

Жиров Илья Валерьевич

студент

Ахмадуллина Елена Наильевна

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный
лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова»
г. Нижний Новгород, Нижегородская область

ВЕЛИКИЙ КИТАЙСКИЙ ФЕЙЕРВЕРК:

КАК КУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И ГОСУДАРСТВЕННОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ФОРМИРУЮТ ГЛОБАЛЬНЫЕ ВИДЕОИГРЫ

Аннотация: в статье рассматриваются основные подходы Китая к регулированию рынка видеоигр. Помимо экономической целесообразности основным фактором, оказывающим влияние на изменение индустрии, выступает культурная адаптация.

Ключевые слова: Китай, видеоигры, рынок, глобализация, локализация.

Современная игровая индустрия переживает увлекательные и неоднозначные события. Одна из самых больших и влиятельных стран мира – Китай – меняет правила игры в буквальном смысле этого слова. Китайский рынок и китайская культура заставляют гигантов игровой индустрии подстраиваться под свои уникальные стандарты, буквально создавая новый культурный феномен.

Два мира – одна игра.

Вы когда-нибудь задумывались, почему в одной и той же игре, например, в Dota 2 или Counter-Strike, в разных частях света игроки видят совершенно разные вещи? Почему там, где европейский игрок видит лужи крови и разбросанные черепа, китайский игрок видит безобидные чёрные пятна и ящики с подарками?

Или представьте: два игрока по разные стороны океана запускают одну и ту же игру – PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG). Американский игрок, попадая

в противника, видит брызги красной крови – классический и привычный для западного геймера фидбэк. Его виртуальный китайский оппонент в этот же момент наблюдает совсем другую картину: вместо крови – зелёные или синие цифры урона, а иногда и вовсе безобидные искры.

Это не разные игры. Это – китайская локализация, мощнейший инструмент культурной и государственной адаптации.

Подобный феномен можно объяснить тремя ключевыми факторами:

- государственное регулирование и цензура;
- культурные табу и традиции;
- экономическая целесообразность.

Железная рука.

Китай – страна с жёсткой системой государственного контроля над информационным пространством. Это касается не только новостей и социальных сетей, но и развлекательного контента, включая видеоигры.

Главным регулятором здесь выступает Государственное управление по делам прессы, публикаций, радио, кино и телевидения (NRTA). Именно эта организация выдаёт лицензии на публикацию игр в Китае, и без её одобрения ни одна крупная игра легально существовать на рынке не может.

Каковы же основные «запреты» от NRTA?

Кровь и насилие: любое изображение крови, особенно красной, строго запрещено. Оно считается излишне жестоким, способным провоцировать агрессию и оказывать негативное влияние на молодёжь.

Череп и скелеты: это, пожалуй, самый интересный с культурной точки зрения пункт. Изображение черепов и человеческих останков считается неуважением к мёртвым. В китайской культуре сильно влияние конфуцианства, а почитание предков и уважительное отношение к усопшим – одна из основ общества. Показ черепа в развлекательном продукте – это грубое нарушение этой этической нормы.

Азартные игры: любые отсылки к азарту, даже виртуальному, строго контролируются.

Политика и история: искажение исторических фактов, особенно связанных с Китаем, недопустимо. Критика Коммунистической партии Китая – абсолютное табу.

Игровые компании стоят перед выбором: либо полностью изменить свою игру, либо потерять доступ к рынку с многомиллионной аудиторией. Ответ очевиден – они меняются.

Творческая цензура – как меняют контент.

Попробуем рассмотреть конкретные примеры того, как мировые хиты преобразуются для китайского игрока.

Пример 1: Counter-Strike 2/Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO).

Китайская версия CS:GO, известная как «Чистая версия» (Clean Version), – это хрестоматийный пример адаптации.

Кровь: исчезла полностью. При попадании в противника не появляются красные брызги. Вместо них – чёрные следы от пуль, облачка пыли или просто цифры урона. Это кардинально меняет визуальное восприятие игры – она выглядит не как жестокая перестрелка, а как тактическая спортивная дисциплина.

Череп: знаменитая эмблема террористов – череп с шахидской повязкой – была изменена. В разных версиях его заменяли на стилизованную кошачью морду или другие нейтральные символы. Трупы игроков не остаются на карте, они мгновенно исчезают, чтобы не оставлять после себя «неуважительные» останки.

В итоге мы наблюдаем интересный подход. Игра, концепция которой построена на противостоянии спецназа и террористов, вынуждена отказаться от одной из самых узнаваемых символик терроризма во имя культурных норм.

Пример 2: Dota 2.

Эта сложная МОВА-игра также претерпела значительные изменения.

Кровь: эффекты крови с героев и существ были либо удалены, либо перекрашены в нейтральные цвета. Вместо кровавых луж на земле могут появляться тёмные пятна.

