

УДК 39

DOI: 10.33876/2311-0546/2025-2/241-258

Научная статья

© Д. Г. Зубко

ВЛИЯНИЕ КИТАЙСКИХ МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ НА СОВРЕМЕННУЮ ПОП-КУЛЬТУРУ: ИССЛЕДОВАНИЕ ОБРАЗА ДРАКОНА В ВИДЕОИГРАХ

В статье рассматривается влияние китайских мифических драконов на современную поп-культуру на примере видеоигр, а также анализируется трансформация образа китайского дракона в культурном контексте. Особое внимание уделяется адаптации этого символа, включая возможные изменения в его символике и значении под влиянием массовой культуры. Автор исследует историческое и культурное значение образа дракона в китайской мифологии, его символику и эволюцию в культурном контексте Китая, а также анализирует, как китайские мифические драконы представлены в современных видеоиграх, созданных в Китае, и определяет ключевые черты их образа. Исследование охватывает особенности визуального и смыслового восприятия дракона, а также его роли в сюжетах и механике популярной видеоигры Black Myth: Wukong. Анализ представления китайских мифических драконов в современных видеоиграх, созданных в Китае, позволил выявить культурные трансформации, которые претерпевает этот древний символ в контексте современной поп-культуры. В видеоиграх дракон не только сохраняет свои традиционные черты, но и получает новые интерпретации, отражающие современные тенденции и культурные особенности. Статья освещает способы, с помощью которых китайский мифологический дракон стал значимым культурным элементом, способствующим межкультурному обмену и диалогу между Востоком и Западом.

Ключевые слова: дракон, видеоигра *Black Myth: Wukong*, роман «Путешествие на Запад», мифологический образ, Сунь Укун

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

UDC 39

DOI:10.33876/2311-0546/2025-2/241-258

Original Article

© Darya Zubko

THE INFLUENCE OF CHINESE MYTHICAL CREATURES ON CONTEMPORARY POP CULTURE: A STUDY OF DRAGON IMAGERY IN VIDEO GAMES

The article deals with the influence of Chinese mythical dragons on modern pop culture on the example of video games, and analyses the transformation of the Chinese dragon

Зубко Дарья Геннадьевна — к. и. н., преподаватель, Второй Пекинский институт иностранных языков (Китай, 100024 Пекин, ул. Чаоян, Нанли 1). Эл. почта: dasha.zubko.2018@mail.ru

image in the cultural context. Special attention is paid to the adaptation of this symbol, including possible changes in its symbolism and meaning under the influence of mass culture. The author explores the historical and cultural significance of the dragon image in Chinese mythology, its symbolism and evolution in the Chinese cultural context, and analyses how Chinese mythical dragons are represented in modern video games created in China and identifies key features of their image. The study covers the visual and semantic perception of the dragon and its role in the plots and mechanics of the popular video game Black Myth: Wukong. The analysis of the representation of Chinese mythical dragons in modern video games created in China allowed us to identify the cultural transformations that this ancient symbol undergoes in the context of modern pop culture. In video games, the dragon not only retains its traditional features, but also receives new interpretations that reflect contemporary trends and cultural characteristics. The article highlights the ways in which the Chinese mythological dragon has become a significant cultural element that promotes intercultural exchange and dialogue between East and West.

Keywords: dragon, *Black Myth: Wukong* video game, *Journey to the West* novel, mythological image, Sun Wukong

Author Info: Zubko, Darya G. — Ph.D. in History, Teacher, Beijing International Studies University, BISU (Beijing, China). E-mail: dasha.zubko.2018@mail.ru

For citation: Zubko, D. G. 2025. The Influence of Chinese Mythical Creatures on Contemporary Pop Culture: A Study of Dragon Imagery in Video Games. *Herald of Anthropology (Vestnik Antropologii)* 2: 241–258.

Введение

Постановка проблемы. Китайская мифология представляет собой богатую и сложную систему, наполненную мифическими существами, которые на протяжении тысячелетий служили источником вдохновения для художников, писателей и широкой общественности. Эти существа, такие как драконы, фениксы, цилинь (который изображается либо в виде единорога, либо как животное с телом оленя, головой однорогого дракона, львиной гривой и хвостом быка), и многие другие, занимают ключевое место в китайских легендах и играют важную роль в формировании культурного и духовного наследия Китая. Дракон является одним из наиболее значимых и почитаемых существ в китайской мифологии. Феномен «дракона» привлек внимание мировой научной среды и стал объектом изучения в рамках различных дисциплин, которые впоследствии были объединены в драконологию. В отличие от западных драконов, которые часто ассоциируются с злыми и разрушительными силами, китайские драконы (龙, Lóng) воплощают разнообразные аспекты и имеют глубокое символическое значение, тесно связанное с китайской культурой и мифологией.

Современная поп-культура активно использует мифологические образы и символы, в том числе и из китайской мифологии, для создания ярких и запоминающихся персонажей. Исследовательская проблема заключается в необходимости выявления и анализа механизмов интеграции и трансформации китайских мифических существ, таких как драконы, в современную поп-культуру на примере видеоигр, а также в определении степени их влияния на восприятие и понимание китайской культуры в международном контексте.

Актуальность исследования обусловлена несколькими важными факторами. Во-первых, в последние десятилетия наблюдается рост интереса к китайской культуре во всём мире, что выражается в увеличении числа туристов, интересующихся китайскими традициями, популярности китайских фильмов, сериалов и литературы. Во-вторых, китайские мифические драконы находят своё отражение в современном искусстве, кино, анимации и видеоиграх. Понимание их символики и роли в китайской культуре может обогатить восприятие и интерпретацию современных произведений искусства и медиа, где используются эти образы.

Кроме того, в различных культурах мифические существа, такие как драконы, обладают разной символикой и значением. Исследование китайских мифических драконов позволяет выявить, как эти символы трансформируются и адаптируются в различных культурных контекстах, способствуя межкультурному диалогу и пониманию. В этом контексте исследование влияния китайских мифических драконов на современную поп-культуру не только обогащает знания о китайской мифологии, но и способствует более глубокому пониманию процессов культурного обмена и взаимодействия в современном мире.

Обзор исследований. Исследованиями образа дракона в китайской мифологии занимаются ученые из разных стран и охватывают несколько научных сфер:

1. *Мифология и филология*: исследователи в этих областях изучают происхождение, эволюцию и функции дракона в китайской культуре. Они анализируют мифы, легенды, народные предания, поэзию и прозу, связанные с драконом, его символическое значение и роль: Рифтин Б. Л. (*Рифтин 1979*), Ступникова В. В. (*Ступникова 2015; Ступникова 2016*), М. В. де Фиссер (*Фиссер 2008*) и др.
2. *Культурология и искусствоведение*: ученые в этих областях исследуют дракона как культурный символ, его значение в китайской идентичности, национальной и культурной традиции, изучают визуальное представление дракона в китайском искусстве. Это включает в себя анализ изображений дракона в живописи, скульптуре, декоративно-прикладном искусстве и архитектуре, а также влияние этих изображений на восприятие дракона в обществе: Лю Дэцзэн (*Лю Дэцзэн 2013*), Виногродский Б. Б. (*Виногродский 2017*), Бянь Цзылун (*Бянь Цзылун 2022*), Виноградова Н. А. (*Виноградова 2011*), Богачихин М. М. (*Богачихин 1998*) и др.
3. *История и политология*: историки и политологи изучают эволюцию образа дракона в контексте различных исторических эпох и социальных изменений в Китае, как этот символ влияет на восприятие Китая в других странах, особенно в контексте его растущей экономической и военной мощи. Они исследуют, как дракон использовался в официальной символике, государственных ритуалах и как изменились его интерпретации со временем с приходом к власти нового правителя: Сомкина Н. А. (*Сомкина 2016*), Решетов А. М. (*Решетов 1996*), Терехов А. Э. (*Терехов 2016*) и др.
4. *Религиоведение и философия*: в рамках религиоведения и философии исследуется значение дракона в китайских религиозных традициях, включая даосизм, буддизм и конфуцианство. Ученые рассматривают роль дракона в ритуалах, верованиях и его связь с представлениями о божественных существах и силах природы: Гарридо В. В. (*Гарридо 2023*), Иванова М. Г. (*Иванова 2017*), Маслов А. А. (*Маслов 2006*) и др.

