

УДК 398+004.9

DOI: 10.28995/2658-5294-2023-6-2-97-111

Способы медиатизации фольклорных персонажей в видеоиграх на примере игры Yaга

Мария А. Быханова

*Российский государственный гуманитарный университет,
Москва, Россия, etnoginezhvorobei@gmail.com*

Аннотация. Статья посвящена медиатизации мифологических персонажей славянского фольклора на примере видеоигры Yaга, созданной студией Breadcrumbs Interactive в 2019 г. Медиатизация фольклора позволяет посмотреть, как трансформируются традиционные представления при попадании в медийную среду и как «переводится» фольклор на язык медиа. В данном случае компьютерная игра рассматривается как текст, состоящий из различных (визуальных, вербальных и пр.) знаков. Используется применяемый как в фольклористике, так и в Game Studies структурно-семиотический анализ персонажной системы видеоигр для выявления их функций и сюжетных ролей, а также визуальных, аудиальных и др. приемов медийной репрезентации заимствованных из фольклора игровых образов.

В статье делается попытка ответить на следующие вопросы: сходны ли функции игровых персонажей с функциями их фольклорных прототипов? Есть ли подобные сюжеты в быличках, или же в данном случае мы имеем дело с полностью вымышленными авторами игр сюжетами, которые лишь пытаются быть похожими на фольклорные?

Здесь будет затруднительно просто составить сравнительную схему, сопоставив видеоигровую и фольклорный образы, поскольку в игре отсутствует полноценный bestiary (отдельная вкладка в меню игры, где мы могли бы посмотреть полные сведения о персонаже). Кроме того, всех фольклорных персонажей можно условно поделить на полноценных противников, у которых кроме нападения не будет иной линии поведения, и нейтральных по отношению к герою, которые могут напасть или же пойти на контакт. В одном случае можно говорить исключительно о внешнем сходстве, в другом – ориентироваться на сюжеты квестов, в которых фигурирует персонаж.

© Быханова М.А., 2023

Ключевые слова: фольклор, медиатизация, видеоигры, демонология, низшая мифология

Для цитирования: Быханова М.А. Способы медиатизации фольклорных персонажей в видеоиграх на примере игры Yaga // Фольклор: структура, типология, семиотика. 2023. Т. 6. № 2. С. 97–111. DOI: 10.28995/2658-5294-2023-6-2-97-111

Mediatization methods of folklore characters in video games. The case of “Yaga” game

Maria A. Bykhanova

*Russian State University for the Humanities,
Moscow, Russia, etnoginezvorohei@gmail.com*

Abstract. The article is devoted to the mediatization of mythological characters of Slavic folklore by means of an example of the video game “Yaga”, created by Breadcrumbs Interactive studio in 2019. The mediatization of folklore allows us to see how traditional ideas are transformed when they get into the media environment and how folklore is “translated” into the language of the media.

In this case, a computer game is considered as a text consisting of various (visual, verbal, etc.) signs. The author undertook structural-semiotic analysis of the character system of video games that is used both in folklore and game studies to identify functions and plot roles, as well as visual, auditory, and other methods of media representation of game images borrowed from folklore.

The article attempts to answer the following questions: are the functions of game characters similar to the functions of their folklore prototypes? Are there any similar stories in bylichki, or in this case we are dealing with completely fictional stories by the authors of games, which are only trying to be similar to folklore ones?

Here it will be difficult to simply make a comparative scheme by comparing video game and folklore images, since the game does not have a full-fledged bestiary (a separate tab in the game menu where we could see full information about the character). In addition, all folklore characters can be conditionally divided into full-fledged opponents, who will have no other line of behavior besides the attack, and neutral to the hero, who can attack or make contact. In one case, we can talk exclusively about the external similarity, in the other we can focus on the plots of quests in which the character appears.

Keywords: folklore, mediatization, video games, demonology, lower mythology

For citation: Bykhanova, M.A. (2023), "Mediatization methods of folklore characters in video games. The case of 'Yaga' game", *Folklore: Structure, Typology, Semiotics*, vol. 6, no. 2, pp. 97–111, DOI: 10.28995/2658-5294-2023-6-2-97-111

Игровой проект Yaga (Румыния, 2020, разработчик Breadcrumbs interactive), выполненный в жанре изометрической RPG¹, не является чем-то прорывным в своем жанре. Есть более известные и более качественно сделанные проекты. Но есть то, что выделяет его на фоне остальных игр: сэттинг² на основе славянского фольклора, очень редкий для западных игр.

