

ФОЛЬКЛОРИЗМ ПЕРСОНАЖЕЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ: ОТ ТРАНСФОРМАЦИИ К ИСТОКАМ (НА МАТЕРИАЛЕ ТВОРЧЕСТВА Р. В. ПАПСУЕВА)

НАТАЛЬЯ ИГОРЕВНА ЕФИМОВА

(Марийский государственный университет:

Российская Федерация, Республика Марий Эл., 424000, г. Йошкар-Ола, пл. Ленина, д. 1)

***Аннотация.** В статье исследуется проблема фольклоризма компьютерной игры. Автор рассматривает различные типы фольклоризма, характерные для видеоигр, устанавливает зависимость объема мифологических и фольклорных аллюзий от жанра. В частности, ярко выраженный фольклоризм прослеживается в играх, смысловое и графическое содержание которых связано с жанром фэнтези. Особое внимание автор уделяет персонажному фонду подобных произведений, прослеживая эволюцию традиционных мифологических персонажей, постепенный отход от оригинального образа и приобретение канонических черт, типичных для ролевой видеоигры. Изменения происходили в процессе освоения героев литературным фэнтези, далее — в рамках культовых настольных ролевых игр и окончательно закрепились в проекте World of Warcraft. Отмечается, что особенности персонажа могут корректироваться в ответ на коллективный запрос, исходящий от геймерского сообщества, часто выраженный в фольклоре геймеров — байках и анекдотах.*

Также в статье рассматривается творчество современного российского художника Р. В. Папсуева, создающего героев по канонам современной компьютерной игры, но использующего персонажей славянского и русского фольклора. Художник предлагает иную систему работы над фольклоризированным героем: уже исходя из специфики персонажа фэнтези-игры и его традиционной роли в ее сюжете автор подбирает героя из персонажного фонда славянской мифологии, русских былин и сказок.

***Ключевые слова:** фольклоризм, компьютерная игра, фэнтези, Роман Папсуев.*

Фольклоризм в культуре современной России можно мотивировать разными причинами — от осознанного намерения отстоять самобытность на фоне глобализации и поиска национальной идеи до общеевропейской тенденции включить всевозможные культурные коды (в том числе мифологические и фольклорные) в поле пока еще преобладающего постмодернистского мировоззрения. Сегодня фольклоризм приветствуется

не только в официальной культуре, но и обретает неожиданные и популярные формы в культуре российской молодежи, особенно в среде субкультурных объединений ролевиков, реконструкторов, косплейщиков, геймеров, а также среди тех, кто не принадлежит ни к одному из указанных сообществ, но разделяет ценности интернет-культуры (в противовес телевизионной) и увлекается этническим компонентом в разных видах искусства.

Фольклор и Интернет перестали быть взаимоисключающими понятиями для российских ученых-гуманитариев уже почти двадцать лет назад, когда появились исследования вербального творчества программистов и первых пользователей Сети и ее технологических предшественников [Васильева, Рукомойникова 2006], отражения в Интернете вербального уровня различных молодежных субкультур [Абукаева и др. 2006], феномена фанфикшн [Васильева 2005]. Несколько позже вышли работы, посвященные фольклоризму компьютерной игры (сказочно-мифологической основе сюжета, образов [Ефимова, Золотова 2010; Ефимова 2016]), а также геймерскому фольклору [Ефимова, Золотова 2009, 2013]. Проводились параллели между фольклоризмом литературы фэнтези и видеоигр определенного жанра [Ефимова, Золотова 2013]. Автору несложно восстановить последовательность обращений к компьютерной игре и интернет-творчеству как к феноменам, подвергающимся фольклоризации, поскольку удалось принять личное участие в большинстве данных исследований.