Эти научные дисциплины взаимосвязаны и часто пересекаются в исследованиях, посвященных образу дракона, что позволяет получать более полное представление о его значении в китайской культуре. Несмотря на широкое использование этого образа в видеоиграх, влияние китайских мифических существ, таких как драконы, на современ-

менную поп-культуру, а также способы трансформации этих образов в международном контексте остаются недостаточно исследованными.

Необходимость изучения этой темы обусловлена ростом популярности видеоигр как ключевого элемента современной поп-культуры и их роли в глобальном распространении и интерпретации мифологических образов. В частности, важно понять, как китайские драконы, будучи глубокими культурными символами, преобразуются и воспринимаются в разных культурных контекстах, особенно в тех странах, где китайская мифология не является частью национальной культурной идентичности.

Целью настоящей работы является исследование роли и влияния китайских мифических драконов на современную поп-культуру на примере видеоигр, а также анализ восприятия и трансформации образа китайского дракона в культурном контексте. Особое внимание уделяется адаптации этого символа, включая возможные изменения в его символике и значении под влиянием массовой культуры. Задачи исследования включают:

1. Исследовать историческое и культурное значение образа дракона в китайской мифологии, его символику и эволюцию в культурном контексте Китая.
2. Проанализировать, как китайские мифические драконы представлены в современных видеоиграх, созданных в Китае, и определить ключевые черты их образа.
3. Сформулировать выводы о роли и влиянии китайских мифических драконов на современную поп-культуру, а также об их значении в контексте межкультурного взаимодействия.

Эти задачи позволяют глубже понять значимость китайских мифических драконов и их влияние на современное общество, а также помогут выявить способы, посредством которых мифологические образы остаются актуальными и значимыми в сегодняшнем мире.

К методам исследования, применяемым в работе, относятся: 1) *Исторический анализ*: исследование эволюции образа дракона от традиционной мифологии до современных игр. 2) *Семиотический анализ*: изучение видеоигр, включающих китайских драконов, для выявления характерных черт образа, символики и функций; анализ игровых элементов (графика, сюжеты, персонажи) и их соответствие или отклонение от традиционного китайского мифического образа дракона.

В качестве эмпирической базы исследования была отобрана видеоигра Black Myth: Wukong (Черный миф: Укун) от китайских разработчиков, в которой элемент сюжетной и визуальной композиции составляет образ дракона. Выбор данной игры был обусловлен тем, что она представляет собой современную интерпретацию классических китайских мифологических сюжетов, в частности образов драконов.

Обращение к видеоиграм становится всё более актуальным, поскольку они представляют собой значимый элемент современной культуры и активно формируют мировоззрение, ценности и социальные практики миллионов молодых людей по всему миру. Видеоигры часто используют традиционные культурные элементы, включая мифы, легенды и фольклор, и адаптируют их к современному контексту. Это делает их важным инструментом в изучении того, как культура сохраняется, изменяется и интерпретируется в эпоху цифровых технологий. Анализ видеоигр может выявить, каким образом культурное наследие преобразуется в цифровой среде и как эти трансформации влияют на восприятие и понимание культуры.

Таким образом, видеоигры становятся важным объектом исследования, позволяя изучать не только современную культуру и общество, но и выявлять более глубокие процессы, происходящие на стыке технологий, медиа и культуры.

Основная часть

Китайская культура насчитывает тысячи мифов и легенд о драконах, и каждая провинция может иметь свои уникальные версии и интерпретации. Поскольку точное количество мифов и легенд о драконах в Китае сложно определить, так как эти истории передавались устно на протяжении тысячелетий и включают множество вариаций. Однако, можно выделить несколько основных тематических аспектов, в которых китайские драконы играют важную роль:

1. **Космогонические мифы:** Драконы часто упоминаются в мифах о создании мира. Один из таких мифов рассказывает о Ньюве, первом существе и творце людей, которая имела драконоподобные черты: голова человека и тело змеи (*Чжан Тунъян и др.* 2019).
2. **Императорские легенды¹:** Драконы ассоциируются с императорами и имперской властью. Считалось, что императоры Китая являются потомками драконов, могут превращаться в них либо управлять ими (*Ма Чжэнь* 2020).
3. **Народные легенды²:** В этих историях драконы часто выступают как защитники людей или как олицетворение природных сил, таких как реки и моря (*Ма Чжэнь* 2020).
4. **Ритуальные и религиозные тексты:** Драконы появляются в даосских и буддийских текстах как духовные существа, обладающие магическими способностями (*Ежсов* 2004).
5. **Легенды о героях:** В таких легендах драконы могут быть как союзниками, так и противниками героев (*Ежсов* 2004).

Исторически образ дракона формировался под влиянием различных культурных и религиозных течений, начиная с древних шаманских верований и заканчивая конфуцианством, даосизмом и буддизмом. Дракон считался покровителем императоров и символом их божественного происхождения, что отражается в многочисленных артефактах, архитектурных элементах и ритуальных практиках (*Гарридо* 2023).

Эволюция символики дракона в китайской культуре прослеживается в изменении его роли и значений на протяжении столетий. В древние времена дракон ассоциировался с дождем и плодородием, что было жизненно важно для аграрного общества. Со временем образ дракона стал более сложным и многогранным, включая аспекты мудрости, защиты и контроля над стихиями (*Ступникова* 2015).

Современная китайская культура продолжает использовать образ дракона, сохраняя его традиционные символические значения, одновременно адаптируя его к новым культурным и социальным условиям. В искусстве, литературе, кино и других формах культурного выражения дракон по-прежнему занимает важное место, выступая как символ национальной идентичности и культурного наследия Китая.

К основным символам китайского дракона можно отнести:

1. *Сила и Могущество.* Император Китая традиционно олицетворялся с образом дракона, который выступал символом императорской власти и могущества. Императора называли «Сыном Дракона», а его трон именовали «Драконовым тро-

¹ Это совокупность мифов, преданий, связанных с правителями Китая, их сверхъестественным происхождением, подвигами, мудростью или связью с божественными силами. Они служили для легитимизации власти императоров, укрепления национальной идентичности и передачи моральных ценностей.

² Это богатый пласт фольклора, отражающий глубокую связь китайской культуры с мифологией, природой и духовными традициями.

ном», что подчеркивало его божественное происхождение и абсолютную власть над земным миром. Дракон также символизировал единство империи, представляя собой объединяющий элемент в политической и культурной жизни государства. В древнем Китае изображения девяти драконов на императорских одеждах служили подтверждением легитимности власти императора и его центральной роли как объединяющей фигуры всей страны.