Сюжет его в своем строении повторяет волшебную сказку. Главный герой – Иван-кузнец, который по ходу игры проходит через сюжеты трех конкретных сказок: почти не измененную структурно сказку «Лихо Одноглазое»³ (Аф., № 302), через сказку про молодильные яблоки и живую воду⁴ (СУС, № 551) (от которой остались лишь царское поручение и предмет добычи) и сказку про Марию Моревну⁵ (СУС, № 4002=АА,400*В) (от нее в игре

¹ Угол обзора в RPG смещен, и это создает эффект трехмерности и позволяет показать некоторые детали окружения, которые не видны при виде сверху или сбоку.

² Сэттинг – среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

³ Кузнец и портной отправились искать Лихо, так как сами они жили хорошо и лиха не знали. Они находят его. Лихо убивает и съедает портного, а кузнец обманом избегает гибели, а потом и вовсе сбегает. Разозленное Лихо гонится за кузнецом, который в это же время попадает в ловушку, попытавшись взять золотой топорик и приклеившись к нему. Чтобы спастись, ему приходится лишиться руки.

⁴ Три брата едут за молодильными яблоками и живой водой для больного отца; младший ласково обходится со странником и благодаря его помощи проникает в сад и во дворец к спящей царевне, похищает яблоки и воду; старшие братья сбрасывают младшего в яму (колодец) и выдают его добычу за свою; он спасается и возвращается домой; царевна ищет его, отвергает братьев и признает в нем отца своего сына (детей).

⁵ Иван Царевич после смерти родителей выдал замуж трех своих сестер. Через год, заскучав, он отправляется их навестить и встречает Марию Моревну. Погостив у нее, герой влюбляется и женится. Однажды Мария Моревна уезжает на войну, наказывая Ивану не открывать один из чуланов в доме. Тот нарушает запрет и тем самым помогает сбежать Кощею, который крадет Марию. Иван дважды едет ее выручать, перед тем погостив у родных. Первые два раза Кощей прощает героя, однако на третий раз расправляется с ним. Здесь Ивана спасают мужья сестер, после чего

конфликт Марьи и Кощея, а также характер царевны). В процессе прохождения по сюжетам игрок встречает фольклорных (но не сказочных, а мифологических) персонажей.

Проект Yaga с самого начала демонстрирует нестандартный для видеоигр подход к отображению фольклорных персонажей, ведь его создатели декларируют, что они не опирались на некоторые, уже существующие в популярной культуре представления о славянском фольклоре, а стремились самостоятельно ознакомиться фольклорными источниками. Для того чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть на заметки в дневниках разработчи⁶. В заметке “The road to the Art Style of Yaga” главные художники игры Флавио и Анди говорят следующее: «Как и большинство других вещей в творчестве художника, определение художественного стиля начинается с просмотра множества ссылок, анализа форм, цвета, ритмов и десятка других вещей. Мы целыми днями изучали славянский фольклор и пытались определить “славянский облик”»⁷. К сожалению, источников изучения фольклора, кроме изобразительных, в интервью указано не было. А вот среди просмотренных художниками визуальных материалов были классические работы И. Билибина и В. Васнецова, из современников они в первую очередь обращались к абстракциям М. Сухарева⁸.

Интересно посмотреть и на видеоинтервью главного разработчика Каталина Зима-Зегреану на сайте ShakNews⁹. Он много говорит о том, что игру вдохновлял славянский фольклор вообще и сказки в частности и что многие персонажи создавались с опорой на него. Каталин также надеется, что благодаря игре западную публику заинтересует славянский фольклор. Он приводит примеры персонажей, которые были введены в игру, по его мнению, без изменений, напрямую из фольклора: стригой¹⁰ и русалка. Разра-

он отправляется к Бабе-яге и добывает жеребца – богатырского коня, благодаря которому ему удастся снова выкрасть Марью. Кощей все же пускается в погоню, но Иван побеждает его, и они с Марьей благополучно возвращаются домой.

⁶ Breadcrumbs interactiv. URL: <https://breadcrumbsinteractive.com> (дата обращения 13 апр. 2021).

⁷ Ibid.

⁸ Время мифов: Художник Максим Сухарев // Вконтакте. URL: <https://vk.com/mythtime> (дата обращения 13 апр. 2021).

⁹ Yaga Developer Interview // Shacknews. URL: <https://www.shacknews.com/article/106150/yaga-developer-interview> (дата обращения 13 апр. 2021).

