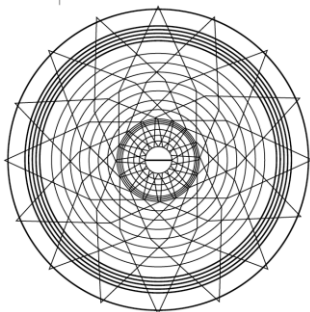




[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

<https://doi.org/10.17323/cmd.2026.38743>

ИГРА ПРОТИВ КАНОНА: МЕДИАЛОГИЧЕСКИЙ ПАРАДОКС ТРАНСЛЯЦИИ ТРАДИЦИОННОГО КУЛЬТУРНОГО КОДА В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ «BLACK MYTH: WUKONG»

Турунов Д. М.

аспирант программы «Медиакоммуникации и журналистика»,
Российский университет дружбы народов
(Москва, Россия)

turunov.denis@yandex.ru



Аннотация:

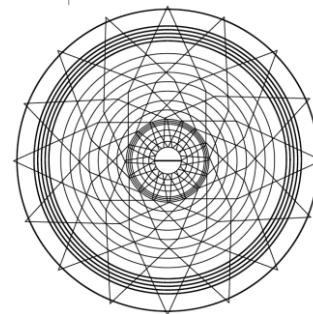
Статья посвящена противоречию между государственной задачей трансляции национального наследия в видеоиграх и вычислительной природой самого медиума. Актуальность темы определяется превращением игровой индустрии в инструмент «мягкой силы» КНР, а мировой успех компьютерной игры *Black Myth: Wukong* (2024) делает этот кейс показательным. Научная новизна статьи состоит в отказе от двух крайностей — наивного технооптимизма, сторонники которого видят в игре бесшовный перевод традиции, и радикального технодетерминизма, постулирующего стирание исходных смыслов. Предлагаемая структурно-медиалогическая позиция трактует медиум как активный деконструирующий агент, который не уничтожает традицию, а перестраивает ее операциональную логику. Цель работы — показать, как вычислительная форма трансформирует транслируемый культурный код. Методология опирается на медиологию Р. Дебре, теорию транскодирования Л. Мановича и процедурно-людологический анализ конкретных геймплейных механик — системы трансформаций и развития героя. Анализ показывает, что метафизические категории даосско-буддийской традиции подвергаются семиотическому изъятию и процедурной квантификации, уплощаясь до измеримых игровых показателей. Автор приходит к выводу, что государственная стратегия КНР получает мировой охват аудитории, но утрачивает контроль над фиксацией смыслов: миф сохраняется как содержание памяти, однако способ его хранения и трансляции переписывается самим носителем. Результаты применимы в исследованиях цифровой репрезентации культурного наследия, медиафилософии и культурной политики.

Ключевые слова: медиатизация, культурная память, видеоигры, медиология, транскодирование, мягкая сила

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «*Black Myth: Wukong*»



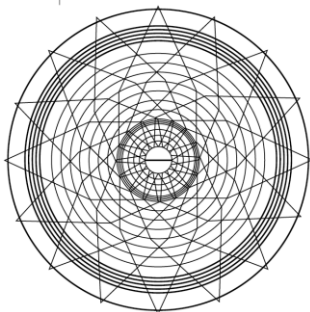
1. Введение

За последние десятилетия видеоигры выросли из нишевого развлечения в один из самых влиятельных институтов современной культуры. Игровая индустрия не просто сопоставима по экономическим масштабам с кинематографом и музыкальным рынком, но и становится одним из главных пространств, где государства производят культурные образы, исторические нарративы и собственную идентичность (Турунов, 2026). Видеоигры иммерсивны и интерактивны, в связи с чем их все чаще рассматривают не только как драйвер цифровой экономики, но и как инструмент геополитического влияния, как форму «мягкой силы». Особенно ярко этот процесс разворачивается там, где государство стремится укрепить свое присутствие в глобальном медиапространстве, и здесь наиболее заметной фигурой выступает Китайская Народная Республика.

Отношение китайских властей к игровой индустрии долго оставалось двойственным. С одной стороны, официальный дискурс десятилетиями клеймил игры как социальную угрозу, способную подорвать психику молодежи и культурную безопасность нации. Отсюда и жесткая регуляторная практика: многолетний запрет на импорт консолей, лицензирование контента, постоянные кампании против игровой зависимости. С другой стороны, стремительный рост технологического сектора, задачи цифровизации экономики и обострившаяся международная конкуренция в креативных индустриях заставили пересмотреть отношение к медиуму. К началу 2020-х гг. Китай не только сформировал один из крупнейших внутренних игровых рынков мира, но и показал, что его масштабные проекты способны успешно входить в глобальное культурное пространство.

Именно в этом контексте выход *Black Myth: Wukong* (2024) становится наиболее показательным кейсом. Индустрия, еще недавно стесненная репрессивными ограничениями, сегодня вписана в государственные пятилетние планы, а регулятор объявляет ее магистральным каналом продвижения национального наследия. На первый взгляд, логика официальной стратегии безупречна: если масштабный цифровой продукт по мотивам классического романа У Чэньэня «Путешествие на Запад» (1570) завоевывает мировой рынок, это будто бы свидетельствует об успешной трансляции традиции и срабатывании инструментов мягкой силы. Однако мировой успех *Wukong* не столько подтверждает эту прагматическую схему, сколько обнажает ее уязвимость.

Уязвимость коренится в том, что коммерческий и зрительский успех игры некритически отождествляют с подлинной передачей заложенного в нее культурного кода. За таким отождествлением стоит наивная предпосылка о прозрачности медиума: видеоигра мыслится как пассивный, нейтральный



[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

проводник, способный без потерь пропустить сквозь себя фиксированное содержание канона. Современная медиафилософия эту предпосылку отвергает, поскольку цифровой носитель обладает собственным давлением, которое вступает в противоречие с попытками превратить его в послушный транслятор жестких догматических смыслов.

