

Chinese Cultural Elements and Characteristics in Genshin Impact Game

《原神》游戏中的中国文化元素及其特色

《Yuán shén》 yóuxì zhōng de zhōngguó wénhuà yuánsù jí qí tè sè



AUDYTA ELGINA ROSA
F091201009



PROGRAM STUDI
BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2024

**Chinese Cultural Elements and Characteristics
in Genshin Impact Game**
《原神》游戏中的中国文化元素及其特色
《Yuán shén》 yóuxì zhōng de zhōngguó wénhuà yuánsù jí qí tè sè

**AUDYTA ELGINA ROSA
F091201009**



**PROGRAM STUDI BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2024**

**Chinese Cultural Elements and Characteristics
in Genshin Impact Game**
《原神》游戏中的中国文化元素及其特色
《Yuán shén》 yóuxì zhōng de zhōngguó wénhuà yuánsù jí qí tè sè

AUDYTA ELGINA ROSA
F091201009

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok

pada

**PROGRAM STUDI BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGGOK
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

SKRIPSI
Chinese Cultural Elements and Characteristics
in Genshin Impact Game

《原神》游戏中的中国文化元素及其特色

《Yuán shén》 yóuxì zhōng de zhōngguó wénhuà yuánsù jí qí tèshè

diajukan oleh

AUDYTA ELGINA ROSA

NIM: F091201009

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 24 Juli 2024

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

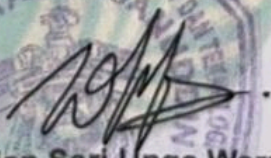
Menyetujui

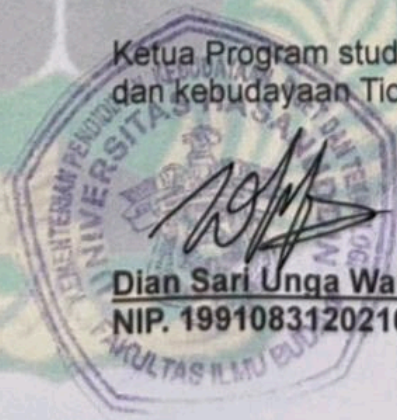
Pembimbing I

刘庆

Liu Qing / 刘庆

Ketua Program studi Bahasa Mandarin
dan kebudayaan Tiongkok


Dian Sari Unga Waru, S., S M.TCSOL
NIP. 199108312021074001



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul "Chinese Cultural Elements and Characteristics in Genshin Impact Game" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Liu Qing sebagai pembimbing utama. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dan dicantumkan Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 26 Juli 2024



Audyta Elgina Rosa

NIM F091201009

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam juga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan para sahabatnya.

Penulisan skripsi yang berjudul “Chinese Cultural Elements and Characteristics in Genshin Impact Game” ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar sebagai Sarjana Sastra pada Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.

Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing Liu Qing. Skripsi ini diselesaikan di bawah bimbingan yang cermat dan dukungan yang kuat dari beliau, dengan pengetahuannya yang mendalam dan visinya yang luas memberi peneliti inspirasi yang mendalam. Dalam proses penulisan skripsi, beliau dengan sabar dan penuh perhatian membimbing peneliti.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada teman sekelas yang ikut program 2+2 dan teman-teman lainnya dari BUBUGAO 2020 atas bantuan mereka dalam membantu dalam pengerjaan skripsi dan membantu memberi arahan dalam format skripsi peneliti. Terkhusus teman sekelas yang ikut program 2+2 selalu mengingatkan tentang hal-hal yang perlu peneliti perhatikan ketika peneliti sibuk dan tugas-tugas yang harus peneliti selesaikan tepat waktu, sehingga peneliti dapat menyelesaikan dan menyerahkan disertasi saya dengan lancar. Kepada penghuni kamar 711, saudari Vanessa Hie dan Hanastasya Rochbeind, peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan serta pengalaman yang telah dilewati bersama peneliti baik itu dalam keadaan suka maupun duka.

Tidak lupa peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua peneliti dari lubuk hati yang paling dalam karena telah membesarkan peneliti. Tanpa perhatian dan bimbingan mereka, peneliti tidak akan memiliki pencapaian seperti sekarang ini. Peneliti akan berusaha semaksimal mungkin akan kedepannya bisa lebih membanggakan orang tua.

Akhirnya, peneliti berterima kasih kepada semua guru-guru yang telah mengajari peneliti mulai dari awal perkuliahan di Universitas Hasanuddin, tanpa akumulasi pengetahuan selama bertahun-tahun ini, peneliti tidak memiliki motivasi dan kepercayaan diri yang tinggi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Peneliti,
Audyta Elgina Rosa

ABSTRAK

AUDYTA ELGINA ROSA. Elemen dan Karakteristik Budaya Tionghoa dalam Game Genshin Impact (Dibimbing oleh Liu Qing).

