FengYuan Liu
Postgraduate student of the Stroganov Russian State University
of Design and Applied Arts
Moscow, Russia
e-mail: 3213645152@qq.com
Moscow, Russia

Tatyana V. Litvina
PhD in Art. Professor of the Stroganov Russian State University
of Design and Applied Arts
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru
Moscow, Russia

DOI: 10.36340/2071-6818-2026-22-3-161-169

THE ROLE OF DIGITAL GAMES IN THE PRACTICE AND INNOVATION OF PROMOTING CHINA'S OUTSTANDING TRADITIONAL CULTURE

Summary: *As an emerging form of contemporary media, digital games are gradually evolving into a key vehicle for promoting the innovative dissemination of China's outstanding traditional culture. This paper clarifies the intrinsic connection between digital games and cultural heritage, systematically examines the diverse modes of presentation of traditional cultural elements within digital game contexts, and analyses their dissemination pathways through specific case studies. Research indicates that digital games primarily achieve cultural transmission through three main channels: the translation of cultural symbols, the dissemination of knowledge systems, and the expression of value concepts. The effectiveness of this transmission can be comprehensively assessed across three dimensions: deepening of understanding, interactive engagement, and behavioural transformation. Currently, digital games have evolved from mere tools of cultural dissemination into agents of cultural innovation, demonstrating significant advantages in enhancing the interactivity and reach of dissemination. However, they simultaneously face practical challenges such as balancing in-depth cultural exploration with entertainment experiences, and ensuring adaptability for cross-cultural communication. Future development requires further optimisation of game interaction design, the promotion of deep integration between cultural elements and game mechanics, and the establishment of a sustainable path for the inheritance and innovation of traditional culture.*
Keywords: *digital games, outstanding traditional Chinese culture, cultural dissemination, innovative development.*

As the spiritual foundation and cultural marker of the Chinese nation, China's outstanding traditional culture, in the new era of the rapid change of digital technologies, faces the dual task of preservation and innovation. Digital games, as one of the most influential forms of digital media at the present time, thanks to their unique capacity for interactive experience, immersive storytelling and emotional resonance, are reconceiving the established models and the logic of disseminating traditional culture.

In recent years the international influence of domestic digital games has been steadily growing. According to industry data, the actual volume of sales on foreign markets of independently developed Chinese games in 2024 reached USD 18.557 billion, which is 13.39% more than in the previous year, which is significantly higher than the world-average rate of growth of the games market of 3.31% [2]. Particular attention is deserved by the fact that domestic games carrying within themselves features of Chinese culture have become an important window for foreign players for becoming acquainted with Chinese culture. Such representative works as 'Black Myth: Wukong' (1) and 'Genshin Impact'

(2) have not only achieved commercial success on the world games market, but have also, thanks to high-precision digital recreation of cultural heritage and innovative interpretation of cultural meanings, provoked broad international interest in and discussion of traditional Chinese culture.

In this developmental context the cultural component of digital games is becoming ever more noticeable, going beyond the bounds of a simple entertainment product and turning into an important vehicle of cultural dissemination. According to data from the report 'Digital Games as a Means of Actualisation and Dissemination of China's Intangible Cultural Heritage', in 43 popular domestic games the use of elements of intangible cultural heritage, such as Nuo opera (masked opera), Suzhou embroidery, and paper cutouts, has evolved from simple background decoration to the interactive and tangible core of the gameplay [1]. How to bring about the key transition from 'the embedding of cultural elements' to 'the transmission of cultural value' is becoming the central problem facing the high-quality development of the Chinese games industry.

Digital games are a form of entertainment activity, based on digital technologies, using interactive media for the participation of individuals or groups. In comparison with traditional media, digital games possess three distinctive characteristics: firstly, interactivity: the player by means of their actions directly influences the course and the outcome of the game, forming a complete cycle of 'human-computer interaction'; secondly, immersiveness: thanks to audio-visual artistic design and the construction of a narrative, an absorbing experience is created, which deeply immerses the player in the virtual world; thirdly, narrativity: by means of a system of tasks, the development of a plot and the creation of characters, an integral story-world is built, transmitting certain value concepts.