Это противоречие между технологической формой и идеологической интенцией и составляет проблемное поле статьи. Мировой отклик на *Black Myth: Wukong* объясняется не пассивной верностью литературному первоисточнику, а стремлением проекта к статусу «истинной игры», то есть произведения с высокой процедурной автономией, утверждающего агентность игрока. Но именно эти качества, обеспечивающие конкурентоспособность на мировом рынке, неизбежно перенастраивают импортированный культурный код.

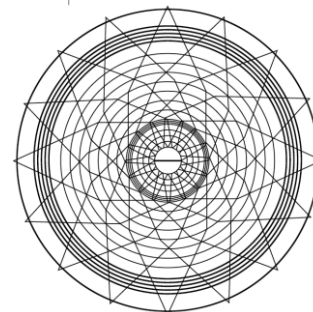
Главный тезис работы заключается в том, что вычислительная природа видеоигры трансформирует транслируемый код, однако эта трансформация не равна прямому разрушению или порче традиции. Напротив, меняется сам модус ее бытия, то есть происходит переход от вертикальной фиксации смысла к режиму операбельного, процедурно разыгрываемого и принципиально договорного текста. Тем не менее прямая репрезентация канона оказывается в этом ключе невозможной, поскольку культурный материал, принявший логику алгоритма, утрачивает прежнюю статичную вневременность.

Научная новизна работы не исчерпывается промежуточным, структурно-медиалогическим положением между наивным технооптимизмом, для которого видеоигра есть бесшовный перевод наследия в цифровую среду без потери смыслов, и радикальным технодетерминизмом, постулирующим неизбежное стирание исходных смыслов техническим субстратом. Медиум признается активным деконструирующим агентом, влияние которого состоит не в уничтожении традиции, а в перестройке ее операциональной логики. Однако если существующие исследования *Black Myth: Wukong* преимущественно описывают игру как достоверную цифровую рекреацию наследия и прозрачный канал его трансляции, то мы предлагаем аналитический инструмент, обнажающий саму механику этой трансляции: двухшаговую модель редукции культурного кода, которая складывается из семиотического изъятия и процедурной квантификации и прослеживается на уровне конкретных игровых механик. Для проверки этого положения применяется междисциплинарная методология: процедурно-людоведческий и медиа-аксиологический анализ конкретных геймплейных механик сочетается с критическим разбором академической литературы о феномене Wukong.

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

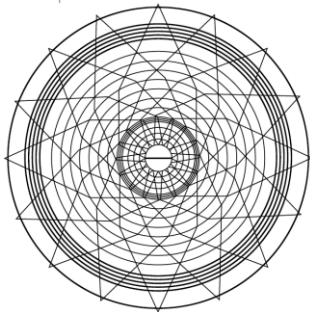


2. Непрозрачность носителя в онтологии видеоигровой медиальности

Предпосылку о «прозрачности» медиума, на которой держится оптимистическое прочтение цифровой репрезентации культуры, последовательно оспаривает основная традиция философии массмедиа. Исходный тезис этой традиции заключается в том, что форма носителя активно деформирует содержание, а не служит его нейтральным проводником. Отправной точкой такой логики выступает классическая формула М. Маклюэна о том, что средство коммуникации само по себе является сообщением, поскольку устройство медиума форматирует наше восприятие и социальные практики независимо от транслируемого контента (Маклюэн, 2003). Р. Дебре переводит это наблюдение в плоскость времени, разграничивая коммуникацию, которая распределяет сообщения внутри одного временного пласта, и трансляцию, которая переносит смыслы через поколения, учреждая традицию, авторитет и сакральное (Дебре, 2010). Трансляция у Р. Дебре материальна: она держится на неразрывной сцепке «организованной материи» (технического тела медиума) и «материализованной организации» (институтов, которые удерживают и санкционируют передачу). Сакральный статус сообщения не предшествует его материальному носителю, а оказывается прямым эффектом его работы.

Подход Р. Дебре резонирует с исследовательской оптикой Я. Ассмана, для которого культурная память имеет воссоздающий характер, поскольку она не консервативна, а постоянно реконструируется в соответствии со сменяющимися референциальными рамками настоящего (Ассман, 2004). Это почти буквально совпадает с парой понятий «организованная материя» и «материализованная организация» у Р. Дебре и подводит к мысли, что ценностная иерархия традиции вписана в саму память. Именно поэтому смена технологического тела меняет не только сами условия трансляции, но и тот способ, каким культура помнит себя и передает дальше.

Тем не менее к видеоигре не применима метафора пассивного канала связи. Ключевое свойство ее медиальности заключается в операбельности и глубокой иммерсивности. Игру не созерцают на расстоянии, а разыгрывают в действии (Galloway, 2006). Именно это и позволяет провести границу между «истинной игрой» и «псевдоигрой» (Волкова, 2015). Псевдоигра подчиняет интерактивный потенциал внешнему дидактическому или идеологическому посланию и остается риторическим высказыванием в игровой оболочке; истинная игра наделяет пользователя подлинной агентностью и сохраняет процедурную автономию, где



[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

правила, аффордансы и игровые циклы имеют приоритет над нарративом. В терминах теории А. Гэллоуэя видеоигра производит значения не через показ статичных образов, а через программирование допустимых паттернов поведения в петле «игрок — машина» (Galloway, 2006). Отсюда и рабочее допущение: чем выше автономия игровых механик, тем сильнее давление носителя на импортированный в него традиционный материал.