2. *Защита и Покровительство.* В китайской культуре дракон часто выступает в роли защитника и тесно связан с водой, реками, морями и дождем. Считалось, что драконы управляют водными ресурсами и могут вызывать или прекращать дождь. Они защищали от засухи, наводнений и других природных бедствий. Это покровительство водами подчеркивало их роль как благодетелей, обеспечивающих процветание сельского хозяйства и защиту урожая.
3. *Процветание и Удача.* Драконы считаются приносящими удачу и благополучие. Во время китайского Нового года драконий танец исполняется для изгнания злых духов и привлечения удачи на весь предстоящий год. Образ дракона также часто используется в архитектуре и украшениях как символ богатства и процветания.
4. *Гармония и Уравновешенность.* В китайской философии дракон часто олицетворяет баланс сил природы, обеспечивая гармонию между Инь и Ян, небом и землей, водой и огнем. Как защитник, дракон символизирует сохранение порядка и гармонии в мире, предотвращая хаос и разрушение.
5. *Бессмертие и Духовность.* Дракон часто ассоциируется с бессмертием и духовными силами. В китайской мифологии драконы могут жить тысячи лет и трансформироваться в различные формы, включая людей. Это делает их символом бессмертия и мудрости.

Эти примеры показывают, как глубоко и многослойно значение дракона в китайской культуре, где он воплощает в себе самые важные аспекты жизни и космоса.

Анализ представления китайских мифических драконов в современных видеоиграх, созданных в Китае, позволяет выявить культурные трансформации, которые претерпевает этот древний символ в контексте современной поп-культуры. В видеоиграх дракон не только сохраняет свои традиционные черты, но и получает новые интерпретации, отражающие современные тенденции и культурные особенности.

Видеогра Black Myth: Wukong, вдохновлённая классическим китайским романом «Путешествие на Запад», который был написан в конце XVI века, создана китайской студией Game Science и выпущена 20 августа 2024 г. Игра получила положительные отзывы от специализированных изданий. В игре игроку предстоит управлять персонажем, созданным на основе мифологического образа Сунь Укуна, и сражаться с разнообразными врагами на разных уровнях.

Уникальность романа У Чэн-эня «Путешествие на Запад» с мифологической точки зрения обусловлена несколькими аспектами:

1. *Синтез мифологических традиций:* роман объединяет элементы буддизма, даосизма и народных верований, создавая многообразный мифологический мир.
2. *Адаптация мифа о путешествии:* сюжет основан на реальном путешествии монаха Сюаньцзана за сутрами, но превращается в символическое изображение духовного пути к просветлению.
3. *Система мифологических персонажей:* герои, такие как Сунь Укун, воплощают архетипы и духовные аспекты человека, что придаёт образам многослойность и универсальность.

4. *Даосская фантастика*: роман построен по канонам жанра, затрагивая темы трансформации и бессмертия.
5. *Аллегоричность*: «Путешествие на Запад» наполнено символами, отражающими философские идеи, такие как борьба с внутренними демонами и стремление к освобождению.

Таким образом, уникальность романа заключается в глубоком синтезе мифологии и философии, создающем многослойное повествование с богатым культурным содержанием.

В романе У Чэн-энь «Путешествие на Запад» образы драконов также занимают важное место и представлены в различных формах, отражающих как традиционные китайские мифологические представления, так и оригинальную интерпретацию автора. Драконы в романе представлены как сложные мифологические образы, которые сочетают в себе традиционные черты китайской мифологии и символические функции, связанные с темами трансформации, искупления и духовного поиска. Они служат как мощными союзниками, так и воплощением природных сил, что добавляет глубину мифологическому миру романа.

Образ дракона в игре *Black Myth: Wukong* присутствует по нескольким важным причинам, связанным с мифологической, культурной и символической ролью драконов в китайской традиции, а также их значением в контексте источника вдохновения игры — романа «Путешествие на Запад». Среди противников главного героя Сунь Укуна в игре представлены шесть видов драконов: Канцзинь-лун (**亢金龙**), Чэнь-лун (**辰龙**), Чижань-лун (**赤髯龙**), Цинбэй-лун (**青背龙**), Сяохуан-лун (**小黄龙**), Сяоли-лун (**小骊龙**). Драконы в игре служат символом силы и являются сложными испытаниями для главного героя, Сунь Укуна (Царя Обезьян). Это соответствует традиции, где герои часто сталкиваются с драконами как с могущественными существами, проверяющими их способности, мудрость и силу. В игровом контексте такие встречи реализованы в виде сложных боевых сражений, где драконы выступают в качестве боссов или охранителей важных сюжетных объектов.

1. В контексте нашего исследования интересным представляется образ **Канцзинь-лун (亢金龙)** — полурыба-полудракон. В романе этот персонаж упоминается лишь однажды — в эпизоде, где он помогает Сунь Укуну выбраться из золотого круга. По китайской мифологии данный дракон относится к одному из четырех небесных животных в созвездии китайского лунного зодиака и отвечает за восточное направление.

Китайский лунный календарь, основанный на движении Луны, является важной частью китайской астрономической и культурной традиции. Данный календарь развивался на протяжении тысячелетий и стал основой многих аспектов китайской жизни, включая сельское хозяйство, религиозные обряды и общественные праздники. Одним из его важнейших элементов является система из 28 созвездий, которые были использованы для деления небесной сферы и прогнозирования влияния небесных явлений на земные события. Эти созвездия представляют собой важный аспект китайской астрономической традиции и обладают богатым культурным значением.

Система 28 созвездий или «宿» уходит корнями в древнюю китайскую астрономию, которая тесно переплеталась с мифологией и фольклором. Каждое созвездие представляет собой часть лунного пути, вдоль которого Луна совершает свой оборот вокруг Земли. Эти созвездия также связаны с четырьмя небесными животными, которые, в свою очередь, управляет четырьмя сторонами света: Синюя (Черный воин или Черная черепаха) на севере, Цин-лун (Зеленый либо Лазурный дракон) на востоке, Байху (Белый тигр) на

западе и Чжуцюэ (Красная птица) на юге. В самом центре находится Желтый дракон (Кобзев 2017). В каждой стороне света имеются свои стоянки (созвездия), которым присвоена связь с одним из 28 животных, а также добавлен один из иероглифов, обозначающих Солнце, Луну, металл, дерево, воду, огонь или землю, чтобы создать их названия.

Одно из таких созвездий — 亢金龙 (Канцзинь-лун). Название звезды — «Кан», элемент — «золото», тотем — «дракон». Это второе по счету восточное созвездие, расположенное в области шеи в группе звезд Цин-лун (Зеленый дракон) и представляет сущностью Зеленого дракона.

В храме Юйхуан в Цзэчжоу (город Цзиньчэн) находятся сделанные в эпоху Юань яркие скульптуры 28 созвездий, которые выглядят удивительно живыми. Интересно, что образ Канцзинь-луна значительно отличается от привычного представления. Это единственная разгневанная богиня среди девяти женских фигур. Её волосы развеиваются вверх, глаза, похожие на феникса, сурово устремлены в сторону, а под правой рукой извивается дракон, чья голова направлена в ту же сторону, куда смотрит богиня. Вся скульптура не только передаёт мощь, но и демонстрирует мастерство древней китайской полихромной скульптуры и романтическую фантазию, связанную с изображением созвездий (山西云媒体 2024).

