

УДК 7.067

Китайская видеоигровая индустрия: особенности формирования локальной цифровой культуры

Ермаков Тихон Константинович
Сибирский федеральный университет

Аннотация

Трансформация современной цифровой экономики ведёт к появлению новых секторов, связанных с производством различных видов продукции, в том числе и видеоигр. При этом сама по себе цифровая экономика является одновременно глобальной, что обуславливает схожие тенденции в её формировании и развитии в разных регионах, и локальной, что приводит к появлению отдельных индустрий. Одним из примеров такой индустрии является китайская видеоигровая индустрия, в последнее время играющая значительную роль в общемировой видеоигровой культуре. Обращаясь к анализу некоторых экономических закономерностей функционирования индустрии, можно заключить что общая логика её развития связана с особенностями китайской экономики, а значит на современном этапе её интеграция в мировую экономическую систему приводит и к изменениям в самой индустрии. Эти особенности выражают себя в специфике современных китайских видеоигр, для которых характерно стремление к созданию метаигрового опыта, ориентированного на усложнение опыта игрока, который распространяется за пределы исключительно игровой ситуации, включая в себя новые формы социального взаимодействия и некоторые механики, расширяющие изначальные элементы игры. Эти особенности приводят к тому, что китайская игровая индустрия конструирует пространство локальной цифровой культуры как опирающееся на экономику платформы, которой в данном случае становится не техническое изобретение, а отдельная видеоигра, создающая контекст социального взаимодействия, который оказывает значительное влияние не только на саму игру, но и на связанные с ней цифровые сообщества.

Ключевые слова: видеоигра, китайская видеоигровая индустрия, локальная цифровая культура, экономика платформ

Ссылка для цитирования: Ермаков Т.К. Китайская видеоигровая индустрия: особенности формирования локальной цифровой культуры/ Т.К. Ермаков // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2026. – Т. 5. – № 1. – С.000 – 000. – EDN: IFLOOU



Chinese Video Game Industry: The Development of a Local Digital Culture

Ermakov Tikhon Konstantinovich
Siberian Federal University

Abstract

The transformation of the modern digital economy is leading to the emergence of new sectors related to the production of various products, including video games. The digital economy itself is simultaneously global, leading to similar trends in its formation and development in different regions, and local, leading to the emergence of distinct industries. One example of such an industry is the Chinese video game industry, which has recently played a significant role in global video game culture. An analysis of certain economic patterns in the industry's functioning suggests that the general logic of its development is linked to the specifics of the Chinese economy, meaning that at

this stage, its integration into the global economic system is also leading to changes within the industry itself. These characteristics are reflected in the specifics of modern Chinese video games, which are characterized by a desire to create a metagame experience focused on enhancing the player's experience, extending beyond the purely gameplay context to include new forms of social interaction and certain mechanics that expand on the game's original elements. These characteristics lead the Chinese gaming industry to construct a local digital cultural space based on the platform economy, which in this case is not a technical invention, but an individual video game, creating a context for social interaction that has a significant impact not only on the game itself, but also on the digital communities associated with it.

Keywords: Video Game, Chinese Video Game Industry, Local Digital Culture, Platform Economy

For citation: Ermakov T.K. Chinese Video Game Industry: The Development of a Local Digital Culture // Asia, America and Africa: history and modernity. – 2026. – Vol. 5. – No. 1. – P. 000 – 000. – EDN: MLTOTZIFLOOU



Введение

Видеоигровая индустрия на современном этапе переживает трансформации, связанные с появлением отдельных локальных индустрий, направленных на удовлетворение потребностей рынка в конкретной стране, или ориентирующихся на отдельные социальные группы (Fung, 2017). При этом отдельные индустрии всё ещё ориентируются на глобальные рынки дистрибуции и тренды, что создаёт сложное пространство, в котором проявляются тенденции к глокализации современной цифровой культуры (Jin, 2019; Зотов, 2025a, 2025b; Копцева М., 2025, 2026; Ситникова, 2025; Шамехина и др., 2025; Карлова и Мясоутов, 2025; Шань, 2025; Михайлова, 2025a, 2025b; Поляков, 2025; Панасюк, 2026; Сорокина, 2026; Ховяков, 2025; Шурманова, 2025; Степанов, 2025; Колесник и Лещинская, 2026; Кирко, 2025; Лещинская, 2026; Пименова, 2026; Копцева, 2025; Копцева и Менжуренко, 2025; Копцева М. и Шпак, 2025; Ситникова и Колесник, 2025; Авдеева, 2015; Символическая экология..., 2019; Дегтяренко и Пчелкина, 2022; Дегтяренко и Менжуренко, 2024; Гомонов и Ермаков, 2025; Гомонов, 2024, 2025; Иванова, 2025; Середкина, 2024, 2025; Кистова, 2013; Этнокультурная динамика..., 2021; Шпак и др., 2021; Русская культура в зеркале..., 2024 и многие другие). Одним из ярких примеров, отражающих в себе особенности конструирования локальной цифровой культуры, является китайская игровая индустрия, отличающаяся не только спецификой самих видеоигровых продуктов, но и стоящей в их основании социально-экономической моделью.