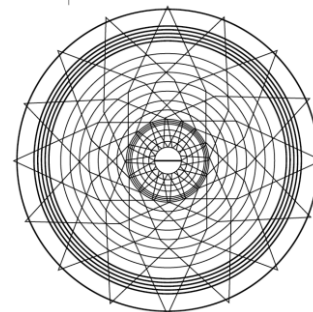
Попадая в интерактивную вычислительную среду, мифологические смыслы проходят через транскодирование, которое Л. Манович определяет как процесс взаимовлияния культурного и компьютерного слоев новых медиа (Манович, 2018). В результате гуманитарный материал подчиняется логике алгоритмов, а сами медиа становятся принципиально программируемыми объектами. В медиа-аксиологической оптике это разворачивается как ценностная перестройка, в которой устойчивое ядро традиции переживает инверсию, когда терминальные и трансцендентные ценности вытесняются инструментальными. Сакральность догматов переописывается в утилитарных терминах функциональных элементов, где значимость «воспоминаний» измеряется их эффективностью внутри игрового или интерфейсного цикла (Олешко В. и Олешко Е., 2019). Священное в этой оптике перестает быть объектом безусловного почитания и становится интерактивным аттракционом, ценность которого для играющего определяется его действенностью в игровом цикле. Этот процесс не означает уничтожения ценностного состава памяти, а свидетельствует о ее переходе в новое состояние — превращении в медиапамять, которая функционирует как «виртуальный социальный механизм запоминания и забвения» (Сидоров, 2025). Здесь стоит развести два близких понятия. Медиатизация — это сам процесс, в котором культурная память начинает работать по логике вошедшего в неё медиума; медиация — его результат, то есть опосредование смысла, которое перестаёт быть прямой передачей и оборачивается транскодируемым переводом. Предметом нашего анализа является медиатизация культурной памяти.

Память в цифровой среде обретает воссоздающий характер и во многом зависит от цифровой медиации, обеспечивающей бесконечность хранения, что парадоксальным образом не позволяет «оставить прошлое позади», постоянно возвращая его в актуальный контекст. Внутри игры, в свою очередь, память сохраняется и продолжает работать, но в новом, оперативном регистре. Тем не менее государственная задача транслировать национальные ориентиры во времени вступает в противоречие с коммерческой и алгоритмической природой медиума, где ценность священного текста переводится в прагматику играбельности.

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

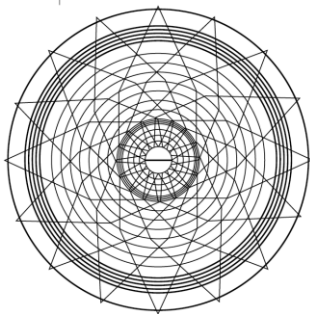


3. Игровой поворот в культурной политике КНР

В координатах медиологии Р. Дебре анализ игрового поворота в культурной политике КНР требует прежде всего описать вектор трансляции, который задает «материализованная организация». Чтобы деконструировать медиум, необходимо прояснить исходную интенцию государства, которое рассматривает видеоигры не как «чистое развлечение», а как новую форму искусства, способную транслировать «правильный набор ценностей» (Donald et al., 2023). Эта интенция направлена на жесткую фиксацию смысла, то есть на институциональное закрепление канонизированного образа национальной традиции и его проекцию вовне. Такое участие государства превращает игровую форму в аппарат идеологического управления, где дизайн и механики служат инструментами формирования коллективной идентичности (Lin et al., 2025).

Нынешняя протекционистская стратегия КНР не была исходной точкой, а сложилась в результате долгой эволюции. Видеоигры в Китае прошли сложный путь от стигматизируемого риска до приоритетного инструмента культурной политики. В 1980–1990-е и начале 2000-х гг. индустрия не имела статуса полноценной культурной формы и подавалась в официальном дискурсе как источник «духовного загрязнения» и угроза психическому здоровью молодежи (Ng, 2026). В этот период дефицит дорогих зарубежных игровых платформ компенсировался пиратскими клонами. Характерен в данном контексте кейс обучающих компьютеров Subor, которые, будучи аппаратными репликами игровых консолей «Famicom» («Family Computer») и «NES» («Nintendo Entertainment System»), позиционировались производителем как образовательные тренажеры, что позволяло легитимировать их в глазах консервативных родителей (Liao, 2016).

Дальнейший запрет на импорт игровых консолей, введенный в 2000 г. под предлогом защиты психического благополучия нации, не уничтожил игровую культуру, но переформатировал ее, подтолкнув развитие ПК-сегмента и сети интернет-кафе (Бесчастнов & Егоров, 2023). На фоне антиигровой риторики постепенно сложилась прагматическая логика регулятора, который признал, что искоренить гейминг невозможно, и перешел к импортозамещению. Идея заключалась в том, что внутренняя аудитория должна потреблять отечественные, подконтрольные проекты, а не зарубежные аналоги (Szablewicz, 2020). Из этого утилитарного протекционизма со временем и выросло понимание игры как одного из агентов культурной экспансии (Yuan, 2025).



[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

Поворот от запретов к инструментальному использованию медиума опирался на переосмысление «мягкой силы». В китайском прочтении концепции Дж. Ная акцент заметно сместился с трансляции либерально-политических ценностей на репрезентацию традиционной культуры как фундамента национальной идентичности и цивилизационного авторитета (Зиневич и Селезнева, 2022). В отличие от американской модели с ее экспортом универсалистских ценностей, китайская версия позиционируется как демонстрация культурной самобытности без прямого дидактического давления. При этом ставка на наследие как стратегический ресурс не уникальна для КНР, а является общей региональной тенденцией стран Восточной Азии, превращающих национальный нарратив в экспортный медиапродукт (Nakano & Zhu, 2020). Китайский случай выделяется не самым обращением к историческому материалу, а беспрецедентным масштабом институциональной и финансовой поддержки и тем, что главным носителем этой репрезентации все чаще становится именно видеоигра.

