Т.В. ЛИТВИНА
Кандидат искусствоведения, профессор РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

ЛЮ ФЭНЮАНЬ
Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: 3213645152@qq.com

T.V. LITVINA
PhD in Art. Professor of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

LIU FENGYUAN
Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: 3213645152@qq.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_553_560

ЦИФРОВЫЕ ИГРЫ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ТРАДИЦИОННОГО НЕМАТЕРИАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ КИТАЯ: НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «ГДЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ ВЕТРЫ»

DIGITAL GAMES EMPOWERING CHINA'S TRADITIONAL INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE: THE CASE OF "WHERE WINDS MEET"

В данной статье на примере игры в жанре «открытый мир» в сеттинге уся «Где встречаются ветры» (Where Winds Meet) анализируются конкретные практические способы и многомерные эффекты воздействия цифровых игр на процесс актуализации традиционного нематериального культурного наследия (далее — НКН) Китая. В результате глубокого деконструирования процесса разработки и содержательного дизайна игры выявлено, что команда разработчиков, опираясь на такие технологические

подходы, как реконструкция, основанная на историческом изучении местности, динамическая трансляция старинных картин, инновации в области звукового ландшафта, успешно создала иммерсивное пространство для знакомства с культурой НКН. Результаты исследования показывают, что цифровые игры не только способны с помощью интерактивного дизайна усилить привлекательность и эффективность распространения культуры НКН, но и предоставляют практически реализуемые решения для инновационной трансляции традиционной культуры в современном контексте.

This paper takes the open-world wuxia game Where Winds Meet as its subject of study and analyses the specific practical approaches and multidimensional impacts of digital games in promoting the living transmission of China's traditional intangible cultural heritage (hereinafter referred to as ICH). Through an in-depth analysis of the game's development process and content design, it was found that the development team successfully constructed an immersive cultural experience space for ICH by employing technical approaches such as scene-based historical reconstruction, the dynamic adaptation of ancient paintings, and innovations in soundscape engineering. The research findings indicate that digital games not only enhance the appeal and dissemination efficiency of ICH through interactive design, but also provide a practical solution for the innovative transmission of traditional culture within a contemporary context.

Ключевые слова: Цифровые игры, Нематериальное культурное наследие, Культурная преемственность и инновации, Художественная культура цифрового искусства и дизайна, Креативные индустрии.
Keywords: Digital games, Intangible cultural heritage, Cultural inheritance and innovation, Artistic culture of digital art and design, Creative industries.

Постоянное обновление цифровых технологий меняет существующие формы и практические пути распространения культуры. Цифровые игры, будучи комплексным носителем, объединяющим технологические

инновации и культурное самовыражение, преодолели традиционные границы развлечения и стали новым медиумом в области культурного наследия. Нематериальное культурное наследие (НКН) Китая воплощает духовные особенности и эстетические традиции китайской нации, однако в процессе модернизации сталкивается с такими реальными вызовами, как однообразие носителей наследия и ограниченность каналов распространения. Согласно статистическим данным, опубликованным Министерством культуры и туризма в 2023 году, в Китае насчитывается 1557 объектов НКН государственного уровня, при этом более 30% из них испытывают трудности с передачей из-за нехватки преемников [2]. Цифровые игры, обладая уникальными преимуществами интерактивности, иммерсивности и способности привлекать молодую аудиторию, открывают новые возможности для творческой трансформации культуры НКН.



Рис. 1. Скриншоты из игры «Где встречаются ветры» (Where Winds Meet)

«Где встречаются ветры» (Where Winds Meet) — Это произведение представляет собой игру в жанре открытого мира (open world) с сеттингом уся, выпущенное компанией NetEase Games в 2023 году. Игра использует историко-географическое пространство шестнадцати округов Яньюнь периода Пяти династий и Десяти царств в качестве нарративной основы, создавая виртуальный мир уся, сочетающий историческую достоверность и художественный вымысел. На этапе разработки проектная группа специально сформировала консультативный совет по культуре, в который вошли историки, археологи и хранители нематериального наследия, а также создала базу данных по истории и культуре, включающую более 300 единиц документальной литературы и более 500 экспонатов, что заложило фундамент для культурной аутентичности игры [1] (рис. 1).