Ill. 1. A mask from a 'Nuo' performance in the game 'Inside the Peach Blossom Spring There Is a Home': Zhong Kui.

These characteristics distinguish digital games from traditional media forms, such as cinema and literature: the player in the course of the game is not simply a recipient of cultural information, but also a participant in and a co-author of cultural content. This unique media property endows digital games with a special potential and value in the area of the dissemination of culture.

China's outstanding traditional culture represents the spiritual wealth formed by the Chinese nation in the course of a prolonged historical process, encompassing ideological concepts, moral norms, literature and art, folk traditions, crafts, and much else. Its principal content includes such ideological entities as 'humaneness', 'the people as the foundation', 'sincerity', as well as diverse forms of expression, such as traditional opera, martial arts, and traditional crafts. In the age of digitalisation, China's outstanding traditional culture faces the task of 'creative transformation' and 'innovative development'. Creative transformation requires the modernist reconstruction of traditional culture in accordance with the features of the age and the needs of development, and the endowing of it with new forms of expression; innovative development, in its turn, emphasises the necessity, on the basis of contemporary practice, of expanding and improving the content of traditional culture, making it compatible with contemporary social development. Digital games are an effective path for achieving this goal.

Traditional cultural heritage has long relied upon such modes as oral transmission, written sources, material exposition, and so on, which in contemporary society encounter difficulties connected with the uniformity of channels of dissemination and the passive character of experience. The appearance of digital games has opened up new possibilities for overcoming these difficulties.

Games destroy the spatial and temporal limitations of the dissemination of culture. Players can interact with traditional culture at any time and in any place through the game, without being limited by the opening hours of a museum or by geo-

graphical location. For example, the high-precision digital recreation of such cultural-heritage objects as the painted statues of the 28 constellations in the Yuhuangmiao Temple in Shanxi (3), the Shijia Pagoda (Yingxian Pagoda) (4), and others, in the game 'Black Myth: Wukong' (1), allows players from all over the world to 'travel' through these cultural monuments without leaving home.

Games create an immersive cultural experience. Traditional expositions are essentially 'observation', whereas games are 'participation'. For example, in the game 'Taohuayuan shenyou youren jia' (5), players can not only see the twelve Nuo opera masks from Chizhou (6) (Ill. 1), but also, through the plot of the game, learn the cultural stories standing behind each mask [4]; the game 'Jianwang 3' (7), together with cultural institutions and national custodians of intangible cultural heritage from Quanzhou, Yili, and other places, turns traditional arts, such as Nanyin (southern music), puppet theatre, and the zanhuawei traditional headdresses, into an interactive experience inside the game, allowing players not only to 'see' intangible heritage, but also to 'participate' in it [5]. Such an experience of participation deepens cultural perception from 'knowing' to 'feeling'. According to statistics, the number of Chinese players has reached 660 million people, with the overwhelming majority of them being young people. Games are becoming an important bridge connecting traditional culture with Generation Z, allowing the ancient civilisation to enter their spiritual life in a form pleasing to young people.

The dominant paradigm of disseminating traditional culture in domestic games has passed through a historical evolution. At the early stage the paradigm of the 'cultural symbol' prevailed, which placed emphasis on the embedding of elements of traditional culture at the surface level of the game, for example, character skins, scene decorations, and the like. Although this paradigm was a necessary stage of the development of the industry, it had not yet touched the deeper dimensions of the interaction between human, game mechanic, and culture.