¹⁰ Славянские древности: Этнолингвистический словарь: В 5 т. / Под общ. ред. Н.И. Толстого. Т. 5. М.: Международные отношения, 2012. С. 182.

ботчика, не являющегося специалистом в вопросах фольклора, не смущает, что в игре, основанной на сказочных сюжетах и заимствующей их структуру, действуют мифологические, а не сказочные персонажи.

В исследованиях проблемы медиатизации фольклора медиа рассматриваются как преемник фольклора с функциями обработки, репрезентации и сохранения фольклора [Жиров, Зенин, Кулабухова 2011], примеры медиатизации фольклора разбираются и в анимации [Петрова 2016]. Поднимается тема медиатизации фольклора как инструмента популяризации фольклора в молодежной среде [Летина, Ежгурова 2018]. Из работ, посвященных медиатизации фольклора, наиболее интересными представляются те, которые рассматривают возможность применения этого подхода к новому (видеоигровому) материалу.

Выясним, какими приемами для визуализации фольклорных персонажей пользовались разработчики и насколько итоговые образы похожи или не похожи на фольклорный образ. В данном случае видеоигра будет рассматриваться как текст, состоящий из различных (визуальных, вербальных и пр.) знаков, и будет использоваться применяемый как в фольклористике, так и в Game Studies структурно-семиотический анализ персонажной системы видеоигр для выявления их функций и сюжетных ролей, а также визуальных, аудиальных и других приемов медийной репрезентации заимствованных из фольклора игровых образов.

Но необходимо помнить при этом, что создатели игры воспринимают «славянский фольклор» как гомогенную сущность, не уделяя внимания региональной и жанровой специфике, характерной для фольклора. Создаваемые ими образы более обобщенные, в них компилируются черты, свойственные разным локальным традициям и жанрам. И интересно посмотреть, какие черты фольклорных персонажей в итоговом игровом образе остаются, какие отбрасываются, а какие будут полностью выдуманы разработчиками.

Перейдем к анализу игрового текста. Цель игры – рассказать игроку историю, привлечь его к соучастию в ней. И согласно этим целям персонажи подразделяются на две основных категории:

1. *Противники героя*. Обычно это мелкие, не особо опасные враги, в которых сложно определить конкретных мифологических персонажей, кроме случаев, когда это пояснит сама игра, дав, например, устный комментарий или подписав персонажа на экране. Соотнести их с реальной мифологией возможно только по месту обитания и внешнему облику.

2. *Персонажи, нейтральные по отношению к герою*. При встрече с ними они могут отнестись к игроку как враждебно, так и вполне благосклонно. Тут стоит говорить о возможности анализа персонажа

через его признаки, такие как место обитания, внешний облик и сюжетную ситуацию, в которой оказывается герой Иван.

В бестиарий игры в целом входят упыри, кикиморы, полевики, псоглавцы, русалка, водяной, полудница, домовый, молодой леший, ходячий покойник, ведьма и буковац. Это все те, кого удалось полностью опознать по косвенным признакам, либо те, кого нам «представили» сами разработчики.

К противникам уверенно можно отнести только полевиков¹¹ (причем в игре есть также старейший полевик, нейтральный по отношению к игроку), упырей, кикимор и псоглавцев¹² [White 1991]. Остановимся подробнее на тех, кто встречается в игре чаще всего: кикимора и полевик. В рамках игры герой сталкивается с ними в локациях поля, однако может встретиться и в лесу (на ранних этапах). Полевик в игре представляет собой соломенную высокую куклу с головой-бочкой, вместо рук у него деревянный серп и деревянные же вилы. Он довольно сильный противник, который атакует героя исключительно издалека. Кикиморы же маленькие и горбатые, завернутые в белую ткань, и чаще всего главному герою хватает пары ударов, чтобы убить любую из них.

Полевик в игре предстает воплощением поля, что характерно для южнославянской мифологии¹³. В быличках он имеет черное, как земля, тело, бороду из колосьев, зеленые травяные волосы. В отличие от описанных выше игровых полевиков, у него нет инструментов вместо конечностей. Жить он может в поле, в овраге и иногда – в лесу, что полностью совпадает с игровым представлением.

Кикимора же в русском фольклоре небольшого роста (крохотная старушка, девочка или маленькая женщина), уродливая и одетая в лохмотья¹⁴, что совпадает с образом, который создали игровые дизайнеры. Но фольклорная кикимора живет в доме, в отличие от своей игровой сестры, с которой игрок столкнется в лесах и на полях.