В настоящее время в исследовательском пространстве достаточно распространёнными являются работы, обращающие к специфике национальных игровых индустрий (Aksenov, 2025; Cicchiello, 2023; Jo, 2024; Koyama, 2023; Melentyev, 2022). При этом исследования, связанные с китайской игровой индустрией (Cao, 2008; Saparova, 2024; Yang, 2021) играют заметную роль в этой проблематике, будучи связанными с различными конкретными вопросами. Например, исследования обращаются к вопросам влияния отдельных платформ на формирования индустрии (Coe, 2022; Kshetri, 2009; Ling, 2023), проблемам взаимодействия индустрии и политической системы (Bredihin, 2025; Ernkvist, 2008; Lin, 2020; Simon, 2021), а также к особенностям китайских видеоигр как произведений, репрезентирующих особенности китайской культуры (Czou, 2023; Lu, 2026; Zubko, 2025). При этом всё ещё сохраняется необходимость в дальнейшем осмыслении особенностей формирования китайской игровой индустрии с опорой на комплексный анализ социально-экономических и культурных факторов.

История китайской игровой индустрии

История игровой индустрии в Китае имеет достаточно непродолжительный срок. Из-за политической нестабильности во второй половине XX века китайская экономика достаточно долго пребывает в состоянии догоняющей страны. Стабилизация и постепенное выравнивание экономической ситуации приходится на период 1990-х годов, что практически совпадает с появлением в Китае первых игровых аппаратов.

В отличие от общемирового контекста, в котором консольная революция случилась в начале 1980-х, Китай начинает знакомиться с импортными консолями во второй половине 1980-х годов при этом в достаточно поверхностном виде. Основной причиной является только нарастающий уровень урбанизации в стране и отсутствие производства собственной продукции на мировом рынке, что позволяет только импортировать консоли у Японии. Японская консоль Nintendo Famicom имела огромный спрос в Китае, но из-за 130% импортных пошлин не имела широкого покупательского оборота. В связи с этим возник огромный сегмент серого рынка, где помимо нелегальной продажи японского товара появляются собственные аналоги и пиратские копии консолей.

Одной из первых моделей стала «Сяобаван» (Subor Little Tyrant) 1987 г., набиравшая популярность из-за дешевизны и таких же недорогих картриджей, которые, в отличие от оригинала, могли включать до 16 игр. В это же время открываются первые магазины с аркадными автоматами (аналог компьютерного клуба). Собственные разработки игровой продукции в Китае начались в 1994 году – это был военный симулятор в тематике Корейской войны. Однако большой популярности игра не возымела. Золотым веком разработки легальных китайских игр называют кратковременный период 1998-2000 г., который не выдерживает напор тотального пиратства, из-за чего легальные разработчики разоряются.

С 2000-го года в связи с попыткой удержать контроль над производством информационных технологий продажа консолей официально была запрещена, что спровоцировало еще больший пиратский бум. Мировые бренды в лице Sony, Nintendo и Microsoft с их ценовой политикой не имели смысла выставляться в китайских магазинах. Однако запрет консолей не только не уменьшил количество игр, но и направило китайское производство по собственному пути развития.

В указ, запрещающем продажу консолей, не упоминались персональные компьютерные и онлайн-игры, что позволило развивать индустрию в этом направлении. Рост интернет-пользователей способствовали разработкам онлайн-игр и открытию интернет-кафе. Несмотря на пиратство, сервисные модели онлайн-игр обеспечивали защищенность пользователей и широкий выбор продукции. В контексте возрастания интереса к онлайн-платформам в 2001 году в Китае запускается корейская ММО «Легенда», которая ввела китайских геймеров в общемировой контекст. В этом же году китайские геймеры побеждают на соревнованиях World Cyber Games в Южной Корее, а в 2003 году киберспорт входит в ряд официальных видов спорта КНР.