Однако в последнее десятилетие параллельно публиковались и другие работы, претендующие на выявление связи традиционной культуры и компьютерной игры. Так, Е.О. Самойлова пишет о символике компьютерных игр, заимствованной в мифах народов мира [Самойлова 2011], А.А. Козаченко предпринимает попытку подать мир видеоигр как новую мифологическую среду, ограничиваясь констатацией различия игровых достижений и успешности в повседневной жизни [Козаченко 2016], А.В. Старкова обращает внимание на реализацию схемы мономифа в компьютерной игре, причем вслед за зарубежными исследователями переносит данную схему на отношения с игрой самого геймера [Старкова 2011]. О.С. Потапова представляет компьютерную игру как вид элитарного искусства, способного передать сложные философские концепции [Потапова 2010].

Наши наблюдения за проявлениями сказочно-мифологического и фольклорного элементов в компьютерной игре в целом сводятся к следующему. Во-первых, в компьютерной игре практически любого жанра, где предполагается продвижение по сюжету, так или иначе присутствует формула волшебной сказки В.Я. Проппа /

схема мономифа Дж. Кэмпбелла. Хронотоп и герои могут не иметь отношения к какой-то мифологической системе или ситуации сказки. Связь с ними прослеживается на уровне организации сюжета и функций персонажей в той же степени, что и в любовном романе, триллере, детективе, научно-фантастическом произведении, фэнтези-романе — иными словами, имеет место очень опосредованный фольклоризм, лежащий в основе сюжетов произведений массовой литературы и кино.

Во-вторых, в компьютерной игре возможен ярко выраженный фольклоризм, когда хронотоп и персонажный фонд выстраиваются на базе существующих мифологических систем или же транслируют авторскую мифологическую систему, являющуюся их контаминацией. В такой ситуации игрок имеет дело с традиционными персонажами жанра фэнтези, в свою очередь являющимися интерпретацией традиционных мифологических персонажей. В основе данной интерпретации лежат многие образы, созданные либо обработанные Дж. Р.Р. Толкином (эльфы, гномы, драконы, орки и пр.), впоследствии они стали представлять собой военизированные расы, что было сделано, например, в рамках культовой настольной военно-тактической игры Warhammer (Games Workshop, 1983). Эта концепция типична для многих проектов в жанре MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game, массовая ролевая онлайн-игра, рассчитанная на множество участников), в частности сверхпопулярная игра World of Warcraft (далее по тексту WoW) сочетает элементы скандинавской и кельтской мифологии с вкраплениями античной, славянской, египетской мифологических систем. Естественно, в ней присутствует и квест, связанный с «ликвидацией беды» и решением «трудных задач» и являющийся основой игровых миссий.

В-третьих, нельзя не упомянуть фольклорную составляющую творчества и общения геймеров. Игроки сначала усваивают первичный фольклоризм игры — некоторые начинают активно обсуждать и выявлять источники образов и сюжетов. Традиционные мифологические персонажи, уже интерпретированные создателями игры, становятся виртуальной маской игрока: он выбирает представителя определенной мифологической расы, наделяет его именем, совершает какие-то действия,

заданные как механикой и законами игры, так и общением с другими игроками в процессе совместных миссий. Таким образом, в сообществе возникают свои легенды, байки, анекдоты, в принципе появляется полноценный фольклор сообщества [Ефимова, Золотова 2013].