Восточный Зелёный дракон (Цин-лун 青龙) — одно из самых известных мифических существ в китайской культуре и символ Востока. Цин-лун, известный под разными названиями, отражает его богатую и многогранную природу. Наиболее распространенное название «Цин-лун» переводится как «Лазурный дракон» или «Зеленый дракон», подчеркивая его ассоциацию с синим или зеленым цветами. Согласно концепции пяти стихий (дерево, огонь, земля, металл и вода) и их взаимосвязи с пятью сторонами света, считалось, что восток связан с деревом и имеет зеленый цвет, поэтому этот дракон был назван «Цин-лун». В контексте четырех символов Цин-луна иногда называют «Восточным драконом» или «Драконом Востока», подчеркивая его роль хранителя восточного направления. Кроме того, в определенных астрологических контекстах Цин-лун связан с элементом Дерева, что еще больше подчеркивает его связь с ростом, жизненной силой и весенним обновлением (Nitten Nair 2024). Он «представляет синий дворец (сектор) востока и тепла, весны и утра, сектор Дерева и Юпитера... Восточный дворец неба есть одна четвертая его часть, которая из зодиакальных созвездий включает в себя Деву, Весы, Скорпиона и Стрельца...» (Арефьев 1999: 116). Легенды гласят, что Цин-лун защищает эту часть неба и управляет восточным ветром, который приносит дожди и обновление природы. Экстраординарные силы и способности Цин-луна укрепляют его статус божественного существа-защитника. Будучи драконом, он повелевает водой и погодой, призывая дождь для питания земли и поддержания баланса в природе. Это господство над водой также символизирует ее роль в гармонии и равновесии. Способность Цин-луна трансформироваться по желанию позволяет ему адаптироваться и эффективно защищать свое царство (Nitten Nair 2024).

В Средние века Цин-лун и Бай-ху считались духами-хранителями дверей. В более поздних народных картинах Цин-лун изображался в виде животного, и его образ имел оберегающий и благопожелательный смысл. Присутствие Цин-луна считается благословлением. В древности его наносили на военные знамёна, которые несли впереди войска во время походов (ЭС 2009). Согласно мифу, первопредок Фуси на Зеленом драконе отправлялся путешествовать (Ma Чжэнь 2020).

Внешний вид Цин-луна (*Nitten Nair 2024*):

1. *Тело*: Дракон имеет длинное, извивающееся тело, похожее на змею, что символизирует гибкость и динамичность.
2. *Рога*: На голове у дракона обычно изображаются оленеподобные рога и/или рог единорога, что придает ему мистический и величественный вид, символы силы и благородства.
3. *Чешуя*: Тело дракона покрыто мелкими чешуйками, напоминающими рыбу или змей, что ассоциируется с его связью с водой.
4. *Усы и грива*: Дракон имеет длинные усы и пышную гриву, которые разеваются по бокам его головы. Это символизирует мудрость и силу.
5. *Когти*: У Цин-луна по четыре когтя на каждой лапе (иногда изображают три, пять). Некоторые художественные интерпретации включают светящуюся жемчужину, зажатую в его когтях, символизирующую мудрость и просветление.
6. *Цвет*: Основной цвет дракона — зелёный либо лазурный (синий), символизирующий рост, природу, свежесть и энергию весны, обладает энергией Ян и покровительствует мужчинам.
7. *Глаза*: Большие, яркие глаза дракона сверкают, придавая ему выражение силы и проницательности.
8. *Крылья*: В классических изображениях китайские драконы часто не имеют крыльев, однако они способны летать благодаря своей божественной природе.

Цин-лун часто изображается парящим в небе среди облаков, что подчеркивает его небесное происхождение и связь с природными силами.

В мифах и легендах Цин-лун часто ассоциируется с природными циклами, небесными явлениями и защитой императора. В китайской практике Фэншуй Цин-лун также играет ключевую роль. Он ассоциируется с восточной частью участка и символизирует удачу и защиту. В классических текстах по Фэншуй говорится, что «Лазурный дракон является хранителем Востока и предвестником хороших изменений в жизни» (Библиотекарь.Ру 2024).

Присутствие Цин-луна находит отражение в архитектуре и градостроительстве, где мотивы дракона широко используются для украшения зданий, обеспечивая символическое привлечение его защитной энергии. Принципы фэншуй часто включают в себя символику Цин-луна, его влияние особенно высоко ценится на востоке, где он ассоциируется с привлечением положительной энергии. В массовой культуре образ Цин-луна сохраняет своё очарование, часто встречаясь в фильмах, телесериалах и видеоиграх, где его изображают как могущественного и благожелательного стража, что способствует интеграции древних мифов в современные повествования (*Nitten Nair 2024*).

В игре *Black Myth: Wukong* визуально Канцзинь-лун выделяется среди других мифологических драконов игры уникальными чертами, сочетающимися традиционные образы драконов с элементами мифических существ. Как и в мифах, этим драконом управляет разгневанная Богиня. Только игровой образ Богини сильно отличается от мифического образа. В игре дракон Канцзинь-лун появляется как важный элемент, интерпретирующий классические мифологические мотивы Китая. Его образ прослеживается через эстетическое оформление и символизм игры.

Внешний вид Канцзинь-луна в игре:

1. *Тело*: Канцзинь-лун имеет длинное, извивающееся змееподобное тело, что символизирует его связь с водой и воздушными потоками. Он изображен без крыльев, но парящим в небе.

2. *Голова*: Характерной чертой является массивная голова с широкой пастью усами и большой гривой.
3. *Рога и гребень*: Наличие рогов и гребня на голове подчеркивает божественное происхождение Канцзинь-луна.
4. *Чешуя*: Его тело покрыто плотной серебристо-белой чешуей, что подчеркивает его связь с водной стихией и защитные свойства.
5. *Зубы*: Канцзинь-лун изображается с крупными острыми зубами, что символизирует его устрашающую мощь.

Особенности образа Канцзинь-луна в *Black Myth: Wukong*:

1. *Мифологическая точность*: В игре дракон представлен в соответствии с традиционными китайскими мифами. Он связан с водной стихией, и его появление на озере подчеркивает эту связь.
2. *Дизайн и визуализация*: Визуально Канцзинь-лун представлен с длинным телом, чешуей и устрашающим видом, что напоминает классические изображения.
3. *Символика и функции*: В игре дракон символизирует защиту, власть и связь с природными элементами, управляя молниями и охраняя храм.
4. *Интерактивность*: Канцзинь-лун выступает в роли мощного противника, с которым игроку предстоит взаимодействовать.

Таким образом, разработчики *Black Myth: Wukong* предлагают новое осмысление образа Канцзинь-луна, наделяя его способностью управлять громом и молнией, что является отсылкой к мифу о Тяньюе, сыне Цин-луна, ассоциируемом с контролем над молнией. Существенным отступлением от традиционного представления становится изменение цвета чешуи дракона, которая отличается от классических зелёных или лазурных оттенков. Кроме того, его появление в заснеженном ущелье нарушает традиционную связь Цин-луна с весенним циклом. Фигура богини, управляющей драконом, ближе к образу Будды, однако, несмотря на эти нововведения, образ сохраняет мифологические корни и остаётся важным как в визуальном, так и символическом плане в рамках китайской культурной традиции.