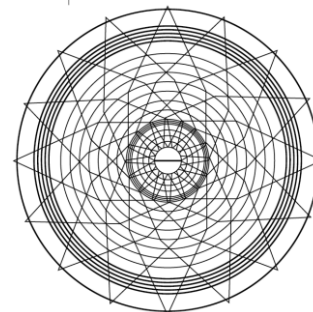
Существенная черта стратегии — ее структурная непрямота, ярче всего проявившаяся в феномене гочао (国潮, *guochao* — «национальная волна»). Этот тренд органично встраивает традиционные коды в моду, музыку, анимацию и игровой дизайн, благодаря чему и внутренняя, и внешняя аудитория воспринимает транслируемые смыслы как естественный эстетический интерес, а не как директивную пропаганду. Развитие китайской игровой индустрии с конца XX в. можно прочесть как турбулентный процесс в логике гочао, при котором индустрия росла в напряжении между ориенталистским взглядом на себя извне и стремлением к суверенному самоопределению (Kong, 2024). Власть осознала, что геополитический результат достигается тем эффективнее, чем менее заметно прямое идеологическое присутствие в тексте. Ставка на иммерсивные и вовлекающие форматы закономерно привела регулятора к видеоигре — медиуму, сила убеждения которого основана на процедурном соучастии, а не на пассивном восприятии готовых смыслов.

На современном этапе стратегия получила завершенное институциональное оформление. Пятнадцатый пятилетний план содержит прямые директивы по видеоигровому сектору, фиксируя обязательства государства поддерживать выход качественного конкурентоспособного контента на мировые рынки (China Ramps Up Cultural Push, 2026). Однако в самой формуле «продвигать и направлять» заложен конфликт, поскольку стремление к мировому охвату расходится с задачей цензурного контроля над содержанием. Игры мыслятся одновременно как драйвер цифровой экономики и как инструмент сохранения и продвижения традиционных ценностей.

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «*Black Myth: Wukong*»



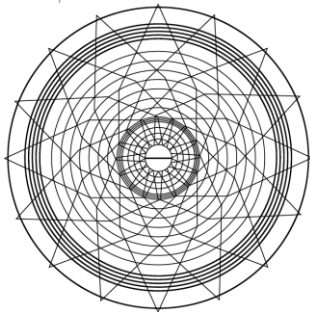
Прецедентом смены культурных амбиций стал выход *Black Myth: Wukong* (2024). В отличие от прежних коммерческих хитов, мимикрировавших под глобальные тренды, этот проект построен на бескомпромиссной репрезентации китайской мифологической традиции и религиозной эстетики. Адаптируя «Путешествие на Запад», игра делает национальное наследие формообразующим каркасом масштабного международного продукта. Контраст с предыдущим глобальным успехом китайской индустрии, *Genshin Impact*, принципиален: *Genshin Impact* при наличии локальных мотивов опирался на узнаваемую японскую визуальную модель и считывался как элемент гибридной, детерриториализированной азиатской поп-культуры, тогда как *Black Myth: Wukong* выступает как подчеркнуто суверенный продукт (Паксютов, 2024, с. 187). Именно такой подход получает поддержку на высшем уровне.

Председатель Китайской ассоциации аудио-, видео- и цифровых издателей Сунь Шоушань описывает современные видеоигры как канал, призванный соединить технологические инновации с сохранением цивилизационных корней (He, 2025). Сходную позицию занимает профессор Гэ Цзяньсюн из Фуданьского университета, для которого исторический нарратив Китая — главный стратегический ресурс производства глобально конкурентоспособных цифровых продуктов (He, 2025). Экспорт игр в этом дискурсе перестает быть просто продажей программного обеспечения и превращается в форму легитимного присутствия государства в глобальном семиотическом пространстве.

Долгосрочное планирование, риторика культурного посредничества, синергия профильных ассоциаций и медийная поддержка вместе образуют то, что медиология называет зрелой материализованной организацией, то есть институциональным телом, которое производит запрос на жесткий канон и удерживает его границы. Однако у этого тела есть структурный предел, который редко попадает в поле зрения институционального планирования. Институт способен санкционировать разработку, обеспечить финансирование и объявить продукт «культурным мостом» на международной арене, но она не контролирует процедурную логику, по которой код будет фактически осваиваться, деконструироваться и пересобирается самим играющим. В точке, где жесткий канон становится интерактивным и игральным, суверенитет материализованной организации сталкивается с сопротивлением медиума.

4. Деконструкция кода в *Black Myth: Wukong*

В актуальном академическом дискурсе *Black Myth: Wukong* прочно закрепилась как один из самых успешных примеров вывода традиционного мифологического



[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

нарратива на глобальный рынок. Часть исследователей трактует проект как цифровую рекреацию традиции и достоверную репрезентацию наследия, делая акцент на качестве трансмедиации, при которой в цифровую среду переносятся и материальные артефакты, и метафизические пласты даосско-буддийской философии (Mao, 2024; Meng, 2025; Wang & Wang, 2025). Однако приверженцы такой оптики склонны рассматривать видеоигру исключительно как «прозрачный медиум», будто бы не вносящий в содержание собственных ценностных и структурных деформаций. В этой инструментальной парадигме технология мыслится как пассивный проводник информации, а процедурная риторика и игровая семиотика сводятся к каналам прямой дистрибуции смыслов, что противоречит самой природе цифровой медиальности.

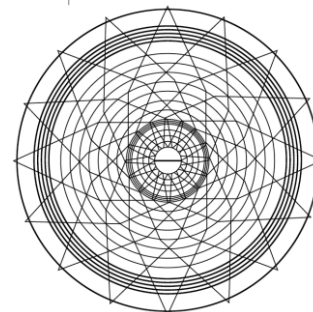
В противовес концепции прозрачности мы исходим из того, что видеоигровая форма обладает собственным давлением, из-за которого культурный код не переносится в цифровую среду без изменений, а проходит через глубокое транскодирование. В случае видеоигры компьютерный слой, заданный архитектурой движка, базами данных и алгоритмами, подчиняет себе слой культурный, заставляя древний миф работать по законам вычислительной логики. Подчиненная требованиям интерактивности, вычислимости и логики игрового вознаграждения, цифровая форма не остается нейтральной и выступает активным деконструирующим агентом, меняющим саму природу сообщения. Существенно, что эти требования являются общими для вычислительного медиума как такового, а не частной особенностью одного жанра. Иными словами, традиционный материал, входящий в игровую среду, подвергается переописанию в процедурных и измеримых терминах. Процесс деконструкции разворачивается как два взаимосвязанных шага. Первый — *семиотическое изъятие*: сакральный объект (храмовый комплекс, ритуал, мифологический архетип) отделяется от своего исторического, географического и метафизического контекста. Второй — *процедурная квантификация*: качественные, иррациональные характеристики религиозно-философского кода переводятся на бинарный язык алгоритмов, шкал интерфейса и игровых переменных. Нелинейные духовные категории мифа подвергаются математизации, при которой путь кармического очищения или обретения буддийской природы превращается в накопление очков опыта, заполнение шкал прогрессии и получение фиксированной игровой валюты.