В 2007 году закон о запрете консолей ужесточается – правительство требует вводить возрастные ограничения, поскольку бытует мнение о влиянии компьютерных игр на психологический фон игрока. Тем не менее, именно этот период в Китае становится определяющим дальнейшее развитие игровой индустрии. Игровая продукция Китая, несмотря на закрепление на мировом рынке, достаточно четко ориентирована именно на китайских пользователей, что ознаменовано общей исторической и культурной обособленностью КНР от европоцентристского контекста, так и контролем за контентом со стороны коммунистической партии Китая. При поддержке КПК действует «Лига юных коммунистов», разработавшая игру о Японо-Китайской войне (1937-1945 г.), в которой китайские пользователи могут играть только за Китай.

Также в 2007 году китайские компании запустили процесс импортозамещения, поскольку находились в лицензионной зависимости от зарубежных корпораций. Это позволило китайским компаниям Perfect World, NetDragon и KingSoft не только занять большую часть китайского игрового рынка, но и закрепиться на международном уровне, начав экспансию в Азии. За пятилетний период развития китайской игровой индустрии прибыль

вырастает с \$1.8 млрд. до \$7.8 млрд., а общий доход вырос с \$3 млрд. до \$13 млрд. Начиная с 2010-х годов китайская игровая индустрия включается в разработку игр для смартфонов, где не адаптирует зарубежные аналоги под собственные нужды, а задает общемировые тренды. Именно в это десятилетие китайские компании начали активную экспансию за рубеж. В 2016 году Tencent приобрела финскую Supercell (создателя Clash of Clans) за 8,6 млрд. долларов. Нужно отметить, что китайские компании достаточно щепетильно относятся к интересам пользователей и не просто внедряют собственные разработки в мировую индустрию игр, но и адаптируют игры под локальные культурные запросы. Так, постепенно отходя от сосредоточенности на внутреннем игровом продукте, связанной с адаптацией зарубежных игр, разработка и регулирования производства собственной продукции, китайские компании к 2018 г. стали разработчиками оригинальных игр, обогнав США на \$8 млрд. Немаловажным фактором стремительного развития китайской индустрии игр стало постоянное переключение на новые проекты, а не только на обновление популярных игр.

Помимо экономического внедрения и распространения адаптированной игровой продукции китайские корпорации (например, HoYoverse) меняют игровую основу онлайн-платформ, сложившуюся до 2010-х, превращая игры в сервисы с обновляемым контентом и расширенным уровнем возможностей. С 2020-х г. одним из ярких революционных событий стало обновление игры Genshin Impact (проект AAA-класса), названной глобальным хитом в силу «гача»-монетизации и расширения игрового мира, что позволило китайским разработчикам получать прибыль не только от покупок игр, но и от денежного обращения и микроплатежей внутри самой игры (покупка предметов, уровней, способностей).

Однако общий рост прибылей в глобальном отношении достаточно серьезно переосмысливается во внутригосударственных политико-экономических процессах. Правительство Китая, пытаясь ввести контроль над потоком прибылей, сетевыми акторами, содержанием продукции, и опасаясь за растущую игровую зависимость, в 2023 году вводит закон, ограничивающий внутриигровые платежи и поощрения, что оборачивается рыночными потерями в сумме составившими \$80 млрд. Планово-рыночная экономическая система Китая наравне с выпускающими компаниями теряет прибыли. В 2024 году ситуация стабилизируется через введение новых мер поддержки игровых корпораций государством, направленные на развитие игрового экспортного бизнеса. На момент 2025 года китайское правительство также шло по пути смягчения запретов к игровым компаниям, заменяя их на новые стандарты, направленные на ограничение зарубежной рекламы и создания классификации онлайн-игр.

Параллельно со стабилизацией политического регулирования китайская игровая индустрия продолжала развивать AAA-сегмент и экспортировать качественно новые игры, в которых делала акценты не только на визуальные элементы, но и предоставляя пользователям локальные сюжеты (Black Myth: Wukong – основана на китайской мифологии), эксперименты с форматами (выпуск мини-игр в приложениях WeChat, Douyin), технологические новинки (включение искусственного интеллекта для моделирования и генерации 3D-сцен).

Можно сказать, что китайская игровая индустрия во многом синхронизируется с общим экономическим контекстом китайского государства, постепенно экспортируя собственные игровые разработки и замещая ими устоявшиеся продукты зарубежных корпораций. Создавая рост прибылей не только через количественные, но и качественные показатели, постоянно углубляя и усложняя структуру разрабатываемых игр, а также постепенно отходя от адаптации глобальных трендов к продвижению китайского культурного контекста на мировой уровень.