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai elemen budaya Tiongkok dan karakteristiknya dalam game Genshin Impact, khususnya dari negara Liyue. Liyue adalah sebuah negara fiksi di Tevyat, yang dimodelkan berdasarkan kehidupan nyata di Tiongkok. Peneliti memilih topik yang menjadi fokus penelitian berdasarkan topik yang populer di media sosial dan apa yang paling banyak dibicarakan oleh orang-orang di luar negeri mengenai budaya Tiongkok dalam Genshin Impact. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori nilai budaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif atau studi pustaka. Sumber data untuk penelitian ini adalah game Genshin Impact dan data-data valid yang diperoleh dari media seperti buku, jurnal, majalah, koran, dokumen cetak maupun digital di website resmi, dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan subjek penelitian yang dapat mendukung kemajuan penelitian.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa unsur-unsur budaya dan karakteristik Tionghoa Liyue diwujudkan dalam bentuk karakter, lanskap, arsitektur, kostum, kesenian, dan makanan. Pada akhirnya, Genshin Impact secara efektif menampilkan kekayaan dan keragaman budaya Tiongkok, memberikan pengalaman dunia virtual Tevyat yang mendalam kepada para pemain, serta sebagai media untuk menampilkan elemen dan karakteristik Tiongkok.

Kata kunci: Genshin Impact; Game; Budaya Tiongkok ; Elemen ; Karakteristik

ABSTRACT

AUDYTA ELGINA ROSA. **Chinese Cultural Elements and Characteristics in Genshin Impact Game** (Supervised by Liu Qing)

This study aims to provide readers with an understanding of the Chinese cultural elements and their characteristics of Genshin Impact, especially from the country of Liyue. Liyue is a fictional country in Tevyat, modelled on real-life China. The authors chose the topics to focus on based on popular topics on social media and what people outside the country talk about most about Chinese culture in Genshin Impact. The theory used in this study is cultural value theory. The research method used in this study is descriptive qualitative method or literature study. The sources of data for this study are the game Genshin Impact and valid data obtained from media such as books, journals, magazines, newspapers, printed or digital files on official websites, and other sources related to the subject of the study that can support the progress of the study.

The results of the study show that the elements of Liyue Chinese culture and characteristics are embodied in from characters, landscapes, architecture, costumes, art, and food. In the end, Genshin Impact effectively showcases the richness and diversity of Chinese culture, providing players with an immersive Tevyat virtual world experience, as well as a medium for showcasing Chinese elements and characteristics.

Keyword: Genshin Impact; Game; Chinese Culture; Elements; Characteristic

摘要

AUDYTA ELGINA ROSA. 《原神》游戏中的中国文化元素及其特色 (由刘庆老师监督)

本研究的目的是让读者了解《原神》的中国文化元素及其特色，特别来自璃月国家。璃月是 **Tevyat** 中虚构的一个国家，以现实生活中的中国为蓝本。作者根据社交媒体上的热门话题，以及境外人士对《原神》中的中国文化谈论最多的内容，选择了重点话题。本研究采用的理论是文化价值理论。本研究采用的研究方法是描述性定性方法，即文献研究。本研究的数据来源是《原神》的游戏和从图书、期刊、杂志、报纸、官方网站上的印刷或数字文档等媒体以及与研究对象相关的其他来源获得的有效数据，这些数据可以支持研究的进展。

研究表明，璃月中国文化元素及其特色的体现在从人物、风景、建筑、服饰、艺术、饮食。最终，《原神》有效地展示了中国文化的丰富性和多样性，为玩家提供了一个身临其境的 **Tevyat** 虚拟世界体验，同时也是展示中国元素和特色的媒介。

关键词：原神；游戏；中国文化；元素；特色

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
摘要.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 研究的背景.....	1
1.2 研究问题.....	2
1.3 研究目的.....	2
1.4 文献综述.....	2
1.4.1 国内研究现状.....	2
1.4.2 国外研究现状.....	3
1.5 理论基础.....	4
BAB II METODE PENELITIAN	5
2.1 研究类型.....	5
2.2 数据和数据来源.....	5
2.3 数据分析技术.....	5
BAB III 《原神》游戏与中国文化	6
3.1 《原神》游戏背景.....	6
3.1.1 《原神》故事梗概.....	7
3.1.2 璃月故事梗概.....	7
3.2 中国文化.....	8
BAB IV 《原神》游戏中的中国文化元素	10
4.1 人物.....	10
4.1.1 钟离 Zhongli.....	10
4.1.2 雲堇/云堇 Yun Jin.....	11
4.1.1 七七 Qiqi.....	11
4.1.2 凝光 Ningguang.....	12
4.1.3 嘉明 Gaming.....	12
4.2 风景.....	13
4.2.1 绝云间.....	13
4.2.2 渌华池.....	14
4.2.3 荻花洲.....	14
4.3 建筑.....	14
4.3.1 璃月港.....	15
4.3.2 望舒客栈.....	15
BAB V 《原神》游戏中与中国文化特色	16