В игре используется собственная технология Messiah engine, обеспечивающая моделирование сцен с точностью до миллиметра. Игроки могут воочию ощутить смену света и тени в зависимости от времени суток и погоды — пятнистый солнечный свет, проникающий сквозь бамбуковые рощи и оконные решетки, реалистичные и динамично ме-

няющиеся отражения на водной глади, а также богатую градацию изображения при подъеме на высоту на закате [2], что обеспечивает высокую степень соответствия деталей виртуальных сцен историческим реалиям. Инновационная «система культурных частиц» позволяет динамически моделировать характерные черты материальной культуры разных исторических периодов, например, восстанавливать соединения «сунь-мао» (деревянные конструкции без гвоздей) в архитектуре, в соответствии с трактатом «Инцзао фаши» (Строительные нормы и правила) эпохи Сун (1), а также разработать систему рендеринга материалов на основе цветовой гаммы настенных росписей Дуньхуана. Команда разработчиков также пригласила музыкантов Центрального национального оркестра для участия в записи, используя традиционные музыкальные инструменты для воссоздания системы ладов и ритмов периода Пяти династий, что сформировало уникальный культурный звуковой ландшафт, обладающий исторической фактурой.

Практика трансляции культуры НКН в игре «Где встречаются ветры»

I. Реконструкция исторических сцен на основе их изучения.

Город Кайфэн как ключевая локация игры был восстановлен методом «временных срезов», превращающим исторические документы, такие как свиток «Цинмин шанхэ ту» (2) и книга «Дунцзин мэнхуа лу» (3), в интерактивное трехмерное пространство. Команда разработчиков потратила 18 месяцев на цифровое моделирование архитектурных норм и правил эпохи Сун, добившись точной реконструкции от структуры доугун (деревянные кронштейны) до орнаментальной росписи. В районе моста Хунцяо игроки могут наблюдать характерный для судоходства по реке Бяньхэ процесс погрузки и разгрузки «три входа и три выхода», а в монастыре Дасянгуосы — принять участие в таких народных праздниках, как «Праздник фонарей в Шанъюань». Все эти элементы были реконструированы на основе исторических документов. Примечательно, что сцена «Вадзы гоулань» (крытые рынки и балаганы) в игре не только воссоздает городскую народную культуру эпохи Сун, но и с помощью системы взаимодействия с неигровыми персонажами (NPC) реконструирует такие традиционные формы театрализованного представления, как «чжугундяо» (4), превращая нематериальное культурное наследие из статичного экспоната в динамично переживаемый культурный контент [4].

II. Цифровая актуализация традиционного искусства

В игре «Где встречаются ветры» была инновационно разработана «система динамического повествования на основе старинных картин», позволяющая осуществить интерактивную трансляцию традиционной живописи. Взяв за пример свиток «Ночной пир Хань Сицзая» (5), игра не ограничивается простым копированием его содержания, а с помощью цифровых технологий деконструирует пространственную структуру и отношения персонажей оригинала, создавая проницаемое нарративное пространство. Выполняя серию интерактивных заданий, таких как «слушание музыки», «наблюдение за танцем», «отдых», игроки постепенно раскрывают историческую историю и культурные смыслы, стоящие за картиной. В практике цифровой реставрации настенных росписей Дуньхуана игровая команда совместно с Дуньхуанской академией разработала интерактивный модуль «реставрация фресок». Игроки, сопоставляя цветовые фрагменты и соединяя трещины на росписях, естественным образом знакомятся с методами сохранения фресок и историческим контекстом. Этот дизайн превращает процесс реставрации артефактов в игровую механику, реализуя эффект культурной коммуникации «обучение через игру» (рис. 2, 3).