Особенности китайских видеоигр

Как многие проекты, связанные с локальной индустрией, китайские видеоигры редко используют яркие маркеры, позволяющие им ассоциироваться с китайской культурой. При этом развитие индустрии в последние годы приводит к появлению нескольких видеоигр, которые используют элементы китайской мифологии или традиционной культуры как инструменты продвижения на международном рынке. Именно анализ подобных проектов, которые проявляют ключевые свойства глокализации в связи с необходимостью одновременно

отвечать запросам глобального рынка и встраиваться в локальный культурный контекст и позволяет определить ряд отличительных особенностей китайской игровой индустрии.

Ярким примером игры, обозначившей изменение в восприятии китайских видеоигр является проект *Black Myth: Wukong* (Game Science, 2024), изначально ориентированный на внешний рынок и созданный с опорой на китайскую мифологию. Ключевой особенностью можно считать сочетание нарративных и визуальных элементов, отсылающих к локальной культуре, с сохранением игровых элементов, характерных для глобальной игровой индустрии. Так, проект ориентируется на механики, характерные для жанра ролевых экшн игр, с опорой на *souls-like* игры, что делает погружение в игровое пространство достаточно простым для внешних игроков. Ориентация на одиночное прохождение с поиском секретов также является, скорее, чертой характерной для глобального игрового пространства.

Особенности китайских видеоигр, в том числе и *Black Myth: Wukong* проявляются при анализе многопользовательских проектов, созданных китайскими студиями. Так, именно из многопользовательских проектов в *Black Myth: Wukong* переходит стремление к конструированию больших игровых пространств, постоянное увеличение числа игровых механик и акцент на нарративных перемычках, созданных с использованием технологий, дополняющих возможности игрового движка. Игры же, проявляющими обозначенные тенденции в самом жанре многопользовательских игр, можно считать такие проекты как *Genshin Impact* (miHoYo Limited, 2020), *Honor of Kings* (TiMi Studio Group, 2015) и *Where Winds Meet* (Everstone Studio, 2025).

Honor of Kings является игрой в жанре MOBA ориентированной на мобильные платформы. Важной особенностью истории игры является её последовательный релиз: сначала игра вышла на внутреннем китайском рынке и только в 2024 году была представлена глобальному игровому сообществу. В отличие от других игр в том же жанре, *honor of Kings* выделяется усложнёнными игровыми механиками, включающими в себя большое количество возможных комбинаций и взаимодействий между игроками, а также несколькими игровыми режимами, включающими в себя и такие, в которых используются уникальные механики. Эти трансформации отмечают общий тренд к формированию не столько соревновательной сессионной игры, сколько своеобразного «сервиса», в котором игроки могут проводить время и за пределами основных игровых сессий. Во многом, подобное стремление к метаигровым активностям, расширяющим возможности игры за пределы непосредственного игрового опыта, можно считать также характерным для китайских видеоигр.

Наиболее ярко проявляется эта тенденция в *Genshin Impact*, долгое время остававшейся одной из наиболее успешных китайских видеоигр. При сохранении многих черт характерных для игр в открытом мире, *Genshin Impact* стремится к увеличению метаигровых активностей, создавая для игрока множество механик, не задействованных в непосредственной игровой сессии. В результате, игра становится не просто источником некоторого опыта, но провоцирует формирование игрового сообщества, которое объединяется вокруг практик метаигры.

Дополнительным способом для поддержания метаигровой компоненты становится использование случайности для приобретения игровых предметов. По сути, эти механики создают второе пространство игры, связанное не с освоением открытого мира, а с постоянной попыткой приобретения нужных игроку компонентов. Ориентация на случайность позволяет погружать игроков в состояние потока, характеризующееся высокой наградой за небольшие действия. Эту же функцию выполняют и другие механики, характерные для игр-сервисов, включающие в себя небольшие ежедневные задания и систему поощрений за внутриигровую активность. Использование этих элементов за пределами жанра онлайн-игр или, как в случае с *Genshin Impact*, игр не связанных с прямым взаимодействием между игроками, приводит к формированию видеоигровой культуры, отличающейся от той, что сформировалась в других странах.

Наконец, одним из последних проектов, репрезентирующих особенности китайских видеоигр является ролевая экшн игра *Where Winds Meet*, которая, как и в случае с *Black Myth: Wukong*, использует элементы китайской культуры на уровне репрезентации, формально

повторяя уже знакомые глобальному игроку приёмы построения игрового мира. Общая структура игрового проекта подразумевает интеграцию элементов многопользовательской и одиночной игры, что позволяет ориентироваться и на линейный приключенческий нарратив, и на некоторые приёмы, характерные для игр-сервисов. Их сочетание направлено на формирование метаигрового опыта, стремящегося к созданию культурного пространства вокруг игрового проекта.