2. Дракон **Чэнь-лун** (**辰龙**) является уникальным образом, поскольку в романе «Путешествие на Запад» он не представлен как отдельный персонаж. Этот образ имеет собирательный характер и символизирует всех драконов, так как знак дракона в китайском зодиаке занимает пятую позицию в системе «двенадцати земных ветвей» и связан с ветвью «чэнь» (**辰**), что объясняет его название «Чэнь-дракон». Дракон соотносится с элементом «чэнь-земля» (**辰土**). В древнекитайской культуре дракон олицетворял императорскую власть и обладал способностью управлять ветром и дождём. Поскольку дракон ассоциируется с водной стихией, а «чэнь-земля» символизирует водохранилище, он занимает пятую позицию в зодиакальном круге. Годы, связанные со знаком дракона, включают Цзя-чэнь (**甲辰**), Бин-чэнь (**丙辰**), У-чэнь (**戊辰**), Гэн-чэнь (**庚辰**) и Жэнь-чэнь (**壬辰**) (韩农 2020).

Час, соответствующий знаку дракона, называется «чэнь-час» и длится с 7 до 9 утра, когда часто наблюдается туман. Согласно мифам, дракон может парить в облаках и исчезать в туманной дымке, когда виден только его хвост, а голова скрыта. Хотя это лишь легенда, в реальной жизни люди могли вообразить образ дракона, видя его « силуэт » в густом тумане. Таким образом, дракон связывается с «чэнь-часом» и получил название «Чэнь-дракон» (韩农 2020).

В игре *Black Myth: Wukong* Чэнь-лун (辰龙) представлен в виде небольшого пожилого дракона, обладающего способностью атаковать молниями и периодически взывающего в воздух, что делает его недосягаемым для главного героя. Дракон использует свой длинный хвост в качестве оружия, нанося удары по противникам.

Внешний облик Чэнь-лун соответствует традиционным представлениям о китайском драконе: он имеет длинное, змееподобное тело, рога и усы, что отражает его символическое значение мудрости, силы и покровительства. Однако персонаж обладает и антропоморфными чертами, что отличает его от классического образа китайского дракона. В частности, он стоит на задних лапах, одет в традиционное восточное одеяние зелёного цвета с золотыми элементами и держит в руке жезл жуи — талисман, символизирующий власть, удачу и счастье. Чэнь-лун имеет изогнутую длинную шею, мощные когтистые лапы и украшенную рогами голову с вытянутой мордой и длинными усами, что соответствует типичным чертам китайского дракона.

После победы над этим персонажем он помогает главному герою, что подчёркивает его роль в развитии сюжета. Таким образом, Чэнь-лун в *Black Myth: Wukong* сохраняет основные характеристики китайского дракона, такие как помочь герою, форма тела и символичность, однако адаптирован под игровую среду путём добавления антропоморфных черт и боевых функций.

В китайской мифологии не все образы оставшихся драконов (Чижань-лун 赤鬚龙, Цинбэй-лун 青背龙, Сяохуан-лун 小黄龙, Сяоли-лун 小骊龙) присутствуют, но многие упоминаются в романе «Путешествие на Запад». Несмотря на отсутствие описания их внешнего облика в тексте, визуальные интерпретации этих персонажей присутствуют в фильмах и иллюстрациях к детским изданиям, основанным на данном произведении, что позволяет проследить особенности их внешнего облика.

Поскольку этот роман сочетает буддийские и даосские элементы, объединяет народные мифы и верования, создавая многослойный мир, в котором люди, боги и демоны переплетаются в сюжетах. С точки зрения мифологии, роман вводит архетипы и символические образы, такие как путешествующие герои, мифические существа, и среди них важное место занимает образ дракона. В романе представлены драконы как представители водной стихии и как хранители космического порядка, что усиливает их значение в китайской культуре как символов силы, мудрости и баланса. Благодаря «Путешествию на Запад» некоторые уникальные образы драконов (например, Чижань-лун 赤鬚龙, Цинбэй-лун 青背龙) обрели популярность в игре и начали восприниматься как отдельные мифологические фигуры, даже несмотря на отсутствие их описания в традиционной мифологии.

Кроме того, роман переосмысливает некоторые традиционные китайские мифы и показывает, как различные божества и духи могут сосуществовать и взаимодействовать. Таким образом, «Путешествие на Запад» расширяет и обогащает мифологический канон Китая, оказывая влияние на его народные верования и современную культуру. Поэтому оставшиеся образы драконов (Чижань-лун 赤鬚龙, Цинбэй-лун 青背龙, Сяоли-лун 小骊龙, Сяохуан-лун 小黄龙) нами описаны через роман и их представление в искусстве Китая.

В Китае существует пословица: «Дракон рождает девятерых, и все они различны» («龙生九种, 九种各别»), что указывает на представление древнекитайских мифов о девяти детях дракона, каждый из которых отличается уникальными чертами, характером, качествами и предпочтениями. Различные источники приводят разные списки имен, однако наиболее часто встречаются такие имена, как Цюню (囚牛), Яцзы (睚眦), ЧАОФЭН (嘲)

风), Пулао (蒲牢), Суанни (狻猊), Бисю (赑屃), Бицянь (狴犴), Фуси (负屃) и Чивэнь (螭吻) (Сокина 2016).

В классическом китайском романе «Путешествие на Запад» изображаются различные драконы короли — от повелителей Четырёх Морей до властителей рек, озёр и даже небольших водоёмов. У речного дракона, согласно тексту, девять сыновей, что можно рассматривать как отсылку к мифологическому мотиву, хотя их образы отличаются от традиционных представлений о девяти сыновьях дракона. Для нашего исследования важны только те драконы, которые упоминаются в игре. Статус драконов в романе достаточно скромен и сопоставим с положением местных чиновников, что ограничивает их полномочия. Несмотря на это, драконы ведут обеспеченную жизнь в подводных дворцах и садах, будучи избавленными от материальных нужд. В игровом же контексте, как и в мифологическом, этим персонажам нередко приписываются сила и могущество, что позволяет им образом обрести полное воплощение в виртуальном мире.

3. В 43-й главе романа «Путешествие на Запад» упоминается, что у Дракона реки Цзинхэ было девять сыновей. **Чижань-лун (赤髯龙)** — один из них, занимая четвёртое место по старшинству. Он выполняет роль стражи реки Хэду 河渎 (Жёлтой реки). Хотя в романе его внешний облик и характер не раскрыты, прохождение имени Чижань-лун можно трактовать исходя из его составных элементов: «чижань» (赤髯) — «красная борода», что, вероятно, указывает на красный цвет его гривы. В древнекитайской культуре красный цвет ассоциировался с процветанием и авторитетом, что также подчёркивает высокое положение Чижань-луна в семье драконьего короля реки Цзинхэ, поскольку он управляет Жёлтой рекой. В дальнейшем образ этого персонажа не раскрывается. Также данный дракон отсутствует в китайской мифологии.

В игре *Black Myth: Wukong* Чижань-лун в переводе на русский язык имеет имя Красный лун и представлен как мистическое существо с красной гривой и огромными ветвистыми рогами, массивным телосложением и внушительным обликом. Его образ включает способность парить в небесах, скрываться в глубинах, странствовать среди гор и рек, демонстрируя необычайную силу и мистическую привлекательность. Этот дракон атакует молниями. Интересен этот образ и тем, что на спине этого дракона имеется несколько искрящихся емкостей, похожих на курильницы Бошань. Эти визуальные и символические характеристики не только дополняют облик Чижань-луна, но и делают его важным элементом представления китайцев об этом драконе в игровом пространстве.