Череп и кости: множество предметов и артов героев были отредактированы. Кости, вшитые в модель героя-скелета Клинокз (Clinkz), были визуально «прикрыты» или смягчены. Череп на поясах, в виде украшений на артах предметов – все это убиралось или заменялось на что-то иное, например, на камни или амулеты.

«Костяной флетчер»: даже само имя героя Клинокз (Clinkz), которое является отсылкой к звуку костей (clink), в китайской локализации было изменено на более нейтральное.

Пример 3: PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG/Game for Peace).

С PUBG произошла самая показательная история. Игра изначально не могла получить лицензию в Китае из-за своего откровенного содержания. Выходом стало не просто изменение, а создание полностью отдельной игры – «Game for Peace» («Игра во имя Мира»).

Кровь: заменена на зелёные и синие цифры и спецэффекты.

Смерть: это главное изменение. Когда игрока «ликвидируют», он не падает мёртвым телом на землю. Вместо этого он вежливо кланяется своему победителю, достаёт из-за спины коробочку с подарком и просто уходит.

Лор: игра позиционируется не как бойня на выживание, а как учебный симулятор спецназа. Все действия игроков – это тренировки китайских солдат для поддержания мира и безопасности.

Представьте себе: жёсткая королевская битва, где в финальной дуэли проигравший не умирает, а с улыбкой дарит победителю подарок и уходит со сцены. Это идеальный пример того, как культурные и государственные рамки могут породить абсолютно сюрреалистичный с точки зрения остального мира продукт.

Корни запретов – культурные и социальные аспекты.

За всеми этими изменениями стоят не просто прихоти чиновников, а глубокие культурные факторы.

Конфуцианство.

Эта философская система ставит во главу угла гармонию, уважение к старшим и почитание предков. Все, что нарушает эту гармонию, включая изображение насилия и неуважительное отношение к смерти, считается негативным и общественно вредным.

Коллективизм.

В отличие от западного индивидуализма, китайское общество ориентировано на коллектив. Контент, который поощряет чрезмерную индивидуализацию, насилие и антисоциальное поведение, считается разрушительным для социальной ткани.

Восприятие молодёжи.

Государство рассматривает молодёжь как «будущее нации», которое нужно оберегать от любого тлетворного влияния. Видеоигры воспринимаются не просто как развлечение, а как мощный образовательный и идеологический инструмент. Соответственно, их содержание должно быть «здоровым» и «правильным».

Бизнес и этика – экономическая целесообразность и глобальные последствия.

Китайский рынок видеоигр – крупнейший в мире. Отказаться от него – значит добровольно лишиться миллиардов долларов дохода. Для компаний вроде Valve, Krafton или Activision это чисто бизнес-решение.

Но это порождает интересный феномен: глобализация цензуры. Поскольку технически проще поддерживать одну версию клиента, некоторые элементы китайской цензуры иногда «просачиваются» в глобальные версии игр в виде опций или даже стандартных настроек (например, отключение крови). Это вызывает споры среди западных игроков, которые не хотят, чтобы их игровой опыт менялся из-за требований другого региона.

С другой стороны, можно посмотреть на это и позитивно: возможно, такие меры действительно делают игры более доступными для широкой аудитории, включая более молодых или просто чувствительных игроков, которые не любят излишнего насилия.

Новый взгляд на индустрию.

Китайская культура в видеоиграх – это не только про красивых героев в шелковых халатах и сюжеты по мотивам «Троецарствия». Это мощная сила, которая через экономическое влияние и уникальные культурные нормы диктует свои правила на глобальной арене.

Эти изменения могут казаться нам странными и даже комичными. Но за ними стоит серьёзный разговор о том, что такое видеоигры: просто развлечение без границ или все же продукт, который должен уважать культурные особенности своей аудитории?

Китайский опыт заставляет нас задуматься: а есть ли вообще «нейтральный» способ подачи насилия? Или то, что для европейца является нормой, для азиата – грубое нарушение этикета?

Изучая то, как Китай меняет видеоигры, мы не просто узнаем о странных правилах цензуры. Мы открываем для себя окно в совершенно иной культурный мир, с другими ценностями, другим восприятием жизни и смерти. И в этом глобализированном мире умение понимать и принимать эти различия становится не просто вежливостью, а необходимостью.

Список литературы

1. Бесчастнов Н.Н. Политика КНР в сфере регулирования рынка компьютерных игр (социальный и культурный аспекты) / Н.Н. Бесчастнов, К.Ю. Егоров // Теория и практика общественного развития. – 2023. – №5(181). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/politika-knr-v-sfere-regulirovaniya-rynka-kompyuternyh-igr-sotsialnyu-i-kulturnyy-aspekty> (дата обращения: 27.04.2026).

2. Дертев А.В. Китайский игровой рынок и государство: прошлое, настоящее и будущее / А.В. Дертев // Восточная Азия: прошлое, настоящее, будущее. – 2021. – №2021. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kitayskiy-igrovoy-rynok-i-gosudarstvo-proshloe-nastoyashee-i-budushee> (дата обращения: 27.04.2026).