Можно заметить интересную особенность: в случае полевика от фольклорного образа остается только место обитания, в случае кикиморы – только внешний облик. В целом то же самое можно заметить и на примере двух других мифологических персонажей:

¹¹ Славянские древности... Т. 3. М.: Международные отношения, 2004. С. 138.

¹² Он единственный, кто в этой компании не относится к славянской мифологии.

¹³ Славянские древности... Т. 3. С. 138.

¹⁴ Власова М.Н. Русские суеверия: Энциклопедический словарь. СПб.: Азбука, 2001. С. 76.

посолавец выглядит как зверь, соответствуя своему фольклорному прототипу [White 1991], но обитает абсолютно в любой локации, кроме мертвого леса. А вот упырь, внешне похожий на огромную летучую мышь, бегающую на своих крыльях, показывается только в темном лесу и исключительно неподалеку от обитаемых деревень. В этой характеристике только последний пункт согласуется с фольклорной традицией¹⁵.

К сожалению, не имея более широкой подборки персонажей, сложно точно определить, чем обусловлено решение создателей игры оставить либо облик, либо место обитания. Можно лишь предположить, что дело в силе противника. Если игроку легко убивать персонажей, то разработчики не делают их особо запоминающимися, потому что их будет много по ходу игры. Если же игроку предстоит сложный и долгий бой с ним, то его дизайн будет более проработан, чтобы отложиться в памяти.

Нейтральные персонажи, имеющие полноценные квесты¹⁶, для нас выглядят гораздо интереснее. Основными являются старейший полевик, русалка, водяной, полудница. Есть также и те, которых можно встретить, а можно и нет, и зависит это от действий самого игрока – это домовый, молодой леший, ходячий покойник, ведьма и буковац¹⁷ (он исключение, игрок в любом случае встречает его при первом посещении Бабы-яги, но у него нет личного квеста).

Начнем с последних персонажей как с более простых, ведь о них есть немного базовых сведений. Все они очень похожи на свои фольклорные прототипы и внешностью, и местом обитания: леший живет в лесу, домовый в доме, покойника мы встречаем на кладбище. Если сравнивать внешний облик, здесь все также довольно близко к восточнославянскому фольклору. Д.К. Зеленин [Зеленин 1991, с. 414], описывая лешего, говорит о том, что у него синяя кровь, нет бровей и ресниц. Он не отбрасывает тени, может менять размер по собственной воле и нередко принимает облик различных животных. Более детальное описание лешего можем найти у Е.Е. Левкиевской [Левкиевская 2000, с. 316]. Она описывает его как мужика или старика с белой бородой. Одет он

¹⁵ Славянские древности... Т. 5. С. 284.

¹⁶ Задание, которое будет содержать внутри еще несколько небольших подзаданий.

¹⁷ Демоническое существо, похожее на оборотня (вампира). Верования в него зафиксированы в Среме (Сербия, Хорватия). Буковац иногда описывается как шестиногий монстр с оленьими рогами (см.: Српски митолошки речник / Ш. Кулишић, П.Ж. Петровић, Н. Пантелић. Београд: Етнографски ин-т САНУ: Интерпринт, 1998. С. 57).

в крестьянскую одежду, которая имеет маркеры потусторонности («правая пола кафтана запахнута за левую [не так, как принято у мужчин], левый лапоть надет на правую ногу, а правый на левую») и может быть только четырех цветов: белого, красного, черного или зеленого. На макушке у него плешь, на руках и ногах – кривые когти. Как и Д.К. Зеленин, Е.Е. Левкиевская упоминает отсутствие бровей, синюю кровь и умение лешего изменять свой рост. М.Н. Власова, кроме прочего, называет среди черт, характерных для лешего в карельской традиции, рога¹⁸. В игре же он выглядит как старик маленького роста в бело-зеленой одежде, у него есть оленьи рога. Одна рука в смоле, в другой – деревянный посох со смоляным навершием, а глаза светятся зеленым.

Если сравнить с приведенными выше описаниями фольклорных персонажей, то заметно сохранение в игровом образе многих фольклорных черт: цвет одежды, рост, наличие рогов. Но в то же время есть нечто специфическое, добавленное дизайнерами: смола, светящиеся глаза.