4. Дракон **Цинбэй-лун (青背龙)** — персонаж романа «Путешествие на Запад», который занимает третье место по старшинству. Согласно иероглифам имени, «цинбэй» (青背) указывает на наличие у него зелёной спины. Этот дракон, согласно описаниям, обитает в районе реки Цзянду (江渎), которую ныне ассоциируют с рекой Янцзы. Однако в китайской мифологии как таковой образ Цинбэй-лун отсутствует.

В игре *Black Myth: Wukong* данный персонаж известен среди российских игроков под именем «Синий лун» в связи с его сине-зелёной окраской чешуи. Его облик включает черты мифического существа и древнего воина. Тело дракона мускулистое, с крупными когтями на ногах, напоминающими лапы животного, что обеспечивает ему устойчивость и добавляет мощи. Перемещается он на задних лапах, демонстрируя способности парить в воздухе и плавно двигаться, как будто «плавая» по арене, но при этом оставаясь близко к земле.

В руках «Синий лун» держит длинный меч, украшенный резными узорами и красными вставками, усиливающими его образ мистической силы. Меч обладает уникальной способностью создавать электрические разряды. На голове дракона располагаются ветвистые рога, напоминающие древесные ветви, что символизирует его связь с природой и древнюю сущность. Одежда дракона включает элементы, напоминающие корни или ветви, которые обрамляют его шею и плечи, завершая целостный образ.

5. Малый Желтый Дракон **Сяохуан-лун (小黄龙)**, как следует из иероглифов «сяо» (小) — малый, «хуан» (黄) — желтый, представляет собой дракона с желтой чешуей. Этот персонаж изображен в романе «Путешествие на Запад» как старший сын Дракона реки Цзинхэ. В произведении Сяохуан-лун представлен как обитель реки Хуай, где он выполняет функцию Драконьего Короля, ответственного за управление водами реки. В мифологии данный дракон также находит отражение, сохранились различные версии народных сказаний, где он часто предстает в образе юноши. По легендам, Желтый Дракон способен вызывать дождь, тем самым оказывая помощь людям.

Ин-лун (**应龙**), также известная как Крылатый Дракон или Хуан-лун (**黄龙** — «Желтый Дракон»), описывается в древнекитайском тексте «Книга гор и морей» как божественное существо, олицетворяющее гром и дождь и считающееся одной из первых мифологических фигур. Интересен факт, что в ряде источников Ин-лун представлена как существо женского рода, в то время как в других она упоминается преимущественно как мужская особь.

Во время великого наводнения, случившегося в период правления Великого Юя, Ин-лун пришла ему на помощь. Великий Юй, взявший на себя миссию по спасению пострадавшего населения, использовал помощь Ин-луна, которая, сметая хвостом землю, проложила водные пути, став героиней эпохи Юя. Впоследствии Ин-лун стала символом императорской власти и превратилась в Желтого Дракона, образ которого украшал царские артефакты. Однако ее крылья, изначально являвшиеся самой узнаваемой чертой, с середины эпохи Чжоу постепенно трансформировались в узоры, напоминающие облака (**作者：不详。年代：先秦。**).

Ин-лун ассоциировалась с небесными божествами и выступала в роли покровителя Желтого императора. В мифах ей приписываются способности влиять на окружающую среду, включая управление водными потоками, облаками и туманом, а также умение изменять размеры и форму тела. Ин-лун символически сочетает в себе стихии воды и огня, что подчеркивает ее амбивалентную природу и значимость в китайской мифологической традиции.

Будучи символическим представителем центра и стихии земли в системе Пяти Сторон и Пяти Элементов, Ин-лун считалась покровителем облаков, дождя, грома, а также рек и каналов. Она почиталась как небесное божество и супруга бога Тайи, ей приписывали титул Ин-лун Шэн — «божество, хранящее порядок и процветание».

Происхождение Ин-лун описывается в двух версиях. По одной из них она была рождена от Маоду и Юцзя, что связывало ее с фениксом и цилинем. Другая версия гласит, что дракон, доживший до 1500 лет, трансформируется в Ин-луна, становясь сначала Рогатым Драконом через 500 лет, а спустя еще тысячу лет — превращаясь в Крылатого Дракона Ин-лун (**作者：不详。年代：先秦。**).

В игре *Black Myth: Wukong* персонаж Сяохуан-лун (**小黄龙**), известный русскоязычным игрокам как Желтый лун, представлен как один из королей-демонов и относится

к числу четырёх божеств рек. Его облик имеет антропоморфные черты с элементами дракона: он стоит на задних лапах, имеет три хвоста, голубоватую кожу, длинные рога, направленные вверх, и белые усы и волосы, собранные в пучок. Его костюм состоит из желтого одеяния с широкими рукавами и поясом, украшенного символами. В правой руке Сяохуан-лун держит гуань дао (关刀) — древнекитайское оружие, сочетающее функции копья, меча и шеста, называемое «генералом всех оружий». Это оружие обладает способностью излучать молнии при ударе. Кроме того, Желтый лун может парить в воздухе и атаковать противника.

Таким образом, игра адаптирует традиционные мифологические архетипы для создания более динамичного и уникального персонажа, сохраняя при этом элементы китайской мифологической традиции.

6. Дракон **Сяоли-лун** (小骊龙) также является персонажем романа «Путешествие на Запад» и занимает второе место по старшинству. Этот дракон упоминается и в традиционной китайской мифологии. Малый Ли Дракон, Черный дракон или Лилун (骊龙), согласно китайским мифам, также получил своё имя в соответствии с цветом тела. Иероглиф «ли» (骊) означает чёрный цвет тела Малого Ли Дракона. Малый Ли Дракон в романе управляет рекой Цзиду (济渎), современное название Цзишуй.

Согласно народной китайской легенде, существует Черный дракон, под челюстью которого скрывается жемчужина, стоящая тысячу золотых. Тот, кто завладеет ею, обретет великую мудрость. Лилун прячется на дне глубокого морского ущелья, и лишь дождавшись, пока он уснет, можно попытаться украдь жемчужину из-под его челюсти (人文记实录 2020). В Китае существует пословица «不思万丈深潭计，怎得骊龙颌下珠», которая означает: «Если не рискнуть спуститься в глубокую бездну, не достанешь жемчуг из-под челюсти Чёрного дракона». Используется как метафора, означающая, что без риска сложно получить ценные вещи. Также указывает на то, что без дальнovidного плана невозможно достичь значительных результатов.

В китайской мифологии Черный дракон (骊龙, Lílóng) имеет особое значение и символику, тесно связанную с водной стихией и управлением дождем, облаками и водопадами. Он часто ассоциируется с силами природы и считается владыкой рек, озер и других водных источников. Черный дракон — один из важных духовных существ в китайском мифологическом пантеоне, наряду с другими водными драконами, такими как дракон из Восточного моря (青龙, Цин-лун) и белые или желтые драконы, символизирующие иные стихии и стороны света. В китайской мифологии драконы связаны с направлениями света, и Черный дракон символически представляет Север. Он ассоциируется также с зимой и холодом, что подчеркивает его отличия от огненных или солнечных образов драконов. Черный цвет традиционно ассоциируется с неизвестностью, загадкой и скрытыми силами, что наделяет Чёрного дракона мистическим ореолом. Его скрытность также символизирует опасность и силу, которая таится в глубинах. Черный дракон также связан с мудростью, проницательностью и знанием, которое он использует для управления водной стихией и тем самым оказывает влияние на судьбы людей. Он часто представлен как носитель древнего знания и охранитель природных ресурсов.