At the present time academic circles and the industry are promoting a transition from the paradigm of the 'cultural symbol' to the paradigm of the 'cultural mechanic' [1]. By 'cultural mechanic' is understood the incorporation of cultural logic into such basic elements of design as game rules, modes of control, systems of development, and mechanisms of feedback. For example, in some games attempts are being made to turn the philosophical concept of 'the mutual generation of yin and yang' into a system of development, and to integrate the idea of 'the unity of Heaven and Man' into the design of the interaction of the character with the surrounding environment. When players follow these rules, they not only control the game, but also embody these cultural concepts in practice. Such a deep embedding makes the transmission of cultural values

Ill. 2. Promotional image of the game 'Black Myth: Wukong'.

Ill. 3. Screenshots from the game 'Black Myth: Wukong'.

not simply an optional supplement, but an inseparable part of the gaming experience.

The game 'Black Myth: Wukong' has achieved new heights in the digital reconstruction of cultural heritage (Ill. 2).

On the technical level the game uses technologies of high-precision digital modelling for the digital recreation of such cultural-heritage objects as the painted statues of the 28 constellations in the Yuhuangmiao Temple in Shanxi, the Shijia Pagoda (Yingxian Pagoda), the Xuankong hanging monastery, the Dazu rock carvings in Chongqing, the Xiaoxitian Monastery in Xi county of Shanxi province, the Lingyin Temple in Hangzhou, and others.

'Black Myth: Wukong' is not limited to visual symbols, but deeply embeds traditional culture into the game mechanic and the structure of the narrative. Thanks to its rich narrative metaphors and a deep interpretation of the cultural elements of the novel 'Journey to the West', the game artfully reconceives traditional symbols, integrating the cultural meanings of Buddhism and Daoism into the gaming experience [6].

As regards the deep embedding of cultural symbols, the game uses the Buddhist concept of the 'six roots' (8) as the central narrative frame. The plot of the game revolves around the search for the 'six roots' of Sun Wukong, which correspond to the eye, the ear, the nose, the tongue, the body, and consciousness. This design not only popularises Buddhist concepts, but also allows the player, through the game mechanic, to experience personally the meaning of the 'six roots': with the acquisition of each root the abilities of the character are strengthened, simultaneously deepening the player's experience and cultural understanding (Ill. 3).

As concerns the structure of the narrative, the game borrows the traditional form of the zhanghui novel (division into chapters), comprising seven chapters: 'Prologue', 'The Flame Envelops the Black Clouds', 'The Wind Rises in the Dusk', 'White Dew Is Born at Night', 'The Bending Melody of the Purple Mandarin Duck', 'Sunset Dust', 'The Untravelled Path'. On the basis of the zhanghui structure, the game combines cinematic complex narrative devices: one explicit and one hidden plot line constitute the basis of the narrative, while subjective narratives from various points of view enrich the multidimensionality of interpretation. The game also uses such media forms as the 'Book of Shadows' (Yinshen tu) and animated clips at the end of chapters, in order to enrich the viewer's experience. With the exception of the 'Prologue', each chapter is concluded by an animated short film corresponding to the search for the 'six roots'; these animations serve not only as a connecting link between the stages of the narrative, but also, thanks to their unique ritual character, provide the player with a visual reward and emotional consolation upon completion of the level.

Digital games are reconceiving the basic logic of preserving traditional culture, creating an unprecedented model of cultural dissemination. The digital representation of visual symbols, the game-based transmission of elements of intangible heritage, the plot-based incorporation of value concepts: all this opens up new paths for the creative transformation and the innovative development of China's outstanding traditional culture. Moreover, in this process games have surpassed the role of a simple 'cultural vehicle' and have turned into 'an agent of cultural innovation', demonstrating a unique value in the area of media convergence, of innovations in interactive mechanisms, and of the global dissemination of culture.

Game engines are becoming a new type of vehicle for storing cultural memory, and technologies of digital light and shadow impart a 'dynamic cultural expression' to static cultural heritage. This 'dynamic' characteristic is in fact the key value of digital games for the preservation of traditional culture: they do not simply place traditional culture into a digital museum for storage, but give it a new life in digital space, integrate it into the spiritual life of contemporary people, and participate in a global cultural dialogue. In the future, only by adhering to a cultural mission within technological innovations will digital games be able to become a genuine cultural bridge, connecting tradition and the future, China and the world.