Совокупный эффект этих двух шагов точнее всего осмысляется через понятие профанации у Дж. Агамбена, для которого профанация — это возвращение вещей, изъятых в сферу священного, в свободное и утилитарное человеческое употребление и игра выступает одним из ее главных средств (Агамбен, 2014). В

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

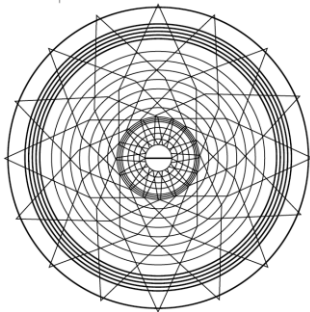


пространстве *Black Myth: Wukong* даосские и буддийские практики — медитация, внутренняя алхимия — профанируются, встраиваясь в прагматику игрового дизайна, где их функция сводится к восстановлению шкалы маны, получению усилений или обслуживанию действий игрока. Игровой вызов адресован не гипотетическому идеальному толкователю, а реальному играющему, и требует считывать не философские сутры, а факторы поражения, временные отрезки анимаций и покадровые параметры атак противников. В итоге традиционный культурный код переописывается в ином регистре: за фотореалистичным фасадом, который обеспечивает современный графический движок, цифровая форма навязывает материалу свою логику, и убедительная видимость сохранения наследия основывается именно на этой переработке.

Наиболее наглядно семиотическое изъятие обнаруживает себя в том, как игра обходится с реальными памятниками культурного наследия. *Black Myth: Wukong* воспроизводит подлинную храмовую архитектуру и религиозную скульптуру с высокой достоверностью, но именно эта достоверность оказывается обманчивой, так как объект извлекается из своего исторического и географического контекста и пересобирается в бесшовное синтетическое пространство. Так, заснеженные постройки, восходящие к монастырю Сяоситянь, и величественные скальные храмы, отсылающие к пещерам Юньган, разделяют в игре какие-нибудь 10–15 минут пути, тогда как в действительности эти памятники находятся на противоположных концах провинции Шаньси и удалены друг от друга более чем на 400 км. Разрозненные объекты из Шаньси, Сычуани, Чунцина и Чжэцзяна сшиваются в единые локации, где элементы их дизайна свободно соседствуют в пределах одного монастырского двора. Знак сохраняет фотореалистичную оболочку, но теряет привязку к месту, истории и ритуальной функции, а сакральная топография оборачивается комбинируемым декоративным ресурсом.

Изъятие, в свою очередь, переходит в квантификацию там, где сакральный объект встраивается в боевой цикл. Статуи божеств-хранителей перепрофилируются в материал сражения: скульптура бодхисаттвы-защитника Вэйто из храма Шуанлинь узнается в облике одного из противников, а гигантская статуя Гуаньинь обрамляет арену поединка с боссом. Фигура, функция которой состояла в защите веры, становится препятствием и декорацией схватки, а ее преодоление вознаграждается опытом и ресурсами: сакральный страж переописывается в терминах шкалы здоровья и наносимого урона.

Эмпирически такая деконструкция видна в механике трансформаций, которая радикально транскодируется при переходе из литературно-философского материала в вычислительную среду. В романе «Путешествие на Запад» и в



[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

даосской метафизике способность Сунь Укуна к 72 превращениям осмысляется как высшая ступень духовного самосовершенствования, внутренней алхимии и обретения власти над изменчивой природой первоэлементов. Превращение в даосизме означает текучесть формы, преодоление физической детерминированности, пластичность сущего, сонаправленную Дао. В видеоигре же этот сакрально-алхимический акт теряет метафизическое измерение и сжимается до элемента игрового цикла. Для играющего превращение в иную сущность становится тактическим ресурсом, способом временно принять урон на отдельную шкалу здоровья новой формы, наложить стихийный эффект или удачно выстроить связку ударов. Трансцендентная практика преодоления вещественных границ пересобирается в терминах управления временем, где магия превращения встраивается в логику тактической боевой сборки.

Та же ценностная перестройка видна в системе развития героя, где восточная парадигма духовного восхождения замещается стандартными конвенциями ролевого дизайна. В буддийской и даосской традициях культивация (самосовершенствование) — это холистический, нелинейный процесс внутренней трансформации, идущий через очищение ума, накопление благих заслуг, гармонизацию внутренних энергий, постепенное преодоление иллюзорного «Я» ради просветления или, в конечном счете, бессмертия. Это качественное изменение духа, не поддающееся дискретному измерению.

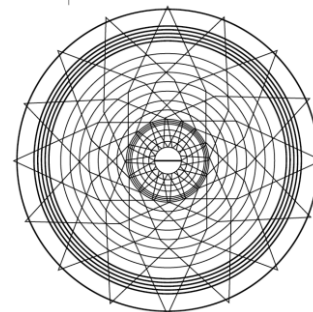
В *Black Myth: Wukong* этот путь математизируется и уплотняется до накопления опыта за счет прямого уничтожения противников. Просветление квантифицируется алгоритмом, где убийство врагов дает конкретные числовые показатели, которые при заполнении шкалы превращаются в «искры», то есть в очки навыков для дальнейшего развития игрового аватара. Само развитие героя сводится к древу навыков, где игрок распределяет баллы ради линейного роста характеристик — увеличения критического урона, расширения шкалы выносливости, открытия новых боевых стоек. Восхождение к состоянию Будды оборачивается рутинной накопления и оптимизации показателей, а самым эффективным способом развития при этом становятся агрессивные столкновения с врагами.