В искусстве и литературе Черный дракон изображается змееподобным с изысканной черной или темно-синей чешуей, мощными когтями, зловещими глазами, небольшими рогами, длинными усами и бородой и, как правило, с жемчужиной в лапах. Согласно иллюстрации к детскому изданию книги «Великие монстры в Запретном городе» (作

者: 常怡 2019) Черный дракон нарисован в традиционном китайском стиле. Дракон изображен сидящим с черной чешуей, держащим светящуюся жемчужину в лапах. Он облачен в красную традиционную одежду, украшенную узорами.

В игре *Black Myth: Wukong* персонаж Сяоли-лун, получивший имя Черный Лун, имеет облик, напоминающий иллюстрацию к детской книге «Великие монстры в Запретном городе». Он обладает массивным, мускулистым телом, покрытым тёмно-зелёной чешуёй, и крупным животом. Ходит на задних лапах. Голова существа украшена рогами и длинными усами, что перекликается с образом традиционного китайского дракона. Черный Лун вооружён двумя крупными булавами, на поверхности которых расположены светящиеся шарообразные выступы, напоминающие жемчужины. Главная сила персонажа сосредоточена в этих булавах, с помощью которых он наносит серию мощных ударов по противнику, сопровождаемых электрическими разрядами. Черный Лун представлен в игре как враждебное существо, настроенное на сражение, и, в отличие от традиционного мифологического образа, не ассоциируется со стихией воды.

Таким образом, образ Черного Луна в *Black Myth: Wukong* значительно отличается от традиционного китайского представления. Персонаж адаптирован под атмосферу и мир игры, что привело к трансформации его внешнего вида и характера, придав ему более зловещий и физически угрожающий облик, с акцентом на боевую мощь. Лишь отдельные элементы сохраняют отсылки к традиционным мифологическим чертам.

Выводы

В игре *Black Myth: Wukong*, которая основана на мифологии и сюжетах романа «Путешествие на Запад», образы драконов переносятся в игровой мир с сохранением ключевых черт, характерных для оригинального произведения, но при этом претерпевают адаптацию для соответствия современной игровой эстетике и атмосфере:

Могущественные магические существа: драконы в игре представлены как мощные, магические создания, которые олицетворяют силу, подобно своему образу в романе. Их внешний вид и способности в игре подчеркивают величие и опасность, что делает их мощными противниками для главного героя.

Атмосфера и визуальный стиль: драконы в *Black Myth: Wukong* представлены в духе китайской мифологии, но в современном игровом оформлении. Их дизайн сочетает традиционные элементы, такие как удлинённое тело, усы и чешуйчатая кожа, с более реалистичным или фэнтезийным подходом, адаптированным к визуальному стилю игры. Это позволяет сохранить мифологическую основу, но делает её более захватывающей и зрелищной для современного зрителя.

Драконы как хранители и противники: подобно роману, в игре драконы выполняют роль хранителей определённых территорий или важнейших артефактов. Взаимодействие с ними представляет испытания и сражения, где драконы выступают как опасные противники или сложные боссы, что соответствует их статусу в китайской мифологии как существ, требующих уважения и силы для преодоления. Это передаёт дух оригинальных встреч с драконами в «Путешествии на Запад», где герои, чтобы продвинуться дальше, должны были доказать свою мудрость или силу.

Символика трансформации и духовного пути: драконы в игре также сохраняют символику трансформации и духовного роста. В китайской культуре и в романе дракон ассоциируется с внутренним развитием и преодолением трудностей. В игровом

мире это выражено через сюжетные линии, где драконы играют роль испытаний, которые главный герой должен преодолеть на своём пути к более высокому пониманию или новым силам.

Создатели *Black Myth: Wukong* стремятся сделать мифологические темы привлекательными для широкой аудитории, включая как китайских игроков, знакомых с оригинальной историей, так и международных поклонников. Образ дракона, являющийся одним из ключевых символов восточной мифологии, играет значимую роль в привлечении внимания игроков, интересующихся китайскими легендами, и в формировании аутентичного игрового мира. Этот мир гармонично объединяет элементы традиционной китайской культуры с современными игровыми механиками. Примечательно, что образы драконов, созданные разработчиками игры, приобрели столь высокую популярность, что начали восприниматься как подлинные мифические существа. Впоследствии была опубликована книга, включающая иллюстрации игровых персонажей и вымышленные легенды, выполненная в стилистике древних китайских текстов.

Таким образом, в *Black Myth: Wukong* образы драконов адаптированы с учётом оригинальной мифологии «Путешествия на Запад», сохраняя символическое и культурное значение драконов, но при этом обогащены новыми визуальными и геймплейными элементами, которые делают их актуальными для игровой среды.

Источники и материалы

- Арефьев 1999 — Арефьев Б. А. Дракон «раскусит» звездочета? // Знак вопроса. 1999. № 4. С. 84–124.
- Библиотекарь.Ру 2024 — Великие талисманы Фэн-Шуй // Библиотекарь.Ру [электронный ресурс]. <https://bibliotekar.ru/f/31.htm> (дата обращения: 25.09.2024).
- Богачихин 1998 — Богачихин М. М. Керамика Китая: История, легенды, секреты. М.: Фаст-принт, 1998. 386 с.
- Виноградова 2011 — Виноградова Н. А. Дракон в художественной культуре Китая // Искусство. Учебно-методическая газета для учителей МХК, музыки и ИЗО. М.: Первое сентября, 2011, № 16. С. 28–31.
- Ежов 2004 — Ежов В. В. Мифы древнего Китая. М.: ООО Издательство АСТ, 2004. 496 с.
- Ма Чжэнь 2020 — Ма Чжэнь. Мифы и легенды Китая. Пер. с кит. Н. О. Поверинова. М.: Международная издательская компания «Шанс», 2020. 143 с.
- Чжан Тунъян, Ху Фанфан и др. 2019 — Чжан Тунъян, Ху Фанфан, Янь Синъе. Мифы и легенды Китая. Пер. с кит. А. С. Жмак. Москва: Шанс, 2019. 244 с.
- ЭС 2009 — Энциклопедический словарь [электронный ресурс]. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/es/92505/ЦИН> (дата обращения: 21.09.2024).
- Nitten Nair 2024 — Qinglong: The Azure Dragon. <https://mythlokom/qinglong/> (дата обращения: 19.09.2024).
- 山西云媒体 2024 — 山西文物奇遇记：亢金龙. [Необычные находки артефактов в Шаньси: Дракон Канцзинь-лун] https://view.inews.qq.com/a/20240926A03QFQ00?media_id=&suid= (дата обращения: 17.09.2024).
- 人文记实录2020 — 民间故事。骊龙之珠 [Народные сказки. Жемчужина Черного дракона]. https://mbd.baidu.com/newspage/data/landingsuper?rs=4242527047&ruk=Y_IFwV0w-EC5QoOxVIMkg&urlext=%7B%22cuid%22%3A%22_uHjagusH8gCuHupluBDi_89vi_ZaS8I_8SVtguP-805uSivl8-3u08rSR5OjQOC98XmA%22%7D&isBdboxFrom=1&pageType=1&sid_for_share=&context=%7B%22nid%22%3A%22news_9564072005490554726%22,%22sourceFrom%22%3A%22other%22%7D (дата обращения: 03.11.2024).
- 作者: 不详。年代: 先秦 — 山海经 [Книга гор и морей]. <http://www.chunzang.com/shanhaijing/> (дата обращения: 29.11.2024).