REFERENCES:

1. He, W. and Li, Y. (2024) 'Symbols, knowledge and concepts: the innovative transformation of China's outstanding traditional culture in digital games', Jiangsu Social Sciences, (1), pp. 232-240. [In Chinese].
2. Wenhui Bao (2025) 'Domestic games reach global users through their cultural foundation', Wenhui Bao, Shanghai. [In Chinese].
3. China News Service (2025) Traditional culture is integrated into new industries, creating new paths for the dissemination of culture [Online]. Beijing: China News Service. [In Chinese].
4. People's Government of Chizhou City, Anhui Province (2025) Nuo opera from Chizhou has entered a Tencent mobile game [Online]. Chizhou: People's Government of Chizhou City. [In Chinese].
5. Zhongguo Wenhua Bao (2025) 'A thousand-year intangible heritage meets digital games: the beginning of a new path for the dissemination of Chinese culture', Zhongguo Wenhua Bao, Beijing. [In Chinese].
6. Chen, X. and Xu, K. (2025) 'Analysis of the complex narrative and cultural meanings in the game "Black Myth: Wukong"', Television Research, (3). [In Chinese].

Лю Фэнюань
аспирант Российского государственного
художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова
e-mail: 3213645152@qq.com
Москва, Россия

Татьяна Владимировна Литвина
кандидат искусствоведения,
профессор Российского государственного
художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru
Москва, Россия

DOI: 10.36340/2071-6818-2026-22-3-161-169

ПРАКТИКА И ИННОВАЦИИ В ОБЛАСТИ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЙ КИТАЙСКОЙ КУЛЬТУРЫ ПОСРЕДСТВОМ ЦИФРОВЫХ ИГР

Аннотация: *Являясь одной из новых форм современных медиа, цифровые игры постепенно становятся ключевым носителем, способствующим инновационному распространению лучших традиций китайской культуры. В данной статье раскрывается внутренняя связь между цифровыми играми и культурным наследием, систематически исследуются разнообразные формы представления элементов традиционной культуры в игровых сценариях, а также анализируются конкретные примеры практических путей их распространения. Исследования показывают, что цифровые игры осуществляют передачу культуры в основном через три канала: перевод культурных символов, распространение систем знаний и выражение ценностных идеалов, а эффективность их распространения можно комплексно оценивать на трех уровнях: углубление познания, интерактивное участие и трансформация поведения. В настоящее время цифровые игры эволюционировали от простого инструмента культурной передачи к субъекту культурных инноваций, демонстрируя значительные преимущества в плане повышения интерактивности и расширения охвата, но в то же время сталкиваясь с реальными вызовами, такими как поиск баланса между глубоким изучением культуры и развлекательным опытом, а также адаптация к межкультурной коммуникации. Для дальнейшего развития необходимо оптимизировать дизайн игрового взаимодействия, способствовать глубокой интеграции культурных элементов с игровыми механизмами и выработать устойчивый путь для инновационного наследия традиционной культуры.*

Ключевые слова: *цифровые игры, лучшие традиции китайской культуры, культурная коммуникация, инновационное развитие.*

Выдающаяся традиционная китайская культура, являясь духовной основой и культурным маркером китайской нации, в новую эпоху быстрой смены цифровых технологий сталкивается с двойной задачей сохранения и инноваций. Цифровые игры как одна из наиболее влиятельных форм цифровых медиумов в настоящее время, благодаря своей уникальной способности к интерактивному опыту, иммерсивному повествованию и эмоциональному резонансу, переосмысливают устоявшиеся модели и логику распространения традиционной культуры.