Таким образом, можно говорить, что современные китайские видеоигры стремятся не просто к созданию отдельных игровых проектов, а к формированию своеобразных метаигровых продуктов, которые опираются не только на внутриигровой опыт, но и на отдельные элементы социального взаимодействия. Конфигурация подобных элементов позволяет видеоиграм оставаться конкурентными на мировом рынке, но при этом сохранять связь с локальными культурными особенностями и социальными группами, которые заинтересованы в создании определённой активности и за пределами самой видеоигры.

Китайская игровая индустрия и локальная цифровая культура

Описывая стремление китайской игровой индустрии к созданию игровых проектов, ориентирующихся на метаигровые системы, важным становится выдвигание гипотез, способных объяснить этот сдвиг в индустрии. Учитывая увеличение значимости китайской игровой индустрии для глобальной видеоигровой культуры, представляется возможным, что подобное смещение фокуса внимания постепенно будет всё более и более заметным в игровой индустрии в целом.

Метаигровые практики, на которые опирается китайская игровая индустрия могут быть рассмотрены как проявление экономики платформ (Kassem, 2023; Kollnig, 2026), которая в критическом отношении может быть рассмотрена с позиции концепций технофеодализма (Varoufakis, 2024). В этом смысле, ориентация на метаигровые практики приводит к связыванию игровой аудитории и видеоигры, что трансформирует режимы, связанные с производством экономической прибыли. Китайская игровая индустрия обращается к видеоигре не столько как к развлекательному культурному артефакту, сколько как к отдельной платформе.

Помимо смещения экономической роли видеоигрового продукта, экономика платформы подразумевает и реконструкцию типов отношений между игроками. Если классические многопользовательские игры нацелены на создание пространства взаимодействия игроков внутри видеоигры, то платформа создаёт дробящиеся пространства взаимодействия вокруг игровой практики. Помимо усложнения структуры социальных связей, подобный поворот определяет и обозначенные выше трансформации в области игровых механик, которые количественно увеличиваются, стремясь к созданию новых поводов для коммуникации.

Видеоигра как платформа иным образом взаимодействует и с локальной культурой. Она обращается к маркерам идентичности как к способам актуализации внешнего взаимодействия, а не как к инструментам её переосмысления в видеоигровой среде. Этим обусловлены и особенности использования элементов китайской культуры в *Black Myth: Wukong* или *Where Winds Meet*: сохранение глобальных механик и игрового процесса, характерного для общемировой игровой индустрии позволяет создавать различные варианты локальных сообществ, которые смогут самостоятельно определить логику своего взаимодействия с маркерами идентичности.

В результате, современная китайская видеоигровая индустрия формирует новые режимы взаимодействия между игроком и видеоигровыми продуктами, которые превращают видеоигру в продукт экономики платформ. Подобная трансформация, при наличии критических дискурсов, осмысляющих проблемные зоны подобного экономического режима, представляется естественной, поскольку видеоигры лучше встраиваются в подобные системы, учитывающие особенности цифровых технологий, лежащих в их основе.

Заключение

Анализ отдельных особенностей китайской видеоигровой индустрии позволяет выдвинуть следующие положения, описывающие современные тенденции в её функционировании.

Во-первых, краткий анализ истории развития видеоигровой индустрии в Китае показывает, что общая линия её развития соотносится с тенденциями в социально-экономическом устройстве страны. Взаимоотношение между общим экономическим состоянием и сектором видеоигр позволяет предполагать, что на современном этапе роль китайских видеоигр будет увеличиваться, с общим нарастанием значения китайской экономики в глобальном пространстве.

Во-вторых, современные китайские видеоигры демонстрируют стремление к формированию метаигровых практик, которые превращают игровые проекты в ядра для формирования новых социальных пространств. Изначально эта тенденция формируется в многопользовательских играх, но затем происходит переориентация и на однопользовательские проекты.

В-третьих, общий вектор развития китайской игровой индустрии может быть связан с переориентацией индустрии на производство видеоигр в контексте экономики платформ, что подразумевает иной подход к созданию самих игровых продуктов. В частности, именно этим можно объяснить смещение фокуса внимания студий к метаигровым компонентам видеоигр.