В рамках жанра MMORPG сложилась сбалансированная система связей между мифологическим/фольклорным источником, его традиционной для жанра игры интерпретацией, включающей расу (человек, эльф, дворф, тролль, орк и пр.), класс (воин, паладин, охотник, друид, чернокнижник и пр.), роль в командном бою (боец, «танк», лекарь) и его восприятием в геймерском сообществе. Эту цепочку можно проиллюстрировать практически на любом персонаже со сказочно-мифологическими корнями. Так, сиды, персонажи кельтской мифологии, в творчестве Толкина стали благородными эльфами, в настольной военно-тактической игре Warhammer их превратили в эпических героев, наделив воинской атрибутикой, в рамках настольной же ролевой игры Dungeons and Dragons (1974) и позже WoW — ролью героя, специализирующегося на дальнем бое. Также в мире WoW эльфы распались на две расы — дружелюбных человеку ночных эльфов и враждебных эльфов крови. Ночной эльф часто принадлежит к классу друидов, умеет перевоплощаться в медведя, способен к роли лекаря и бойца на расстоянии. Эльфы крови часто принадлежит к классам воина или охотника. В геймерском сообществе за ними закрепилась репутация удачных персонажей для сольной игры (вне команды), а также, если персонаж женского пола, часто подчеркивается его эротичность (об этом см.: [Ефимова, Золотова 2013]).

Таким образом, каждый персонаж MMORPG, выступающий в качестве возможной виртуальной маски игрока, представляет собой сложное, сбалансированное сочетание расовых, классовых и ролевых особенностей, в нем многократно пересекаются многочисленные отсылки к мифологическому и толкиновскому архетипу. Формируя персонажа, игра «цитирует» предшественников в данном жанре, собственные ранние варианты, а также представления игроков, если сообщество

предлагает удачную и востребованную идею, причем идея часто формулируется в геймерском фольклоре (об этом см. наши наблюдения за образом паладина [Там же]). Приблизительно таков сценарий создания и существования героя в игровой индустрии, его мифологический компонент опосредован рядом трансформаций. Однако совсем недавно этот алгоритм дал интересную дополнительную ветвь: в систему MMORPG начали вписываться персонажи славянской мифологии и русского фольклора, что произошло благодаря оригинальному творчеству Романа Валентиновича Папсуева.

Будучи художником в игровой индустрии, Р. Папсуев неоднократно сталкивался с тем, что при создании компьютерной игры в жанре MMORPG разработчики отдают предпочтение героям западного фэнтези, так как недостаточно узнаваемые персонажи славянской мифологии и русского фольклора ограничивают пользовательскую аудиторию. В рамках проекта для друзей художник решил «совместить русские сказки со стандартными игровыми фэнтези-штампами» [Папсуев 2017, 10]. «Проект для друзей» без какой-либо рекламы перерос в уникальный феномен, исключительно востребованный среди пользователей социальных сетей. Художник поставил задачу выбрать из текстов русских сказок, былин, словарных статей по славянской мифологии персонажей, которые благодаря своим каноническим характеристикам могут соответствовать традиционным классам и ролям MMORPG; создать для них легенду, обеспечивающую логичность принятых штампов классического фэнтези и компьютерной игры, и поместить их в соответствующую реальность — некую Старую Русь, средневековую страну вне реальной географии и конфессиональной принадлежности. Собственно графические основы проекта опубликованы в авторском скетчбуке «Сказки Старой Руси. Начало»¹. В одноименной группе в социальной сети Роман Папсуев подробно комментирует созданные образы, оговаривает источники, в скетчбуке же воспроизводит последовательность работы над каждым персонажем, используя правила создания игрового концепт-арта.

Творчество Папсуева — это, по сути, уникальная ситуация, когда образы героев уже продуманы и реализованы до мельчайших деталей, а игра по миру Старой Руси еще не создана. Тем не менее работы художника настолько точно и профессионально воссоздают персонажные особенности WoW, что даже начинающий игрок без труда опознает класс и роль персонажа: «Зарубежные зрители с лету угадывали основные характеристики героев, не имея ни малейшего представления, что это за персонаж и какова его история» [Папсуев 2017, 12].