5.1	服饰	16
5.2	艺术	17
5.2.1	音乐	17
5.2.2	戏曲艺术	17
5.2.3	舞蹈	18
5.3	饮食	18
BAB VI PENUTUP		19
6.1	结论	19
DAFTAR PUSTAKA		21

Daftar Gambar

No. Urut	Halaman
GAMBAR 4.1.1 钟离 Zhongli.....	10
GAMBAR 4.1.2 雲堇/云堇 Yun Jin.....	11
GAMBAR 4.1.3 七七 Qiqi.....	11
GAMBAR 4.1.4 凝光 Ningguang.....	12
GAMBAR 4.1.5 嘉明 Gaming.....	12
GAMBAR 4.2.1 绝云间.....	13
GAMBAR 4.2.2 渌华池.....	14
GAMBAR 4.2.3 荻花洲.....	14
GAMBAR 4.3.1 璃月港.....	15
GAMBAR 4.3.2 望舒客栈.....	15
GAMBAR 5.1.1 璃月女生的衣服.....	16
GAMBAR 5.1.2 璃月男生的衣服.....	16
GAMBAR 5.2.2 雲堇表演的《神女劈观》动画在 Youtube.....	17

BAB I PENDAHULUAN

1.1 研究的背景

随着互联网在全球的日益发展，游戏产业的市场增长在过去几年中急剧增加，并使大多数儿童，青少年和成年人倾向于通过玩网络游戏来获得娱乐。游戏是一项旨在寻找娱乐，缓解压力的工作，有些人还以游戏为生。利用个人电脑或手机等设备以及互联网网络，就可以随时随地玩网络游戏。

移动游戏取得了长足的进步。中国是这股热潮的受益国之一。目前，中国已成为全球最大的移动游戏市场，创造了 180 亿美元的收入。电子竞技的兴起也在中国游戏中掀起了波澜。如今，一些领先的中国游戏玩家通过在线游戏赚取了数百万美元。自《原神》发布以来，中国的游戏开发商一直在崛起，这款游戏也风靡全球。

《原神》(Genshin Impact)是一款开放世界冒险游戏，由米哈游(MiHoYo)在中国大陆推出，并由HoYoverse旗下的Cognosphere在全球推出。在发布一周内，《原神》在手机上的下载量就超过了1500万次，这还不包括通过其他平台的下载量。在2021年，HoYoverse首次获得TGA最佳移动游戏奖。迄今为止，该游戏已在三个类别中获得八项提名，并赢得其中两项。在2020年9月底，《原神》以13种语言版本在全平台上线，当年12月获得Google Play 2020年度最佳游戏，Apple Store 2020年度游戏，登顶68个国家和地区的畅销榜首。

在哔哩哔哩平台，目前共有7位UP主粉丝量超过1000万，《原神》是唯一一个游戏官方账号。根据Kuwan Lab的视频收到的3万条评论，许多人欣喜地认为，《原神》通过展示文化元素和提供审美体验，影响了外国人对中国的潜意识印象。据说，这款游戏本身就是中国第一款风靡全球的游戏。更不用说，《原神》的成功在很大程度上也归功于其将中国传统文化融入游戏各个方面的独特之处。米哈游努力将中国传统文化独特地融入到游戏的各个方面，在2021年8月，米哈游被中华人民共和国商务部列为2021-2022年度国家文化出口重点企业，《原神》入选国家文化出口重点项目。

《原神》的故事情节发生在Teyvat世界，该世界由七个主要国家组成，这些国家由不同的神灵“魔神/神”统治，与不同的元素和理想联系在一起，并由特定的派别管理。国家本身的特征与地球上的真实国家相似或以其为原型，如蒙德(Mondstadt)位于德国或瑞士，璃月(Liyue)位于中国，稻妻(Inazuma)位于日本等。不仅是国家，作为国家代表出现的人物也与真实国家的人民特征密切相关。