Другой пример – домовый: в игре он изначально предстает в облике хозяина дома, но при раскрытии игроком приобретает вид толстого, немного антропоморфного старика с копытами и седыми волосами. У него красная одежда и много ключей на поясе. А что же в фольклоре? В «Востоочнославянской этнографии» Д.К. Зеленина [Зеленин 1991, с. 412] говорится, что домовый невидим, но может показываться людям. Делает он это в облике хозяина дома (живого или мертвого), животного или старика с бородой и седыми спутанными волосами. В севернорусских быличках он крайне волосат. У Е.Е. Левкиевской [Левкиевская 2000, с. 274] кроме уже упомянутых признаков находим, что одет домовый в старый зипун, или синий кафтан, или белую либо красную рубашку и подпоясан кушаком. Получается, что из фольклора в игровом образе домового заимствованы красная одежда, волосатость и антропоморфность, из дизайнерских новшеств привнесены копыта и пояс из ключей. Но в быличках копыта могут выступать признаком других персонажей, имеющих демоническую природу. Например, они встречаются в описании вил¹⁹ или водяного²⁰. Остается открытым вопрос, добавлена ли эта черта создателями намеренно или все же

¹⁸ Власова М.Н. Указ. соч. С. 98.

¹⁹ В верованиях и фольклоре южных славян, отчасти и словаков, женское мифологическое существо, наделяемое преимущественно положительными свойствами. Может, однако, мстить человеку за причиненное ей зло, что сближает ее с богинкой, отчасти с русалкой (см.: Славянские древности... Т. 1. М.: Международные отношения, 1995. С. 370).

²⁰ Славянские древности... Т. 1. С. 397.

неосознанно, для того чтобы придать образу большей выразительности. Если отойти от частных случаев и посмотреть в целом на принципы отображения персонажей в игре, заметим, что авторы берут из славянского фольклора некоторую основную суть их внешнего облика, например черты, которые встречаются чаще всего. После усиливают их элементами, символизирующими привязку персонажа к месту. У лешего мы видим смолу деревьев и деревянный посох как маркеры леса, у домового – ключи как маркер домашнего локуса.

Подобные же «усиливающие» элементы в дизайне мы встретим в дальнейшем при разборе персонажей, у которых есть целая квестовая ветка (цепочка заданий), а не отдельное мини-задание, которое можно сделать, даже не покинув локацию²¹. Эти маленькие задания напоминают короткую быличку более прочих элементов игры, воспроизводящей структуру волшебной сказки. Например, если зайти на кладбище, можно столкнуться с ходячим покойником. Встал он из-за того, что была украдена его плита. Если игрок выполнит задание и вернет ее, то покойник успокоится и уйдет к себе, нет – начнет бродить по деревне в ее поисках. То, что подобные мотивы встречаются в восточнославянских быличках, мы можем найти, например, в указателе В.П. Зиновьева²². Это мотив ГП 16 «Покойник после смерти ходит: показывается на кладбище» и ГП 10 «Покойник требует совершения необходимого обряда».

Можем взять другой квест, например с домовым, который превращается в хозяина дома и начинает помогать женщине, потому что ее настоящий муж – лентяй. По сценарию игры, если назвать домового бесом, тем самым раскрыв его, то он, разозлившись, наслет проклятье, из-за которого игрок будет терять в дороге копейки. Но если вы ему поможете и проучите лентяя, он посмеется, а жена крестьянина вас наградит. Мотив появления домового в облике родственника или мужа находим в указателе С. Айвазян²³ (Б1 1в «Домовой принимает образы: знакомого, родственника, хозяина дома»), а вот мотив о помощи домового в работе можно

²¹ Текущее местонахождение героя.

²² *Зиновьев В.П.* Указатель сюжетов-мотивов быличек и бывальщин // Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика. URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/zinoviev2.html> (дата обращения 2 апреля 2020).

²³ *Айвазян С., Якимова О.* Указатель сюжетов русских быличек и бывальщин о мифологических персонажах // Фольклор и постфольклор: структура, типология, семиотика. URL: <https://ruthenia.ru/folklore/ayvazan1.htm> (дата обращения 28 марта 2020).

найти в указателе В.П. Зиновьева²⁴ (БІ 13в «Домовой помогает по дому»).