Прежде чем проиллюстрировать, каким образом Папсуев интерпретирует персонажей исходя из правил MMORPG и канона сказочно-мифологической традиции, перечислим героев, вошедших в скетчбук (сохраняем авторскую классификацию в соответствии с разделами книги): богатыри и поленицы (Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович, Финист, Царевна Несмеяна, Марья Моревна); герои (Василиса Прекрасная, Василиса Премудрая, сестрица Аленушка и братец Иванушка, Елена Кошечкина Премудрая); враги (Кощей Бессмертный, Змей Горыныч, Чудюдо, Тугарин Змей, Соловей-разбойник, Лихо Одноглазое, Ряба и Мышь, Колобук и колобки, колдуны, ведьмы, упыри, волколаки); сказочные существа (несмотря на название, в раздел включены также персонажи славянской низшей демонологии): лесовик, леший, болотник, водяной и водяница, домовый, берегиня, русалки, мавки-навки, Серый волк, Морозко, Снегурочка, Лиса Патрикеевна, Яга). Также Папсуевым создан образ, стоящий особняком и отнесенный художником к разделу «Новые сказки Старой Руси», — Варвара-Краса. По признанию автора, его вдохновило и «заинтересовало исключительно имя главной героини» одноименного фильма Роу [Там же, 141]. Далее остановимся на персонаже, чьи функции и черты представляются наиболее очевидными, исходя из изображения и комментариев художника.

Одним из наиболее впечатляющих женских образов является Елена Кошечкина. Изображена в полный рост. Попирая ногой грудь голов поверженных воинов, левой рукой она касается морды огромного змея, находящегося на заднем плане, в правой руке держит колдовскую книгу. У нее есть крылья, легкие доспехи

и головной убор — похожий на драконью голову фигурный кокошник. Окружена маленькими крылатыми демонообразными прислужниками. Подобные существа, но с доброй наружностью, окружают другую героиню — Василису Премудрую, и называются художником «мамки-няньки», что воплотило его представление о волшебных помощницах, к которым обращается эта героиня в сказке: «Мамки-няньки! Собирайтесь, снаряжайтесь...» [Русские народные сказки 1987, 80]. В целом образ Елены Кошечкиной сочетает черты эльфа крови и демонессы, по игровому классу она чернокнижник, имеет прислужников — злых «мамок-нянек», старшую над ними — Огняню — и так называемого Палача (Папсуев изображает его отдельно). Последний, если бы компьютерная игра существовала, выполнял бы роль «танка» при своей хозяйке — принимал огонь противника на себя, давая ей возможность беспрепятственно создавать заклинания. На странице в социальной сети, где расположена фотография работы, художник признается в том, что отчество Елене Премудрой додумал сам, чтобы «разделить Премудрых, слишком их много»), считает ее нейтральным персонажем со склонностью ко злу и подчеркивает, что среди ее злых «мамок-нянек» изобразил и одну добрую. Огненная символика, крылья, змеи, отрубленные головы, палач — все эти детали, как считает художник, восходят к двум сюжетам о Елене Премудрой, с которыми он в свое время ознакомился в сборнике А. Н. Афанасьева.

Возможность художника создавать персонажей по законам MMORPG в ситуации, когда самой игры еще нет, определило большую свободу для реализации замысла. Папсуев работает в первую очередь как художник, он не связан игровой механикой и может комбинировать классы: так, богатырь Алеша Попович совмещает в себе черты палача и охотника на демонов, у «фрост-мага» Снегурочки появляется так называемый пэт (от англ. pet — домашний любимец) — Лиса Патрикеевна, что необычно для персонажа этого класса. В то же время художник совершенно независим в своей интерпретации, он не связан никаким заказом или обязательством «продвигать» классические образы той же самой Снегурочки в исполнении Васнецова и Врубеля или копировать изображения с советских новогодних открыток. Отдавая

дань предшественникам («рос, как большинство людей моего поколения, на классике — фильмах Роу и Птушко, картинах Васнецова и Билибина»), Папсуев считает, что «классика останется классикой» и его произведения «никаким образом ее не отменяют», однако подчеркивает, что его мифология «должна стать максимально универсальной и современной» [Папсуев 2017, 12].