在本研究中，作者将重点关注璃月(Liyue)这个与中国相似的民族所展示的文化元素的特色和审美体验，这种影响在中国以外的其他国家也很普遍。从人物、风景、建筑、服饰、艺术、饮食等等。作者根据社交媒体上的热门话题，以及境外人士对《原神》中的中国文化谈论最多的内容，选择了重点话题。

1.2 研究问题

基于研究背景，研究者将重点探讨《原神》游戏的中国文化元素及其特色的问题。

1.3 研究目的

本研究的目的是让读者了解《原神》的中国文化元素及其特色，特别是在向中国以外的国家传播中国文化方面的影响。

本研究采用的研究方法是描述性定性方法，即文献研究。经过收集，筛选，在阅读和分析了与《原神》游戏中的中国文化元素及其特色主题相关的其他论文后，作者开始总结所有相关主题，并将所有新事实和最新数据编入本研究论文。

1.4 文献综述

1.4.1 国内研究现状

由于《原神》游戏来自中国，因此对它的研究也不少。笔者从国内的一些期刊中摘取了一些参考文献。期刊的选择依据是所研究课题的相似性，还有一种期刊是所研究课题的内容作者认为与作者要研究的课题相关。作为参考文献的论文主要有：

1. 在 2023 年，Wang Xingwei 研究了“Chinese Games and Cultural Dissemination: A Case Study of 《Genshin Impact》”或在汉语“《原神》中国游戏与文化传播：《原神》影响的个案研究”。Wang Xingwei 通过分析中国游戏产业的发展现状，以中国最成功的海外文化传播游戏《原神》为研究对象，探讨了《原神》如何将中国文化融入到游戏。《原神》是如何成功地在海外传播，受到全球玩家的欢迎，并促进了中国文化的传播。随后，Wang Xingwei 对全文进行了总结，并对中国游戏产业的发展进行了展望。在本研究中，作者参考了一些资料，想继续探讨游戏《原神》对中国文化的广泛影响这一话题，也想补充 Wang Xingwei 论文中没有提到的其他方面的走红和文化元素。¹
2. 在 2023 年，Liu Jingyu 研究了“Impact of Culture on Genshin Impact Game Texts Translation”或在汉语“文化对《原神》游戏文本翻译的影响”。该论文主要从文学，饮食，地名等方面对《原神》中的相关翻译进行分析，阐明了中国游戏字幕翻译的特点以及翻译的优缺点。作者借鉴了一些关于中国饮食文化的研究成果，并补充了刘靖宇论文中没有提到的另一个方面。²
3. 在 2023 年，由唐汉一，和王琳研究关于“网络游戏《原神》“出海”背后的中国文化传播”。对《原神》中的中华文化的嵌入机制以及“出海”作者

1 Xingwei Wang. Chinese Games and Cultural Dissemination: A Case Study of “Genshin Impact” [J]. Beijing University of Chemical Technology. 2023.

2 Jingyu Liu. Impact of Culture on Genshin Impact Game Texts Translation[J]. Tianjin University. 2023(13).

通过对《原神》中的中华文化的嵌入机制以及“出海”进行深入研究，或许能够为。³

4. 在 2023 年，余兆强研究了“中华传统文化元素在游戏场景设计中的应用探讨——以《原神》游戏为例”。本文基于本土游戏设计的发展概况，分析将中华传统文化元素融入游戏场景设计中的重要性，并以《原神》游戏为例，从自然元素，传统建筑元素，传统农耕文化元素和传统山水画元素四个方面探讨中华传统文化元素在游戏场景设计中的应用。⁴

1.4.2 国外研究现状

根据本研究的介绍，游戏《原神》对中国以外国家的影响非常广泛。有关该主题的研究论文数量也很多，因此作者从几种期刊中摘取了一些参考文献。

1. 在 2023 年，Ivan Chandra Nova 和 Harris Hermansyah Setiajid 研究了“The Indonesian Subtitles of Qiqi and Bennett Characters Utterances in Genshin Impact Game: A Study of Subtitling Strategies”或在汉语“《原神》影响游戏中七七（Qīqī）和班尼特（Bānnitè 人物语）句的印尼语字幕：字幕策略研究”。本文研究旨在分析将七七和班尼特的话语从英语翻译成印尼语时所采用的字幕策略。作者从论文研究中选取了一个参考，因为其中一个角色与作者想要研究的主要议题有关。七七这个人物来自于璃月。⁵
2. Pada 在 2021 年，Marisha Adilina 研究了“The China's Government Cultural Diplomacy Through Online Game: Genshin Impact Toward International Public”或在汉语“中国政府通过网络游戏开展文化外交：《原神》对国际公众”。本研究试图探讨中国政府正在实施的文化外交。独立后，中国政府一直积极参与许多外交事务，以在国际舞台上赢得更好的形象。作为亚洲人口最多的国家，中国在过去的几十年里取得了长足的发展，不断证明自己是全球最具影响力的国家。这个“竹帘之国”探索了多个外交领域，其中之一就是文化外交。因此，她试图通过最近最流行的网络游戏《原神》，运用“软实力”向国际公众传递中国的文化外交。研究内容包括米哈游公司的历史，《原神》作为中国政府公共外交的相关性以及《原神》中中国文化的阐释。⁶

3 唐汉一，王琳. 网络游戏《原神》“出海”背后的中国文化传播[J]. 社会科学前沿, 2023, 12(9): 5221-5228.