Как видим, пусть и не целиком, но некоторые мотивы игровых заданий сюжетно схожи с быличкой. Однако ни одна из историй не приведет героя к прямой конфронтации с мифологическим существом. Максимум, что грозит герою – проклятье. Думаю, именно этим и обусловлено внимание дизайнеров к деталям. Они хотят, чтобы игрок запомнил персонажа, связал представление о нем с определенной локацией. Так как задание укладывается в пять минут, игроку надо получить максимальное представление о персонаже и проникнуться интересом к нему. Исключение составляет буковац, который выполняет в игровом сюжете роль типичного сказочного волшебного помощника (пример жанрового смешения в игре). В игре персонаж представлен как нечто бесформенное с длинной вытянутой головой, на которой есть подобие рогов, его туловище и конечности насыщено коричневого цвета. У него четыре паучьи лапки и еще две, похожие на птичьи, только гораздо толще. У него две лапы, похожие на звериные, но с явно хитиновым панцирем, а также крылья моли за спиной. Атакует буковац, плюясь огненными шарами. От фольклорного образа в нем остались только шесть ног и рога, но он не живет в водоемах и не нападает исподтишка, душа жертву²⁵. Наоборот, буковац нападает на игрока абсолютно в открытую. Когда игрок близок к победе над монстром, тот просит пощады. Герой может его пощадить, за что получит веточку буковаца и возможность его вызвать в момент трудного боя. Но, опять же, бой этот будет самым коротким из так называемых боссфайтов²⁶.

Далее мы подходим к самой, на мой взгляд, интересной части нашего разбора: к мифологическим существам, которые имеют квестовые ветки: это старейший полевик, русалка, водяной, стухачи, полудница. Они же могут являться и потенциальными «боссами» (главными противниками героя), исключение составляет лишь полудница. Рассмотрим наиболее подробно полевика и водяного, так как с ними игрок встречается дважды за игру, а также поговорим о полуднице.

Старейший полевик в игре – огромный коричневый великан, он слеп, у него в зубах колос пшеницы, есть немного травы на поясе и спине. Вместо одной из рук у него серп, в другой коса, вместо одной из ног вилы. На шее он носит череп, скорее всего, тяглого

²⁴ Зиновьев В.П. Указ. соч.

²⁵ Српски митолошки речник. С. 57.

²⁶ Битвы с боссом, который сильнее рядовых противников и который, как и персонаж игрока, имеет полосу жизней.

животного. Образ такого полевика согласуется с южнославянским представлением об этом персонаже как о персонификации поля. Подробнее образ полевика в игре рассматривался выше. Сходство с фольклорным прототипом неполное, но, как и у фольклорного полевика, у него коричневая, как земля, кожа и на теле растет трава. Здесь мы снова видим тот же прием, что и в создании других персонажей: дизайнеры усиливают связь персонажа с его занятием, добавляя полевику атрибуты полевой работы (вилы, серп, коса, череп тяглового животного). Первый раз полевик встречается игроку во время квеста по поиску золотого яблока. Он является хозяином предмета, который игроку необходимо добыть. Сам полевик хочет подарить яблоко полуднице, к которой собирается свататься. Если игрок согласится выменять яблоко на что-то или на схему обмана, которую предложит полевик, то обойдется без боя. Если захочет настоящее яблоко – стычки не миновать. Так нейтральный по отношению к герою персонаж может стать ему как другом, так и врагом.

Упомянутая здесь полудница появится в сюжете игры чуть позже, когда герой получает задание вылечить ее разбитое сердце. Полудница в игре выглядит как высокая безобразная девушка в белых одеждах с красным поясом. У нее растрепанные волосы и длинный язык. Многие черты игровой полудницы близки южнославянским мифологическим представлениям. То, что она внешне сильно напоминает свой фольклорный прототип, можно узнать из труда Э.В. Померанцевой [Померанцева 1978, с. 154], которая, говоря о полуднице, упоминает высокий рост, уродливость, растрепанность, белый и красный цвета в одежде. Однако игровая полудница людям не враждебна, в отличие от фольклорной. Она не охраняет поле, не регламентирует поведение человека в поле, день в поле. Полудница в игре скорее ходячая покойница, которой жених разбил сердце, и теперь она снова хочет полюбить. Отдельно в игре упоминается, что она хотела бы полюбить человека, так как сама им была. Сражаться с ней игроку не придется, а вот женихами для нее могут стать сам герой Иван, местный деревенский сумасшедший или полевик. Представление о полуднице как об умершей девушке, обманутой любимым, для игр не ново. Подобная встреча и квест есть, например, также в игре «Ведьмак» (Польша, 2015, разработчик CD Project Red), где игрок получает задание «Лихо у колодца» и только в процессе его выполнения узнает, что это не Лихо, а повешенная в колодце девушка, которая после смерти стала полудницей. Полудница в данном случае смешивается с неправильной покойницей. Но, в отличие от неправильной покойницы, после разрешения проблемы она не возвратится в могилу, а обретет семейное счастье. Как можно заметить, внешне никаких новых

атрибутов полудница не получает, дизайнерское решение в целом согласуется с фольклорными представлениями, живет она также в поле, появляется в полдень. Но вот функционально ее образ смешан: она, как фольклорная полудница, живет в поле и присматривает за ним (но не вредя людям), и в то же время в квесте четко говорится, что, подобно фольклорной неправильной покойнице, она когда-то была прекрасной девушкой и любила крестьянских парней и что ей и сейчас нужен тот, кого она полюбит (желательно крестьянский парень), чтобы ее сердце «жило в покое».