Таким образом, разбор механики трансформаций и системы развития является не просто иллюстрацией изолированных дизайнерских решений, а аргументом в пользу тезиса о деконструирующем давлении вычислительной природы медиума. На этих примерах видно, как цифровая ремедиация производит ценностную перестройку и профанацию традиционного кода. Метафизические категории, веками удерживавшиеся как трансцендентные и нелинейные, в условиях

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»



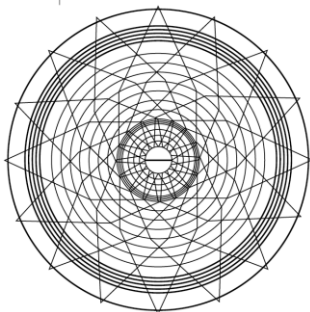
интерактивной операбельности уплощаются до измеримых и прагматичных игровых ресурсов и показателей. Здесь и обнаруживается предел регулятивной силы государственной материализованной организации, которая, санкционируя репрезентацию национального мифа на уровне визуального фасада, бессильна перед автономией «организованной материи» носителя. Технологическое тело игры пересобирает сакральные смыслы по законам алгоритма, прагматики вызова и оптимизации показателей. Игровой цикл не уничтожает традицию полностью, но меняет сам модус ее бытия и, что важнее для нашей темы, сам способ, каким миф помнится и передается. Вместо вертикали религиозно-философского авторитета он предлагает горизонталь операбельного текста, где древний нарратив добивается глобального успеха ценой подчинения законам игрового дизайна.

5. Заключение

Привычная констатация того, что видеоигры становятся одним из ключевых инструментов репрезентации Китая на мировой арене, фиксирует прагматическую интенцию государства, но оставляет без ответа вопрос о результатах работы самого медиума. Полноценный медиалогический анализ требует проблематизировать этот процесс и обнажить структурное противоречие нынешней культурной политики КНР. Стремясь использовать цифровые проекты как подконтрольный канал трансляции национальных кодов, власть неизбежно сталкивается с сопротивлением вычислительного носителя. В отличие от кинематографа или литературы, видеоигра требует высокой интерактивности, агентности и структурной автономии, чтобы добиться успеха на глобальном рынке, и именно эта автономия перенастраивает внутреннюю архитектуру сообщения. Китайские игры работают как институты «мягкой силы» в той мере, в какой подчиняются законам игрового дизайна, и это меняет логику транслируемого кода: из медиума однозначной идеологической диктовки он превращается в пространство многовекторной культурной медиации.

Как показано выше, происходящее с мифом внутри игры — это медиатизация культурной памяти. Она начинает работать по логике вошедшего в неё медиума, а прямая передача смысла оборачивается медиацией, транскодируемым переводом. Если описывать кейс игры *Black Mth: Wukong* одним словом, точнее всего подойдёт медиатизация: миф сохраняется как содержимое памяти, но способ его хранения и трансляции переписывается непосредственно самим носителем.

Разработанную оптику необходимо держать на равном удалении от обеих крайностей: описанная редукция не равна ни уничтожению традиции, ни простому переносу канона в цифровую среду без потерь. Это структурная тенденция,



[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

которая проявляется тем заметнее, чем более подлинным, сложным и конвенциональным оказывается игровой опыт. В этом противостоянии государственная стратегия не проигрывает цифровой форме полностью. Она утрачивает тот контроль над фиксацией смыслов, на который изначально рассчитывала, но получает беспрецедентный мировой охват аудитории.

Очертим границы сделанного. Работа сосредоточена на самом носителе, и ряд смежных сюжетов сознательно оставлен за ее пределами. Развернутый разбор репрезентации наследия — атрибуция конкретных памятников, механизмы их оцифровки и пересборки — требует отдельного исследования. Открытым остается и вопрос оценки описанной редукции: означает ли она обеднение традиции или, напротив, форму ее продления в новых условиях?

Отдельная граница отделяет наш предмет от рецепции. Логика носителя не замыкается внутри самого прохождения, поскольку в сообществах игроков сопоставление внутриигровых храмов и статуй с их реальными прототипами оформляется в самостоятельную практику, где обращение к наследию выстраивается не как к канону, а как к совокупности объектов для опознания. Систематический анализ этого пласта — вопрос о том, как перенастроенный носителем код считывается и достраивается аудиторией, — составляет предмет отдельного изучения. Однако даже беглое наблюдение согласуется с основным тезисом: способ, с помощью которого миф сохраняется и передается, все в большей степени определяется не интенцией государства, а операбельной логикой медиума. Предложенная модель задает рамку для более широкого исследования цифрового транскодирования традиционной культуры.

БИБЛИОГРАФИЯ

Агамбен, Дж. (2014). Профанации. Гилея.

Ассман, Я. (2004). Культурная память: Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. Языки славянской культуры.

Бесчастнов, Н. Н., & Егоров, К. Ю. (2023). Политика КНР в сфере регулирования рынка компьютерных игр (социальный и культурный аспекты). Теория и практика общественного развития, (5), 25–30. <https://doi.org/10.24158/tipor.2023.5.2>

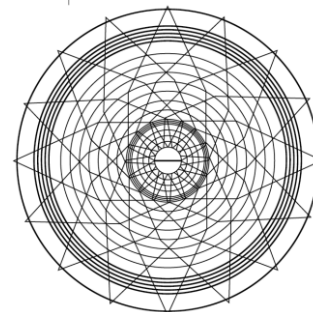
Волкова, И. И. (2015). Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций [Докторская диссертация, Российский университет дружбы народов].

Дебре, Р. (2010). Введение в медиологию. Праксис.