4 余兆强. 中华传统文化元素在游戏场景设计中的应用探讨——以《原神》游戏为例[J]. 美术文献, 2023(1): 126-128.

5 Ivan Chandra Nova, Harris Hermansyah Setiajid. The Indonesian Subtitles of Qiqi and Bennett Characters Utterances in Genshin Impact Game: A Study of Subtitling Strategies[J]. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. 2023. 5 (1).

6 Marisha Adilina. The China's Government Cultural Diplomacy Through Online Game: Genshin Impact Toward International Public[D]. Muhammadiyah Yogyakarta University. 2021.

1.5 理论基础

英国文化研究专家雷蒙德-威廉姆斯（Raymond Williams, 1921-1988年）在《1780-1950年的文化与社会》一书的序言中对文化下了一个更宽泛的定义。首先，文化是“.....心灵的一般状态或习惯”，是心灵的氛围和传统。换言之，文化与人类的劳动成果和思想密切相关。其次，威廉姆斯将文化定义为“整个社会智力发展的一般状态”。一个社会群体的总体智力发展。第三，文化是“艺术的总体”，是艺术作品的集合。第四，文化是“物质，智力和精神的整体生活方式”。后一种定义更具创新性，威廉斯称文化是一种物质，智力和精神兼具的生活方式。（Raymond Williams, 1982: 16）在《文化理论与大众文化》一书中，John Storey 间接引用了威廉斯对文化的定义如下。⁷ (Mathew Arnold, 2005:1) 鲍德温等人也引用了威廉斯对文化的定义，即文化是...知识，精神和审美发展的一般过程。.....智力活动，尤其是艺术活动的作品和实践。（Elaine Baldwin et.al, 2004:1) 根据上述定义，我们可以得出结论：文化是一个完整的生活体系，包括一个社会群体为改善其生活而拥有的思想、知识、物质、艺术和精神传统。⁸

我们所了解的文化是一个人从他的社会所获得的事物之总和。这些事物包含信仰、风俗、艺术形式、食物习惯和手工艺。这些事物并非由他自己的创造活动而来，而系由过去正式或非正式的教育所传递下来的（洛维（Lowie），1937）。⁹

...当着我们把一般的文化看做一个叙述的概念时，意即人类创造所累积起来的宝藏：书籍、绘画、建筑等等。除此以外，还有我们适应人事和自然环境的知识：语言、风俗、成套的礼仪、伦理、宗教和道德，都在文化范围以内（克罗孔与凯利，1945）。¹⁰

7 Storey, John. Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction (9th Ed) [M]. England: Routledge. 2021.

8 Baldwin, Elaine· et al. Introducing Cultural Studies (2nd Ed) [M]. England: Routledge. 2013.

9 殷海光. 中国文化的展望, 殷海光作品系列[M]. 上海三联书店. 2002

10 殷海光. 中国文化的展望, 殷海光作品系列[M]. 上海三联书店. 2002

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 研究类型

本研究采用定性研究法，重点是图书馆研究或即文献研究，以及研究者对游戏原神的观察。

2.2 数据和数据来源

在本研究中，所获得的数据是《原神》的游戏，从图书、期刊、杂志、报纸、官方网站上的印刷或数字文档等媒体以及与研究对象相关的其他来源获得的有效数据，这些数据可以支持研究的进展

2.3 数据分析技术

本研究采用定性研究法，重点是图书馆研究或即文献研究，以及研究者对游戏原神的观察。定性研究是通过观测，实验和分析等，来考察研究对象是否具有这种或那种属性或特征，以及它们之间是否有关系等。分析游戏《原神》的步骤如下：

1. 分析社会情境，即根据所研究的问题（即《原神》游戏中的中国文化元素及其特色）识别数据。
2. 分类阶段，即对已经确定的数据，再按照主要问题数据。
3. 分析阶段，即根据主题对已分类的数据进行解释。
4. 描述阶段，即描述解释阶段的结果，从而就《原神》游戏中的中国文化元素及其特色。