III. Культурное кодирование звукового ландшафта

Игра выстраивает трехуровневую систему звукового ландшафта: «стихи и музыкальные лады — территориальные звуковые ландшафты — эмоциональное переживание». На карте Лянчжоу музыкальная команда, взяв за основу древнюю мелодию «Лянчжоу цы» эпохи Тан (6), объединила ритмические особенности музыки царства Куча и звуковые



Рис. 2. «Картина «Ночной банкет Хан Хи-джая»



Рис. 3. Воссоздание сцены из картины «Ночной банкет Хан Хи-чже» в игре

эффекты песчаных бурь в коридоре Хэси, создав динамически изменяемую фоновую музыку. Когда игрок в игре запускает определенный сюжет, музыкальная тема в реальном времени варьируется, в зависимости от атмосферы сцены, — например, от героического настроя строки «вина в яшмовых чашах при свете ночных светильников» до суровой безысходности «прямой дым в пустыне при заходящем солнце». Система декламации стихов отбирает 23 пограничных стихотворения эпохи Тан, объединяя технологию синтеза речи на основе ИИ и традиционную вокальную манеру, формируя художественную форму «цифровой декламации», сочетающую в себе традиционное очарование и цифровую специфику. В городских сценах Кайфэна игроки могут услышать уличные выкрики торговцев, восстановленные по описаниям из книги «Дунцзин мэнхуа лу» (3). Эти звуковые элементы, подвергнутые акустическому дизайну, совместно создают культурное звуковое пространство с исторической фактурой.

Игра «Где встречаются ветры» через трехмерный дизайн «познание — эмоции — поведение» стимулирует интерес игроков к культуре НКН. Данные за первый месяц после запуска игры показывают, что среди игроков, участвовавших в квесте «реставрация древней живописи», 83,7 % отметили повышение осознанного желания знакомиться с традиционным искусством живописи, а 62,3 % игроков самостоятельно искали соответствующие культурные знания за пределами игры. Такое основанное на игровых механиках распространение культуры разрушает традиционную пассивную модель передачи НКН, превращая игроков из пассивных получателей в активных исследователей. Особенно среди подростков сформированное игрой «признание своей идентичности в мире уся» эффективно преодолевает психологическую дистанцию между традиционной культурой и молодым поколением, создавая новый путь межпоколенческой передачи НКН.

Глобальный запуск игры сформировал кросс-культурный канал распространения культуры НКН. По состоянию на февраль 2026 года совокупное количество пользователей игры «Где встречаются ветры» на внутреннем и внешних рынках достигло 80 миллионов человек, что вызвало широкий интерес среди зарубежных игроков к традиционным китайским видам искусства и их культурное исследование. Эта стихийно сложившаяся сеть культурного распространения преодолела языковые барьеры и культурные потери, характерные для традиционного культурного экспорта, обеспечив глобальное распространение культуры НКН.

Сам процесс разработки игры представляет собой инновационную практику в области НКН. В сотрудничестве с хранителями нематериального наследия традиционные ремесла получили новые формы выражения: например, сучжоуская техника гобеленового ткачества (кэсы) была преобразована в текстуры костюмов игровых персонажей, а табулатура для циня (цзяньцзыпу) — в особый интерактивный код. Эта трансформация является не простой формальной пересадкой, а расширением выразительных возможностей НКН с помощью цифровых технологий. Еще более примечательна экосистема «вторичного творчества», сформировавшаяся в игровом сообществе. Общее количество фан-произведений, созданных игроками на основе культурных элементов игры, достигло 150 000 единиц, что сформировала модель «совместного творчества» (crowdsourcing) для инноваций в области НКН, позволяя традиционной культуре обрести устойчивую жизнеспособность в современном контексте.