References

- Cao, Y., Downing, J. D. H. The realities of virtual play: video games and their industry in China // *Media, culture & society*. 2008, V. 30, No. 4, P. 515-529.
- Cicchello, A. F., Gallo, S., Monferra, S. Financing the cultural and creative industries through crowdfunding: the role of national cultural dimensions and policies // *Journal of Cultural Economics*. 2023, V. 47, No. 1, P. 133-175.
- Coe, N. M., Yang, C. Mobile gaming production networks, platform business groups, and the market power of China's Tencent // *Annals of the American Association of Geographers*. 2022, V. 112, No. 2, P. 307-330.
- Ernkvist, M., Strom, P. Enmeshed in games with the government: Governmental policies and the development of the Chinese online game industry // *Games and Culture*. 2008, V. 3, No. 1, P. 98-126.
- Fung, A. *Global Game Industries and Cultural Policy*. Palgrave Macmillan. 2017, 359 p.
- Jin, D. Y. *Globalization and Media in the Digital Platform Age*. Routledge. 2019, 174 p.
- Jo, W., Lewis, M. Sponsored product-based competition and customer engagement: a study of an esports competition in the video game industry // *Production and Operations Management*. 2024, V. 33, No. 3, P. 795-816.
- Kassem, S. *Work and Alienation in the Platform Economy: Amazon and the Power of Organization*. Bristol University Press. 2023, 222 p.
- Kollnig, K. *The App Economy: Making Sense of Platform Power in the Age of AI*. Bristol University Press. 2026, 189 p.
- Koyama, Y. *History of the Japanese Video Game Industry*. Springer. 2023, 293 p.
- Kshetri, N. The evolution of the Chinese online gaming industry // *Journal of Technology Management in China*. 2009, V. 4, No. 2, P. 158-179.
- Ling, Z. Analysis of the market structure and development trend of China's mobile game industry // *Academic Journal of Business & Management*. 2023, V. 5, No. 1, P. 1-7.
- Lu, X., Liu, H. Y. From copycat to magical monkey: Understanding the video game development culture in China // *European Journal of Cultural Studies*. 2026, V. 29, No. 1, P. 83-100.
- Saparova, M. S. The Chinese gaming industry as a factor in the development of foreign trade: a case study of HoYoverse company // *Science Herald*. 2024, V. 1, No. 6 (75), P. 51-62.

Simon, J. P. The production and distribution of digital content in China. An historical account of the role of internet companies and videogames // *Digital Policy, Regulation and Governance*. 2021, V. 23, No. 2, P. 190-209.

Varoufakis, Y. *Technofeudalism: What Killed Capitalism*. Melville House. 2024, 304 p.

Yang, C., Chan, D. Y. T. Market Expansion of Domestic Gaming Firms in Shenzhen, China: Dilemma of Globalisation and Regionalisation // *Tijdschrift voor economische en sociale geografie*. 2021, V. 112, No. 3, P. 256-273.

Авдеева, Ю. Н. Теоретико-методологические основы социокультурного проектирования / Ю. Н. Авдеева // *Социодинамика*. – 2015. – № 10. – С. 138-149. – DOI 10.7256/2409-7144.2015.10.16429. – EDN SHTLAS.

Аксенов, С. С. Интегрированные коммуникации в игровой индустрии: сравнительный анализ международных и российских стратегий // *Труд и социальные отношения*. 2025, Т. 36, № 3(188), С. 112-122.

Бредихин, А. В., Ли, И. Анализ мягкой силы Китая с точки зрения культурной коммуникации // *Вопросы национальных и федеративных отношений*. 2025, Т. 15, № 2(119), С. 337-343.

Гомонов, И. С. Принципы воркшопа в образовательной практике / И. С. Гомонов // *Цифровизация*. – 2024. – Т. 5, № 1. – С. 46-55. – EDN UBIQRPQ.

Гомонов, И. С. Трансмедиаальность игры: некоторые особенности адаптации настольных игр в цифровую форму / И. С. Гомонов, Т. К. Ермаков // *Цифровизация*. – 2025. – Т. 6, № 3. – С. 58-66. – EDN AGPFHE.

Гомонов, И. С. Трансформация молодёжной культуры в первой четверти XXI века / И. С. Гомонов // *Северные Архивы и Экспедиции*. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 137-146. – EDN WFOYXW.

Дегтяренко, К. А. Дайджест новостей в области искусственного интеллекта / К. А. Дегтяренко, Ю. Н. Менжуренко // *Социология искусственного интеллекта*. – 2024. – Т. 5, № 2. – С. 73-85. – EDN CMLWAQ.