Функционально смешан и образ водяного. Он в игре, в отличие от фольклора²⁷, предстает не злобным духом, топящим людей, и не хозяином реки или озера, а хозяином болота, охраняющим свою заповедную территорию от людей. Соответственно, в его квесте у героя два пути: либо он поддерживает крестьян и священника, которые пытаются завладеть болотом, либо поддерживает водяного и прогоняет всех. Если герой действует в интересах людей, то водяной становится его противником. Как видим, водяной, как и полудница, не имеет в игре однозначной трактовки, в отличие от полевика. Внешне же игровой водяной – это зеленый старик с длинной седой бородой и в шляпе, макушка у него лысая, глаза желтые, он горбат, носит на себе рыболовную сеть и курит большую трубку. У него есть семья – жена и трое маленьких водяных. Очень многие его черты позаимствованы из южнославянского фольклора²⁸: он такой же маленький ростом и имеет длинную седую бороду. Из восточнославянских заимствований можно выделить зеленую кожу и островерхую шляпу [Зеленин 1991, с. 416]. К чертам, которые подарили ему дизайнеры, можно отнести одеяние из сети и трубку.

Завершив наш разбор игровых фольклорных персонажей, можем прийти к выводу, что разработчики настолько аккуратны в работе с материалом, насколько им позволяют знания.

Справляются ли они при этом с задачей «заинтересовать западного зрителя славянской культурой»? Не уверена, судя по тому, что западная публика не очень щедра на отзывы к игре. Однако она нашла большой отклик в сердцах русскоговорящих игроков. Чтобы это заметить, достаточно открыть пользовательские рецензии на игру в Steam²⁹. Игроки ругают геймплейную³⁰ состав-

²⁷ Славянские древности... Т. 1. С. 396.

²⁸ Там же.

²⁹ Онлайн-платформа цифровой дистрибуции, разработанная компанией Valve и запущенная в 2003 г.

³⁰ Компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока.

ляющую, но все подчеркивают «славянский колорит», «атмосферу русских сказок», «мир древнерусских сказок и былин, который мы знаем с пеленок»³¹ и т. д.

Это достигается благодаря тому, что разработчики старательно воссоздают и переносят незнакомый для себя фольклор в игру, раскрывая его для игроков, стараясь пробудить в них интерес к дальнейшему самостоятельному изучению славянского фольклора, особенно тем, связанных с низшей демонологией.

При создании игрового персонажа авторы игры стараются соблюсти локус и время появления его фольклорного прототипа в быличках, если мы говорим о персонажах нейтральной категории. С противниками данный принцип соблюдается лишь частично. Здесь заметна разница в подходах: в случае противников мы можем говорить исключительно о внешнем сходстве, а у нейтральных персонажей, кроме внешности, важны также и сюжеты квестов, в которых фигурирует персонаж, поскольку они обыгрывают их фольклорные функции.

Работая над созданием образа, авторы старались максимально соблюсти то, что сами они считают «фольклорным канон», однако мы помним, что такого явления нет. Есть множество региональных славянских вариаций мифологических персонажей, свое беглое знакомство с которыми (по неизвестным источникам) разработчики игр схематизируют и обобщают в игровых образах, иногда беря несколько традиций одновременно, иногда больше внимания обращая на южнославянские мифологические представления. Но если посмотреть экспликации создателей, приведенные в самом начале статьи, сами они подобного деления не осознают, называя все славянским. Не видят они и жанровых разграничений, включая в игру, построенную по сюжету волшебной сказки, мифологических персонажей.

Сложно четко обосновать сюжетную роль мифологического персонажа в игре, если рассматривается частный пример. Появляется ряд вопросов: почему одни персонажи враждебны, другие нейтральны, почему среди нейтральных есть те, которые могут стать и союзником, и врагом, а есть однозначные враги и однозначные союзники. Но можно сделать несколько предположений: 1) скорее всего, изначально нейтральными и имеющими большой квест становятся персонажи, наиболее знакомые широким кругам игроков (для подтверждения этой гипотезы необходимо обратиться к самим геймерам); 2) чем меньше известен персонаж, тем короче его время появления в игре, тем более характерным

³¹ Steam. URL: https://steamcommunity.com/app/888530/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_ (дата обращения 13 апр. 2021).