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»



Зиневич, О. В., Селезнева, Н. В. (2022). Новая стратегия «мягкой силы» Китая. Вестник МГИМО Университета, 15(6), 36–54. <https://doi.org/10.24833/2071-8160-2022-6-87-36-54>

Маклюэн, Г. М. (2003). Понимание медиа: Внешние расширения человека. КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле.

Манович, Л. (2018). Язык новых медиа. Ад Маргинем Пресс.

Олешко, В. Ф., Олешко, Е. В. (2019). Коммуникативно-культурная память: Идентификационные ресурсы современных массмедиа. Гуманитарный вектор, 14(5), 77–86. <https://doi.org/10.21209/1996-7853-2019-14-5-77-86>

Паксютов, Г. Д. (2024). Культурная «мягкая сила» Китая и Японии: Конкуренция и взаимодействие в цифровую эпоху. Наука телевидения, 20(3), 181–213. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2024-20.3-181-213>

Сидоров, В. А. (2025). Медиапамять «здесь и сейчас»: Формация «второй реальности». Медиалингвистика, 12(S), 783–787.

Турунов, Д. М. (2026). От экранного образа к игровому опыту: трансформация практик мягкой силы. Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика, 31(2), 511–526. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2026-31-2-511-526>

China ramps up cultural push in new five-year development blueprint. (2026). The State Council of the People's Republic of China. https://english.www.gov.cn/news/202603/10/content_WS69b02d13c6d00ca5f9a09c9d.html

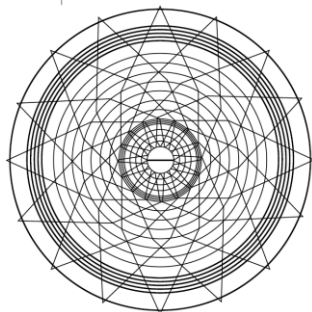
Donald, I., Webber, N., & Wright, E. (2023). Video games, historical representation and soft power. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 15(2), 105–127. https://doi.org/10.1386/jgvw_00075_1

Galloway, A. R. (2006). Gaming: Essays on algorithmic culture. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/9780816698639>

He, Q. (2025). China's gaming industry reaching new heights. China Daily. <https://global.chinadaily.com.cn/a/202512/23/WS6949ec3ca310d6866eb2ff54.html>

Kong, D. (2024). Internationalization and post-orientalism: The evolution of the guochao of contemporary Chinese video games. In F. Chen, K. S. McAllister, & J. E. Ruggill (Eds.), The Chinese video game industry (pp. 61–74). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-41504-3_4

Liao, S. X. T. (2016). Japanese console games popularization in China: Governance, copycats, and gamers. Games and Culture, 11(3), 275–297. <https://doi.org/10.1177/1555412015583574>



[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»

Lin, Z., Xu, Y., & Liu, T. (2025). Governmentalization of games and emerging playful apparatus in contemporary China. *Critical Arts*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/02560046.2025.2553520>

Mao, H. (2024). A study on cross-cultural communication factors of Black Myth Wukong. In *Proceedings of the 2024 3rd International Conference on Social Sciences and Humanities and Arts (SSHA 2024)* (Vol. 851, pp. 700–708). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-259-0_73

Meng, Q. (2025). Black Myth: Wukong – The internationalization of Chinese games. *Journal of Modern Social Sciences*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.7113/JMSS.v2i1.173>

Nakano, R., & Zhu, Y. (2020). Heritage as soft power: Japan and China in international politics. *International Journal of Cultural Policy*, 26(7), 869–881. <https://doi.org/10.1080/10286632.2020.1845322>

Ng, H. W. (2026). The Chinese censorship discourse on television dramas: Worrying about the audience in postsocialist China. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003471684>

Szablewicz, M. (2020). Mapping digital game culture in China: From internet addicts to esports athletes. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-36111-2>

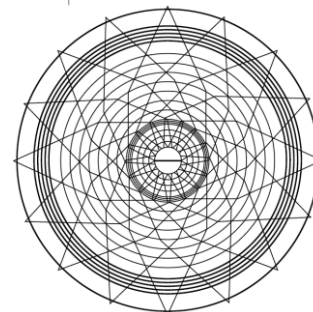
Wang, Y., & Wang, X. (2025). The global dissemination of Chinese culture through Black Myth Wukong: A systematic literature review. *Review of Communication Research*, 13, 83–96. <https://doi.org/10.52152/rcr.v13.6>

Yuan, S. (2025). From play to power: China's video games as instruments of soft power. *The Pacific Review*, 38(4), 728–749. <https://doi.org/10.1080/09512748.2024.2433748>

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции
традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»



THE GAME AGAINST THE CANON: THE MEDIALOGICAL PARADOX OF TRANSMITTING THE TRADITIONAL CULTURAL CODE IN BLACK MYTH: WUKONG

Turunov D. M.

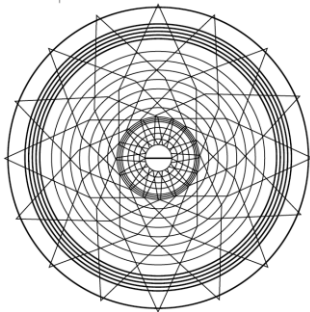
Student of Doctoral Program “Media Communications and Journalism”,
RUDN University
(Moscow, Russia)

turunov.denis@yandex.ru

Abstract:

This article addresses the contradiction between the state's aim to transmit national heritage through video games and the computational nature of the medium itself. The topic is timely because the gaming industry has become an instrument of China's soft power, while the global success of *Black Myth: Wukong* (2024) makes this a telling case. The study's novelty lies in rejecting two extremes: a naive techno-optimism that sees the game as a seamless translation of tradition, and a radical techno-determinism that posits the erasure of original meanings. The proposed structural-mediological position treats the medium as an active deconstructing agent that does not destroy tradition but reconfigures its operational logic. The aim of the work is to show how computational form transforms the transmitted cultural code. The methodology draws on Régis Debray's mediology, Lev Manovich's theory of transcoding, and a procedural-ludological analysis of specific gameplay mechanics — the transformation system and character progression. The analysis shows that the metaphysical categories of the Daoist-Buddhist tradition undergo semiotic extraction and procedural quantification, flattening into measurable game metrics. The authors conclude that the state strategy gains a global audience but loses control over the fixation of meaning: the myth is preserved as a content of memory, yet the manner of its storage and transmission is rewritten by the carrier itself. The findings are applicable to studies of the digital representation of cultural heritage, media philosophy, and cultural policy.