Дегтяренко, К. А. Рецензия на книгу Мередит Бруссард "Искусственный интеллект: пределы возможного" / К. А. Дегтяренко, Д. С. Пчелкина // *Социология искусственного интеллекта*. – 2022. – Т. 3, № 1. – С. 33-41. – DOI 10.31804/2712-939X-2022-3-1-33-41. – EDN PBQAWV.

Зотов, С. О. Научная фантастика советского периода в контексте философии культуры и философии техники / С. О. Зотов // *Сибирский антропологический журнал*. – 2025a. – Т. 9, № 4. – С. 35-41. – EDN JDEKGX.

Зотов, С. О. Феномен «Цифрового следа» в антропологических исследованиях первой четверти XXI в / С. О. Зотов // *Сибирский антропологический журнал*. – 2025b. – Т. 9, № 3. – С. 82-89. – EDN SSNTI.

Зубко, Д. Г. Влияние китайских мифических существ на современную поп-культуру: исследование образа дракона в видеоиграх // *Вестник антропологии*. 2025, № 2, С. 241-258.

Иванова, А. А. Трудности интерпретации: преимущества философско-искусствоведческого анализа В.И. Жуковского (на материале анализа картины "Арколада" Эдмунда Лейтона) / А. А. Иванова // *Ars Historica: сборник научных статей*. – Архангельск: Северный (Арктический) федеральный университет им. М.В. Ломоносова, 2025. – С. 117-122. – EDN CJZTLR.

Кирко, В. И. Концепция образовательного потенциала Мегавселенной П. ОНУ, А. Прадхана и Ч. Мбохвы / В. И. Кирко // *Социология искусственного интеллекта*. – 2025. – Т. 6, № 4. – С. 24-60. – EDN EJHJBC.

Кистова, А. В. Становление философии культуры как методологической основы гуманитарного знания / А. В. Кистова // *Современные проблемы науки и образования*. – 2013. – № 1. – С. 401. – EDN PWBCRR.

Колесник, М. А. Дайджест новостей в сфере развития искусственного интеллекта в России и за рубежом (ноябрь 2025 Г. – январь 2026 г.) / М. А. Колесник, Н. М. Лещинская // Социология искусственного интеллекта. – 2026. – Т. 7, № 1. – С. 72-84. – EDN LAMTRB.

Копцева, М. С. Зооморфный код в современной медиакультуре / М. С. Копцева // Северные Архивы и Экспедиции. – 2026. – Т. 10, № 1. – С. 130-140. – EDN XEEUHQ.

Копцева, М. С. Мировой опыт в создании энциклопедий современного искусства / М. С. Копцева, А. А. Шпак // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 4. – С. 747-757. – EDN LWTNLC.

Копцева, М. С. Репрезентация искусственного интеллекта в цифровом пространстве СФУ: результаты предварительного контент-анализа новостного блока / М. С. Копцева // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 42-49. – EDN JYQKCM.

Копцева, Н. П. Критика марксизма как «духа капитала» в книге Освальда Шпенглера «Закат Европы» («Der Untergang des Abendlandes»), том 2 / Н. П. Копцева // Под знаменем марксизма. – 2025. – Т. 1, № 2. – С. 94-106. – EDN ZRSUAD.

Копцева, Н. П. Первые российские энциклопедии в области истории и теории искусства: культурологический анализ / Н. П. Копцева, Ю. Н. Менжуренко // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 4. – С. 694-702. – EDN WMFMSU.

Лещинская, Н. М. Формы концепта «женское» в русской культуре первой половины XIX века / Н. М. Лещинская // Северные Архивы и Экспедиции. – 2026. – Т. 10, № 1. – С. 72-80. – EDN RHXYHQ.

Линь, Д. Правовое регулирование защиты персональных данных и их контроль со стороны государства в Китае // Политика и общество. 2020, № 2, С. 1-9.

Мелентьев, М. Ю. Государственное воздействие на рынок видеоигр в России // Креативная экономика. 2022, Т. 16, № 8, С. 3211-3224.

Михайлова, С. А. Путешествие как процесс самопознания человека и переосмысления окружающего пространства: анализ произведения «On the Way Back from Bear Mountain» («на обратном пути с Медвежьей горы») Юн Хёпа / С. А. Михайлова // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2025а. – Т. 4, № 2. – С. 61-72. – DOI 10.31804/2782-4926-2025-4-2-61-72. – EDN MHBGEN.

Михайлова, С. А. Технологии искусственного интеллекта и возможности их применения в контексте сохранения культурного наследия / С. А. Михайлова // Социология искусственного интеллекта. – 2025b. – Т. 6, № 4. – С. 81-91. – EDN ZJUQBH.

