

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
Кафедра социальной коммуникации

СУНЬ Хаоцзе

**ПУТЬ И СТРАТЕГИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ КИТАЙСКОЙ КУЛЬТУРЫ
ЗА РУБЕЖОМ: НА ПРИМЕРЕ «ЧЕРНОГО МИФА: УКУН»**

Магистерская диссертация
АННОТАЦИЯ
Специальность 7-06-0321-02 Коммуникации

Научный руководитель:
Е.И. Сапего
кандидат психологических наук,
доцент

Минск, 2025

АННОТАЦИЯ

Структура магистерской диссертации включает в себя три главы. В первой главе излагается теоретическая основа, позволяющая обеспечить точное и эффективное распространение китайской культуры за рубежом с многомерной перспективой. Во второй главе анализируются инновационные практики, пути и стратегии распространения китайской культуры за рубежом, основанные на «Черном мифе: Укун». В третьей главе предлагается стратегический путь будущего развития, направленный на усиление международного влияния китайской культуры посредством стратегии культурной интеграции и инноваций. Магистерская диссертация включает 75 страниц, 19 иллюстраций, 1 таблицу и 43 использованных источника.

Ключевые слова: культурный экспорт, Черный миф: Укун, культурная интеграция, игровая индустрия, международные коммуникации, цифровые платформы.

Объект – распространение китайской культуры за рубежом.

Предмет – стратегия распространения китайской культуры за рубежом на примере «Черного мифа: Укун».

Цель магистерской диссертации – изучить пути и стратегию распространения китайской культуры за рубежом и интегрировать элементы китайской культуры с мировой аудиторией посредством инновационного контента и межнациональной коммуникации на примере «Черного мифа: Укун».

В исследовании используются библиометрический анализ, кейс-стади, интервью, кросс-культурные исследования и диалектика для деконструкции культурной коммуникации в эпоху цифровых технологий. В нем сочетаются межкультурная коммуникация и теории мягкой силы для анализа «Черного мифа: Легенда об Укуне», а также данные платформы, позволяющие выявить трансформацию культурных символов в UGC и алгоритмах. В диссертации предлагается матрица «культурной коммуникации в виде мозаики» (преобразование символов в интерактивные элементы) и «точное излучение цифровых платформ» (например, технологический контент в Steam, модные слова в ТикТок).

В магистерской диссертации рассматривается триада «технология-платформа-аудитория», подчеркивающая баланс между культурной аутентичностью и глобальной привлекательностью. Выводы дают стратегические ориентиры для развития интеллектуальной собственности и глобализации игровой индустрии, а также предлагают инновационные пути, такие как «захватывающий опыт + целенаправленная коммуникация» для

учреждений культуры. Это обогащает теоретическую базу и дает практические идеи для продвижения инклюзивного межкультурного диалога.