Keywords: savings products, key rate, business media, new media, tone, agenda, monetary policy, business media



REFERENCES

Agamben, Dzh. (2014). Profanacii. Gileya.

Assman, Ya. (2004). Kul'turnaya pamyat': Pis'mo, pamyat' o proshlom i politicheskaya identichnost' v vysokih kul'turah drevnosti. Yazyki slavyanskoj kul'tury.

Beschastnov, N. N., & Egorov, K. Yu. (2023). Politika KNR v sfere regulirovaniya rynka komp'yuternyh igr (social'nyj i kul'turnyj aspekty). Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya, (5), 25–30. <https://doi.org/10.24158/tipor.2023.5.2>

Volkova, I. I. (2015). Igra kak sistemoobrazuyushchij fenomen ehkrannyh kommunikacij [Doktorskaya dissertaciya, Rossijskij universitet druzhby narodov].

Debre, R. (2010). Vvedenie v mediologiyu. Praksis.

Zinevich, O. V., Selezneva, N. V. (2022). Novaya strategiya «myagkoj sily» Kitaya. Vestnik MGIMO Universiteta, 15(6), 36–54. <https://doi.org/10.24833/2071-8160-2022-6-87-36-54>

Maklyuehn, G. M. (2003). Ponimanie media: Vneshnie rasshireniya cheloveka. KANON-press-C; Kuchkovo pole.

Manovich, L. (2018). Yazyk novyh media. Ad Marginem Press.

Oleshko, V. F., Oleshko, E. V. (2019). Kommunikativno-kul'turnaya pamyat': Identifikacionnye resursy sovremennyh massmedia. Gumanitarnyj vektor, 14(5), 77–86. <https://doi.org/10.21209/1996-7853-2019-14-5-77-86>

Paksyutov, G. D. (2024). Kul'turnaya «myagkaya sila» Kitaya i Yaponii: Konkurenciya i vzaimodejstvie v cifrovuyu ehpoхu. Nauka televideniya, 20(3), 181–213.

<https://doi.org/10.30628/1994-9529-2024-20.3-181-213>

Sidorov, V. A. (2025). Mediapamyat' «zdes' i sejchas»: Formaciya «vtoroj real'nosti». Medialingvistika, 12(S), 783–787.

Turunov, D. M. (2026). Ot ehkrannogo obraza k igrovomu opytu: transformaciya praktik myagkoj sily. Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Literaturovedenie. Zhurnalistika, 31(2), 511–526. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2026-31-2-511-526>

China ramps up cultural push in new five-year development blueprint. (2026). The State Council of the People's Republic of China.

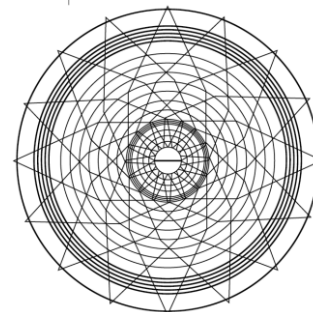
https://english.www.gov.cn/news/202603/10/content_WS69b02d13c6d00ca5f9a09c9d.html

Donald, I., Webber, N., & Wright, E. (2023). Video games, historical representation and soft power. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 15(2), 105–127. https://doi.org/10.1386/jgvw_00075_1

[Научные статьи]

Турунов Д. М.

Игра против канона: медиалогический парадокс трансляции традиционного культурного кода в «Black Myth: Wukong»



Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/9780816698639>

He, Q. (2025). China's gaming industry reaching new heights. *China Daily*. <https://global.chinadaily.com.cn/a/202512/23/WS6949ec3ca310d6866eb2ff54.html>

Kong, D. (2024). Internationalization and post-orientalism: The evolution of the guochao of contemporary Chinese video games. In F. Chen, K. S. McAllister, & J. E. Ruggill (Eds.), *The Chinese video game industry* (pp. 61–74). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-41504-3_4

Liao, S. X. T. (2016). Japanese console games popularization in China: Governance, copycats, and gamers. *Games and Culture*, 11(3), 275–297. <https://doi.org/10.1177/1555412015583574>

Lin, Z., Xu, Y., & Liu, T. (2025). Governmentalization of games and emerging playful apparatus in contemporary China. *Critical Arts*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/02560046.2025.2553520>

Mao, H. (2024). A study on cross-cultural communication factors of Black Myth Wukong. In *Proceedings of the 2024 3rd International Conference on Social Sciences and Humanities and Arts (SSHA 2024)* (Vol. 851, pp. 700–708). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-259-0_73

Meng, Q. (2025). Black Myth: Wukong – The internationalization of Chinese games. *Journal of Modern Social Sciences*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.7113/JMSS.v2i1.173>

Nakano, R., & Zhu, Y. (2020). Heritage as soft power: Japan and China in international politics. *International Journal of Cultural Policy*, 26(7), 869–881. <https://doi.org/10.1080/10286632.2020.1845322>

Ng, H. W. (2026). *The Chinese censorship discourse on television dramas: Worrying about the audience in postsocialist China*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003471684>

Szablewicz, M. (2020). *Mapping digital game culture in China: From internet addicts to esports athletes*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-36111-2>

Wang, Y., & Wang, X. (2025). The global dissemination of Chinese culture through Black Myth Wukong: A systematic literature review. *Review of Communication Research*, 13, 83–96. <https://doi.org/10.52152/rcr.v13.6>

Yuan, S. (2025). From play to power: China's video games as instruments of soft power. *The Pacific Review*, 38(4), 728–749. <https://doi.org/10.1080/09512748.2024.2433748>