Цифровые игры как новая форма носителя в области культурного наследия открывают беспрецедентные возможности для современного распространения и инновационного развития культуры НКН. Практика игры «Шестнадцать голосов Яньюнь» показывает, что с помощью реконструкции сцен, художественной цифровой трансляции и иммерсивного интерактивного дизайна цифровые игры способны эффективно актуализировать современную ценность культуры НКН, создавая глубокую эмоциональную связь между традиционной культурой и молодой аудиторией. Однако сохранение баланса между технологическим применением и культурным выражением, гармонизация коммерческой ценности и культурной ответственности, единство инновационного развития и аутентичности наследия остаются вопросами, требующими дальнейшего изучения в области использования цифровых игр для развития культуры НКН.

Примечания:

1. «Инцзао фаши» (Строительные нормы и правила) — первый в Китае официальный свод правил, подробно описывающих строительные работы. Был составлен в третьем году эпохи Юаньфу династии Северная Сун (1100 г.) и введен в действие во втором году эпохи Чуннин (1103 г.).

2. «Цинмин шанхэ ту» («По реке в день поминовения усопших») — свиток, созданный известным художником эпохи Сун Чжан Цзэдуанем. На нем изображены повседневная жизнь жителей столицы Цзин (современный город Кайфэн провинции Хэнань) и городской пейзаж в период правления династии Северная Сун.

3. «Дунцзин мэнхуа лу» («Сны о столице»), в 10 цзюанях, автор — Мэн Юаньлао. Это произведение описывает общественную жизнь и старые обычаи в городе Дунцзин (современный Кайфэн) в период Сюаньхэ династии Северная Сун.

4. Чжугундяо — форма сказа с музыкальным аккомпанементом или повествовательной рифмованной прозы, возникшая в Китае в эпоху Северная Сун и процветавшая в эпоху Южная Сун.

5. «Ночной пир Хань Сицзая», согласно «Сюаньхэ хуапу» (Каталог живописи эпохи Сюаньхэ), является произведением Гу Хунчжуна, художника государства Южная Тан периода Пяти династий и Десяти царств.

6. «Лянчжоу цы», также известная как Лянчжоу цюй — мелодия, популярная в эпоху Тан, на которую представители знати и именитые семьи сочиняли стихи для пения.

Список литературы:

1. *Арнольд Л., Бай Ян.* EIGHTEEN SONGS OF A NOMAD FLUTE: Nestorian Symbolism in a Late Song Scroll [J]. Долговечность красоты, 2016, (4): 36-45. Lauren Arnold, 白杨. EIGHTEEN SONGS OF A NOMAD FLUTE :Nestorian Symbolism in a Late Song Scroll [J]. 美成在久, 2016, (4): 36-45.

2. Возведение моста культурного обмена: китайские игроки знакомят зарубежных игроков с историей игры «Где встречаются ветры» (Where Winds Meet) [EB/OL] // Жэньминьван. — 17.11.2025. — URL: http://jinbao.people.com.cn/n1/2025/1117/c421674-40605526.html. 架起文化交流桥梁　中国玩家为海外玩家科普《燕云十六声》历史[EB/OL].人民网, 2025-11-17. 访问方式：http://jinbao.people.com.cn/n1/2025/1117/c421674-40605526.html.

3. *Сун Цзюньхуа, Ли Хуэй*. Доклад о развитии охраны нематериального культурного наследия Китая (2023) [M]. Пекин: Издательство «Социальные науки», 2024. 06. 宋俊华，　李惠. 中国非物质文化遗产保护发展报告 (2023) [M]. 北京:社会科学文献出版社. 2024. 06.

4. Цифровые технологии расширяют возможности культурного наследия: «Где встречаются ветры» (Where Winds Meet) представляет красоту традиционной культуры через аудиовизуальное искусство [EB/OL]. Синьхуаван, 2025-09-06. URL: https://www.xinhuanet.com/digital/20250906/d7827139729849478e7f5e7b1d1a1ca1/c.html. 数字赋能文化传承 《燕云十六声》以视听艺术呈现传统文化之美[EB/OL].新华网, 2025-09-06. 访问方式：https://www.xinhuanet.com/digital/20250906/d7827139729849478e7f5e7b1d1a1ca1/c.html.