В последние годы международное влияние отечественных цифровых игр неуклонно растёт. Согласно отраслевым данным, фактический объ-

ём продаж на зарубежных рынках самостоятельно разработанных китайских игр в 2024 году достиг 18,557 млрд долларов США, что на 13,39% больше, чем в предыдущем году, что значительно выше среднемирового темпа роста рынка игр в 3,31% [2]. Особого внимания заслуживает тот факт, что отечественные игры, несущие в себе черты китайской культуры, стали важным окном для зарубежных игроков для знакомства с китайской культурой. Такие репрезентативные произведения, как «Black Myth: Wukong» (1) и «Genshin Impact» (2), добились не только коммерческого успеха на мировом игровом рынке, но и благодаря высокоточному цифровому воссозданию культурного наследия и инновационной интерпретации культурных смыслов вызвали широкий международный интерес и дискуссию о традиционной китайской культуре.

В этом контексте развития культурная составляющая цифровых игр становится всё более заметной, выходя за рамки простого развлекательного продукта и превращаясь в важный носитель распространения культуры. Согласно данным отчёта «Цифровые игры как средство актуализации и распространения нематериального культурного наследия Китая», в 43 популярных отечественных играх применение элементов нематериального культурного наследия, таких как нуцюй (опера с масками), сучжоуская вышивка, бумажные вырезки, эволюционировало от простого фонового декора до интерактивного и осязаемого ядра игрового процесса [1]. Как осуществить ключевой переход от «внедрения культурных элементов» к «трансляции культурной ценности» становится центральной проблемой, стоящей перед высококачественным развитием китайской игровой индустрии.

Цифровые игры — это форма развлекательной деятельности, основанная на цифровых технологиях, использующая интерактивные носители для участия отдельных лиц или групп. По сравнению с традиционными медиа, цифровые игры обладают тремя отличительными характеристиками: во-первых, интерактивность: игрок с помощью своих действий напрямую влияет на ход и результат игры, формируя полный цикл «человеко-компьютерного взаимодействия»; во-вторых, иммерсивность: благодаря аудиовизуальному художественному дизайну и построению повествования создаётся захватывающий опыт, который глубоко погружает игрока в виртуальный мир; в-третьих, нарративность: с помощью системы заданий, развития сюжета и создания персонажей строится целостный мир истории, транслирующий определённые ценностные концепции.

Эти характеристики отличают цифровые игры от традиционных медиаформ, таких как кино и литература: игрок в процессе игры является не просто получателем культурной информации, но и участником и соавтором культурного контента. Это уникальное медийное свойство наделяет цифровые игры особым потенциалом и ценностью в области распространения культуры.

Выдающаяся традиционная китайская культура представляет собой духовное богатство, сформированное китайской нацией в ходе длительного исторического процесса, включающее в себя идейные концепции, моральные нормы, литературу и искусство, народные традиции, ремёсла и многое другое. Её основное содержание включает такие идеологические сущности, как «гуманность», «народ как основа», «искренность», а также разнообразные формы выражения, такие как традиционная опера, боевые искусства, традиционные ремёсла. В эпоху цифровизации выдающаяся традиционная китайская культура сталкивается с задачей «творческой трансформации» и «инновационного развития». Творческая трансформация требует модернистской реконструкции традиционной культуры в соответствии с особенностями эпохи и потребностями развития, наделения её новыми формами выражения; инновационное развитие, в свою очередь, подчёркивает необходимость на основе современной практики расширять и совершенствовать содержание традиционной культуры, делая её совместимой с современным общественным развитием. Цифровые игры являются эффективным путём для достижения этой цели.

Традиционное наследие культуры долгое время полагалось на такие способы, как устная передача, письменные источники, материальная экспозиция и т.д., которые в современном обществе сталкиваются с трудностями, связанными с однообразием каналов распространения и пассивным характером опыта. Появление цифровых игр открыло новые возможности для преодоления этих трудностей.

Игры разрушают пространственно-временные ограничения распространения культуры. Игроки могут взаимодействовать с традиционной культурой в любое время и в любом месте через игру,

не ограничиваясь часами работы музея или географическим положением. Например, высокоточное цифровое воссоздание таких объектов культурного наследия, как раскрашенные статуи 28 созвездий в храме Юйхуанмяо в Шаньси (3), пагода Шицзя (пагода Инсянь) (4) и других, в игре «Black Myth: Wukong» (1) позволяет игрокам со всего мира «путешествовать» по этим культурным памятникам, не выходя из дома.

