York: Bloomsbury, 2022.

Wittkamp, Robert F. *Arbeit am Text: Zur postmodernen Erforschung der Kojiki-Mythen*. Bd. 34. Gossenberg: Ostasien Verlag, 2018.

Yamada, Takako. *The Worldview of the Ainu: Nature and Cosmos Reading from Language*. London: Kegan Paul, 2001. Web. <https://www.academia.edu/1478933/The_World_View_of_the_Ainu>.