и запоминающимся внешне он должен быть, чтобы произвести впечатление и заинтересовать игрока.

Однако важен и тот факт, что чем более нишевой будет конечная игра, тем меньше она будет опираться на образы популярной культуры. Разработчики действительно проделывают объемную работу по изучению материала и созданию образа, хотя и не берут во внимание жанровые и иные особенности фольклора.

Сокращения

Аф. – *Афанасьев А.Н.* Народные русские сказки: В 3 т. 6-е изд. М., 1957.
СУС – Сравнительный указатель сюжетов: Восточнославянская сказка / Сост. Л.Г. Бараг, И.П. Березовский, К.П. Кабашников, Н.В. Новиков. Л.: Наука, 1979. 437 с.

Литература

- Жиров, Зенин, Кулабухова 2011 – *Жиров М.С., Зенин С.Н., Кулабухова М.А.* Традиционный словесный фольклор и массмедиа: тенденции взаимодействия в современном медиапространстве. Белгород: БелГУ, 2011. 118 с.
- Зеленин 1991 – *Зеленин Д.К.* Восточнославянская этнография. М.: Наука, 1991. 507 с.
- Левкиевская 2000 – *Левкиевская Е.Е.* Мифы русского народа. М.: Астрель; АСТ, 2000. 528 с.
- Летина, Ежгурова 2018 – *Летина Н.Н., Ежгурова Н.А.* Взаимодействие традиционной и массовой культуры в современном отечественном музыкальном фольклоре // Верхневолжский филологический вестник. 2018. № 1. С. 204–208.
- Петрова 2016 – *Петрова Н.С.* Анимационный фольклоризм 2000-х гг. // Фольклорный текст в современном культурном контексте: традиции и ее переосмысление / Сост. Н.В. Кургузова, М.Д. Алексеевский. Орел: Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева, 2016. С. 85–94.
- Померанцева 1978 – *Померанцева Э.В.* Межэтническая общность поверий и быличек о полуднице // Славянский и балканский фольклор: Генезис. Архаика. Традиции / Отв. ред. И.М. Шептунов. М.: Наука, 1978. С. 143–158.
- White 1991 – *White D.G.* Myths of the Dog-Man. Chicago: University of Chicago Press, 1991. 334 p.

References

- Letina, N.N. and Ezhgurova, N.A. (2018), "Interaction of traditional and mass culture in modern domestic musical folklore", *Verkhnevolzhskii filologicheskii vestnik*, no. 1, pp. 204–208.
- Levkievskaya, E.E. (2000), *Mify russkogo naroda* [Myths of the Russian people], Astrel, AST, Moscow, Russia.
- Petrova, N.S. (2016), "Animated folklorism in the 2000s", in Alekseevskii, M. and Kurguzova, N. (comps.), *Fol'klornyi tekst v sovremennom kul'turnom kontekste: traditsiya i ee pereosmyslenie* [Folklore text in the modern cultural context. Tradition and its rethinking], Orlovskii gosudarstvennyi universitet im. I.S. Turgeneva, Orel, Russia, pp. 85–94.
- Pomerantseva, E.V. (1978), "Interethnic community of beliefs and tales about poludnitsa", in Sheptunov, I.M. (ed.), *Slavyanskii i balkanskii fol'klor: Genezis. Arkhaika. Traditsii* [Slavic and Balkan folklore. Genesis. Archaic. Traditions], Nauka, Moscow, USSR, pp. 143–158.
- White, D.G. (1991), *Myths of the Dog-Man*, University of Chicago Press, Chicago, IL, USA.
- Zelenin, D.K. (1991), *Vostochnoslavianskaya etnografiya* [East Slavic ethnography], Nauka, Moscow, USSR.
- Zhirov, M.S., Zenin, S.N. and Kulabukhova, M.A. (2011), *Traditsionnyi slovesnyi fol'klor i massmedia: tendentsii vzaimodeistviya v sovremennom mediaprostranstve* [Traditional verbal folklore and mass media. Interaction trends in the modern media space], Belgorod State University, Belgorod, Russia.

Информация об авторе

Мария А. Быханова, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6; etnoginezhvorobei@gmail.com

Information about the author

Maria A. Bykhanova, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Sq., Moscow, Russia, 125047; etnoginezhvorobei@gmail.com