常怡 2019 — 故宫里的大怪兽：追踪骊龙 [Великие монстры в Запретном городе].
 韩农 2020 — 韩老师精解汉字生肖《辰龙》[Интерпретация китайского зодиака — «Дракон Чэнь»]. <https://mp.weixin.qq.com/s/6hq29zpwraOvjKB3M4F1Eg> (дата обращения: 13.10.2024).

Научная литература

- Бянь Цзылун.* Иконография образа дракона в традиционном китайском декоративно-прикладном искусстве. Дисс. канд. искусствоведения. СПб., 2022. 150 с.
- Виногродский Б. Б.* Искусство управления переменами. Т. 1. Знаки Книги Перемен 1–30. Сост. Ли Гуанди. М.: Эксмо, 2017. 864 с.
- Гарридо В. В.* Историко-философское осмысление символа дракона в духовной культуре Китая. Дисс. канд. филос. наук. М., 2023. 266 с.
- Иванова М. Г.* Культурные архетипы как объект историко-философского анализа. Дисс. канд. филос. наук. М., 2017. 197 с.
- Кобзев А. И.* Китайская астрология // Китайская астрология. Сакральное на традиционном Востоке / отв. ред. А. Л. Рябинин. М.: ИВ РАН, 2017. С. 22–32.
- Лю Дэцзэн.* Образы Дракона и Феникса в китайской культуре. СПб.: «КАРО», Пекин: «Шанс» Zhonghua Book Company, 2013. 123 с.
- Маслов А. А.* Китай: укрощение драконов. Духовные поиски и сакральный экстаз. М.: Алетейя: Культурный центр «Новый Акрополь», 2006. 480 с.
- Решетов А. М.* Дракон в китайской политической традиции // Символы и атрибуты власти: генезис, семантика, функции / под ред. В. А. Попова. СПб.: С.-Петербург. тип. № 1 РАН, 1996. С. 142–163.
- Рифтин Б. Л.* От мифа к роману: Эволюция изображения персонажа в китайской литературе. М.: Наука, 1979. 358 с.
- Сомкина Н. А.* Девять сыновей дракона — феномен китайской культуры // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2016. № 8–2. С. 213–218.
- Ступникова В. В.* Философско-лингвистическое прочтение образа дракона (на основе материалов гадательных надписей цзягувэнь) // Вестник БГУ Философия. 2016. № 3. С. 127–134.
- Ступникова В. В.* К вопросу о происхождении образа китайского дракона // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2015. № 8. С. 21–26.
- Терехов А. Э.* Представления о совершенных мудрецах (шэн) в китайских апокрифах (чэньвэй) эпохи Восточная Хань (25–220 гг. н. э.). Дисс. канд. ист. наук. СПб., 2016. 334 с.
- Фиссер М. В.* Дракон в Китае и Японии. М.: «Профит Стайл», 2008. 272 с.

References

- Bian Zilong. 2022. *Ikonografiia obrazu drakona v traditsionnom kitaiskom dekorativno-prikladnom iskusstve* [The Iconography of the Dragon in Traditional Chinese Decorative and Applied Arts]. Ph.D. diss., Herzen University. Saint Petersburg. 150 p.
- Fisser, M. V. 2008. *Drakon v Kitae i Yaponii* [The Dragon in China and Japan]. Moscow: Profit Stail. 272 p.
- Garrido, V. V. 2023. *Istoriko-filosofskoe osmyslenie simvola drakona v duchovnoi kul'ture Kitaia* [The Historical and Philosophical Interpretation of the Dragon Symbol in the Spiritual Culture of China]. Ph.D. diss., The Patrice Lumumba Peoples' Friendship University of Russia. Moscow. 266 p.
- Ivanova, M. G. 2017. *Kul'turnye arkhetipy kak ob'ekt istoriko-filosofskogo analiza* [Cultural Arche-types as an Object of Historical and Philosophical Analysis]. Ph.D. diss., The Patrice Lumumba Peoples' Friendship University of Russia. Moscow. 197 p.
- Kobzev, A. I. 2017. *Kitaiskaia astrologiia* [Chinese Astrology]. In *Kitaiskaia astrologiia. Sakral'noe na traditsionnom Vostoke* [Chinese Astrology. The Sacred in the Traditional East], ed. by Riabinin, A. L. Moscow: IV RAN. P. 22–32.
- Liu Detszen. 2013. *Obrazy Drakona i Feniksa v kitaiskoi kul'ture* [The Images of the Dragon and the Phoenix in Chinese Culture]. Saint Petersburg: KARO; Pekin: Shans' Zhonghua Book Company. 123 p.

- Maslov, A. A. 2006. *Kitai: ukroshchenie drakonov. Dukhovnye poiski i sakral'nyi ekstaz* [China: Tam-ing Dragons. Spiritual Quest and Sacred Ecstasy]. Moscow: Aleteia: Kul'turnyi tsentr "Novyi Akropol". 480 p.
- Reshetov, A. M. 1996. Drakon v kitaiskoi politicheskoi traditsii [The Dragon in Chinese Political Tradition]. In *Simvolы i atributy vlasti: genezis, semantika, funktsii* [Symbols and Attributes of Power: Genesis, Semantics, Functions], ed. by V. A. Popov. Saint Petersburg: Musei antropologii etnographii (Kunstkamera) RAN. 142–163.
- Riftin, B. L. 1979. *Ot mifa k romanu: Evoliutsiya izobrazheniya personazha v kitaiskoi literature* [From Myth to Novel: The Evolution of Character Representation in Chinese Literature]. Moscow: Nauka. 358 p.
- Somkina, N. A. 2016. Deviat' synovei drakona — fenomen kitaiskoi kul'tury [The Nine Sons of the Dragon: A Phenomenon of Chinese Culture]. *Aktual'nye problemy gumanitarnykh i estestvennykh nauk* 8–2: 213–218.
- Stupnikova, V. V. 2016. Filosofsko-lingvisticheskoe prochtenie obraza drakona (na osnove materialov gadatel'nykh nadpisei tsziaguvu') [A Philosophical and Linguistic Interpretation of the Dragon Image (Based on Oracle Bone Inscriptions)]. *Vestnik BGU Filosofii* 3: 127–134.
- Stupnikova, V. V. 2015. K voprosu o proiskhozhdenii obraza kitaiskogo drakona [On the Question of the Origin of the Chinese Dragon Image]. *Vestnik Viatskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta* 8: 21–26.
- Terekhov, A. E. 2016. *Predstavleniya o sovershennykh mudretsakh (shen) v kitaiskikh apokrifakh (chen'vei) epokhi Vostochnaya Khan'* (25–220 gg. n. e.) [Concepts of Perfect Sages (Sheng) in Chinese Apocrypha (Chenwei) of the Eastern Han Era (25–220)]. Ph.D. diss., The Russian Academy of Sciences Institute of Oriental Manuscripts. Saint Petersburg. 334 p.
- Vinogradskii, B. B. 2017. *Iskusstvo upravleniya peremenami* [The Art of Managing Change]. Vol. 1. *Znaki Knigi Peremen 1–30* [The Signs of the Book of Changes 1–30]. Moscow: Eksmo. 864 p.