Панасюк, Б. В. Цифровое творчество Доминика Майера / Б. В. Панасюк // Цифровизация. – 2026. – Т. 7, № 1. – С. 55-63. – EDN SATRVC.

Пименова, Н. Н. Архитектура музея как форма конструирования культурной памяти / Н. Н. Пименова // Северные Архивы и Экспедиции. – 2026. – Т. 10, № 1. – С. 98-106. – EDN XJPWDX.

Поляков, Г. М. К проблеме «национального» в архитектуре советской Центральной Азии 1955-1991 гг. (Узбекистан, Казахстан, Кыргызстан) / Г. М. Поляков // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2025. – Т. 4, № 1. – С. 18-32. – DOI 10.31804/2782-4926-2025-4-1-18-32. – EDN QOVHMP.

Русская культура в зеркале периодики Российской империи рубежа XIX—XX вв / Н. П. Копцева, К. А. Дегтяренко, Т. К. Ермаков [и др.]. – Красноярск: Содружество просветителей Красноярья, 2024. – 330 с. – EDN PQJEXN.

Середкина, Н. Н. «Художественная энциклопедия» (1886) Ф.И. Булгакова как репрезентант российских энциклопедических проектов второй половины XIX в. по истории и теории искусств / Н. Н. Середкина // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 4. – С. 713-724. – EDN PIFOPF.

Середкина, Н. Н. Современные культурологические подходы к понятию «практика» / Н. Н. Середкина // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2024. – Т. 17, № 7. – С. 1332-1345. – EDN PLSOCC.

Символическая экология как инструмент исследования трансформаций городского пространства / Ю. Н. Авдеева, К. А. Дегтяренко, Н. П. Копцева [и др.] // Сибирский антропологический журнал. – 2019. – Т. 3, № 3. – С. 8-23. – DOI 10.31804/2542-1816-2019-3-3-8-23. – EDN BPSBRF.

Ситникова, А. А. Визуальная культура и культурология искусства как преодоление классического искусствоведения / А. А. Ситникова // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 89-98. – EDN LZGNQR.

Ситникова, А. А. Особенности концептуального проектирования Красноярской музейной биеннале (1995-2025) / А. А. Ситникова, М. А. Колесник // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 9. – С. 1889-1897. – EDN WLJZZV.

Сорокина, А. Е. Славянские мотивы в работах российских цифровых художников (на примере творчества Ксении Скворцовой (Iren Horrors art)) / А. Е. Сорокина // Цифровизация. – 2026. – Т. 7, № 1. – С. 44-54. – EDN BCXBBC.

Степанов, С. В. Арт-терапия в развитии творческих способностей учащихся дошкольного возраста: результаты опытно-экспериментальной работы / С. В. Степанов // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 2. – С. 63-76. – EDN DGGYWN.

Ховяков, А. А. Иллюстрация как самостоятельный феномен культуры / А. А. Ховяков // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 4. – С. 56-67. – EDN HGIDPG.

Цзоу, Я. Влияние компьютерных игр на китайское общество // Научный аспект. 2023, Т. 8, № 2, С. 932-935.

Шамехина, Э. В. К вопросу о включении цифровых валют в предмет взяточничества / Э. В. Шамехина, И. В. Шишко, А. Н. Тарбагаев // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 4. – С. 175-184. – EDN CMNEWL.

Шань, Л. Инновации языка скульптуры в контексте взаимодействия восточной и западной культур - на примере художественной практики Лю Юнгана / Л. Шань // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2025. – Т. 4, № 4. – С. 80-91. – DOI 10.31804/2782-4926-2025-4-4-80-91. – EDN EWJEEN.

Шпак, Б. А. Методы машинного обучения в гуманитарных науках / Б. А. Шпак, К. А. Дегтяренко, А. А. Шпак // Социология искусственного интеллекта. – 2021. – Т. 2, № 3. – С. 21-24. – DOI 10.31804/2687-0606-2021-2-3-21-24. – EDN GJIBTC.

Шурманова, А. А. Музейно-выставочные проекты в эпоху цифровой трансформации: от традиционных экспозиций к интерактивным пространствам / А. А. Шурманова // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 3. – С. 45-57. – EDN NVQBRP.

Этнокультурная динамика Красноярского края в творчестве красноярских художников / А. И. Филько, Ю. Н. Авдеева, А. В. Кистова [и др.] // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2021. – Т. 14, № 6. – С. 873-889. – DOI 10.17516/1997-1370-0767. – EDN GJDBRU.