Игры создают иммерсивный культурный опыт. Традиционные экспозиции — это в основном «наблюдение», тогда как игры — это «участие». Например, в игре «Таохуаюань шэнью южэнь цзя» (5) игроки могут не только увидеть двенадцать масок нуцюй из Чичжоу (6) (Ил. 1), но и через сюжет игры узнать культурные истории, стоящие за каждой маской [4]; игра «Цзяньван 3» (7) совместно с культурными учреждениями и национальными хранителями нематериального культурного наследия из Цюаньчжоу, Или и других мест превращает традиционные искусства, такие как наньинь (южная музыка), кукольный театр, традиционные головные уборы цзаньхуавэй, в интерактивный опыт внутри игры, позволяя игрокам не только «видеть» нематериальное наследие, но и «участвовать» в нём [5]. Такой опыт участия углубляет культурное восприятие от «знания» до «чувствования». Согласно статистике, количество китайских игроков достигло 660 миллионов человек, причём подавляющее большинство из них — молодёжь. Игры становятся важным мостом, соединяющим традиционную культуру с поколением Z, позволяя древней цивилизации входить в их духовную жизнь в форме, приятной для молодых людей.

Доминирующая парадигма распространения традиционной культуры в отечественных играх прошла историческую эволюцию. На раннем этапе преобладала парадигма «культурного символа», которая делала акцент на внедрении элементов традиционной культуры на поверхностном уровне игры, например, скины персонажей, декорации сцен и т.п. Хотя эта парадигма была необходимым этапом развития индустрии, она ещё не затрагивала глубинные измерения взаимодействия «человек — игровая механика — культура».

В настоящее время академические круги и индустрия продвигают переход от парадигмы «культурного символа» к парадигме «культурной механики» [1]. Под «культурной механикой» понимается включение культурной логики в такие базовые элементы дизайна, как игровые правила, способы управления, системы развития, механизмы обратной связи. Например, в некоторых играх предпринимаются попытки превратить философскую концепцию «инь-ян взаимного порождения» в систему развития, а идею «единства человека и неба» интегрировать в дизайн взаимодействия персонажа с окружающей средой. Когда игроки следуют этим правилам, они не просто управляют игрой, но и практически воплощают эти культурные концепции. Такое глубокое встраивание делает передачу культурных ценностей не просто необязательным дополнением, а неотъемлемой частью игрового опыта.

Игра «Black Myth: Wukong» достигла новых высот в цифровой реконструкции культурного наследия (Ил. 2).

На техническом уровне игра использует технологии высокоточного цифрового моделирования для цифрового воссоздания таких объектов культурного наследия, как раскрашенные статуи 28 созвездий в храме Юйхуанмяо в Шаньси, пагода Шицзя (пагода Инсянь), висячий монастырь Сюанькунсы, наскальные рельефы Дацзу в Чунцине, монастырь Сяоситянь в уезде Сисянь провинции Шаньси, храм Линьиньсы в Ханчжоу и других.

«Black Myth: Wukong» не ограничивается визуальными символами, но глубоко встраивает традиционную культуру в игровую механику и структуру повествования. Благодаря богатым нарративным метафорам и глубокому осмыслению культурных элементов романа «Путешествие на Запад», игра искусно переосмысливает традиционные символы, интегрируя культурные смыслы буддизма и даосизма в игровой опыт [6].

В плане глубокого встраивания культурных символов игра использует буддийскую концепцию «шести корней» (8) в качестве центральной нарративной рамки. Сюжет игры вращается вокруг поиска «шести корней» Сунь Укуна, которые соответствуют глазу, уху, носу, языку, телу и сознанию. Этот дизайн не только популяризирует буддийские концепции, но и позволяет игроку через игровую механику лично пережить смысл «шести корней»: с обретением каждого корня способности персонажа усиливаются, синхронно углубляя опыт игрока и культурное понимание (Ил. 3).

Что касается структуры повествования, игра заимствует традиционную форму романа-чжуаньхуэй (разбивка на главы), включая семь глав: «Пролог», «Пламя окутывает чёрные тучи», «Ветер поднимается в сумерках», «Рождается белая роса ночью», «Изгиб мелодии пурпурной утки-мандаринки», «Закатная пыль», «Непройденный путь». На основе структуры чжуаньхуэй игра сочетает кинематографические сложные нарративные приёмы: одна явная и одна скрытая сюжетные линии составляют основу повествования, а субъективные повествования с разных точек зрения обогащают многомерность интерпретации. Игра также использует такие медиаформы, как «Книга теней» (Иньшэнь ту) и анимационные ролики в конце глав, чтобы обогатить опыт зрителя. За исключением «Пролога», каждая глава завершается анимационным короткометражным фильмом, соответствующим поиску «шести корней»; эти анимации служат не только связующим звеном между этапами повествования, но и благодаря своей уникальной ритуальности предоставляют игроку визуальное вознаграждение и эмоциональное утешение по завершении уровня.

Цифровые игры переосмысливают базовую логику сохранения традиционной культуры, создавая беспрецедентную модель культурного распространения. Цифровое представление визуальных символов, игровая трансляция элементов нематериального наследия, сюжетное включение ценностных концепций — всё это открывает новые пути для творческой трансформации и инновационного развития выдающейся традиционной китайской культуры. Более того, в этом процессе игры превзошли роль простого «культурного носителя» и превратились в «субъекта культурных инноваций», демонстрируя уникальную ценность в области конвергенции медиа, инноваций интерактивных механизмов и глобального распространения культуры.

Игровые движки становятся новым типом носителя для хранения культурной памяти, а технологии цифрового света и тени придают статичному культурному наследию «динамическое культурное выражение». Эта «динамическая» характеристика и есть ключевая ценность цифровых игр для сохранения традиционной культуры: они не просто помещают традиционную культуру в цифровой музей на хранение, а дают ей новую жизнь в цифровом пространстве, интегрируют её в духовную жизнь современного человека и участвуют в глобальном культурном диалоге. В будущем, только придерживаясь культурной миссии в технологических инновациях, цифровые игры смогут стать настоящим культурным мостом, соединяющим традиции и будущее, Китай и мир.

БИБЛИОГРАФИЯ:

1. Хэ Вэй, Ли Юэ. Символы, знания и концепции: инновационная трансформация выдающейся традиционной китайской культуры в цифровых играх // Цзянсуские общественные науки. – Нанкин: Редакция журнала «Цзянсуские общественные науки», 2024. – №1. – С. 232–240.
2. Газета «Вэньхуэй». Отечественные игры затрагивают глобальных пользователей своей культурной основой // Вэньхуэйбао. – Шанхай: Вэньхуэйбао, 2025.
3. Китайское информационное агентство. Традиционная культура интегрируется в новые индустрии, создавая новые пути распространения культуры // Электронный ресурс. – Пекин: Китайское информационное агентство, 2025.
4. Народное правительство города Чичжоу провинции Аньхой. Нуцюй из Чичжоу вошёл в мобильную игру Tencent // Электронный ресурс. – Чичжоу: Народное правительство города Чичжоу, 2025.
5. Газета «Китайская культура». Тысячелетнее нематериальное наследие встречается с цифровыми играми: начало нового пути распространения китайской культуры // «Китайская культура». – Пекин: «Китайская культура», 2025.
6. Чэнь Сюйгуан, Сюй Кайюй. Анализ сложного повествования и культурных смыслов в игре «Black Myth: Wukong» // Телевизионные исследования. – Пекин: Редакция журнала «Телевизионные исследования», 2025. – №3.