Решая данную задачу, Роман Папсуев осуществляет и иные способы раскрытия «авантекста» традиционных сказочно-мифологических и былинных сюжетов, кроме представления их в связи с видеоигрой. Художник предлагает задействовать мир Старой Руси и его персонажей в настольных карточных ролевых играх, в виде манги (японских комиксов), в традиционных европейских комиксах, в мультипликации (стиль аниме), причем предлагает конкретные образцы подобной продукции (обложки комиксов, отрывок комикса, изображение героя в стиле манги, аниме). Налицо внимание художника к деталям образа. Во-первых, персонажа модернизируют: он или она получают боевой «обвес», актуализируется внешность — татуаж, кожаная одежда по фигуре. Во-вторых, традиционные характеристики героя сохраняются и акцентируются: на карточке для настольной игры, воплощающей Илью Муромца, содержатся такие навыки персонажа, как «езда верхом», «запугивание», «искусство выживания», «приручение животных», «прислушивание», — всё перечисленное содержится в былинных сюжетах об Илье. Художник отмечает, что «Сказки Старой Руси» уже стали частью нашей реальности» [Там же, 164], имея в виду деятельность поклонников проекта, участвующих в косплее персонажей.

Примечательно, что стремление «вписать» мифологических, былинных и сказочных персонажей в универсальную канву фэнтези привело к созданию текста, существенно расширяющего традиционные сюжеты. Обычно художником воссоздается предыстория популярного героя (как Кощей стал тем, кто он есть, почему Елена имеет отчество Кощеевна), дорабатывается эпизод в духе «десять лет спустя» (как и почему сестрица Аленушка и братец Иванушка стали охотниками на ведьм и др.), раскрывается природа

и облик второстепенных персонажей (кто такие «мамки-няньки» и как именно они «налетели») и пр. В основном данный текст представляет собой авторский комментарий, иногда включающий пересказ биографии героя в шутовском, достаточно неформальном тоне: «Варя достигла возраста замужества и стала вообще невыносимой — всё время ныла, что хочет странствовать, белый свет посмотреть, себя показать, грезила о славе великой путешественницы, с другими девками дружить не желала, указания няnek и прочих боярынь игнорировала, в общем, типичный подростковый период...» [Там же, 142]. На данный момент художник не создал какого-то единого источника, который помог бы сориентироваться в образах и эволюции мира Старой Руси и его героев — многие комментарии сделаны автором на страницах социальных сетей. Однако в мае 2018 г. художник сообщил поклонникам, что начал работать над картой своей мифологической «вселенной»; можно предположить, что созданный арт все же будет использован впоследствии в литературном произведении, фильме и, возможно, видеоигре.

Таким образом, творчество Романа Папсуева существенно влияет на восприятие традиционного сказочно-мифологического материала как минимум молодежью, участвующей в ролевом движении и/или профессионально связанной с разработкой компьютерных игр, а также геймерами. Большое количество публикаций в СМИ, продвижение проекта в социальных сетях, на фестивалях любителей фантастики привлекло внимание и более широкой аудитории. В целом проект Романа Папсуева являет собой интересный вариант фольклоризма, предполагающий некий возврат от вторичности к истокам. Классическое западное фэнтези уже представляет собой фольклоризм (на уровне сюжетной схемы, заимствования персонажного фонда). Более того, оно легло в основу видеоигр в жанре MMORPG, и его персонажи, изначально базирующиеся на мифологии и фольклоре и доработанные Толкином, подвергались трансформации на всем пути становления данного жанра, связанного с такими культурными предшественниками, как военнотактическая игра Warhammer и ролевая настольная игра Dungeons and Dragons.

Вся цепочка (миф/сказка — толкиновский архетип — канон Warhammer — правила Dungeons and Dragons — MMORPG и WoW — геймерский фольклор) сформировала совершенно определенные типы персонажей и отношение к заимствованному из традиционной культуры материалу, жестко заданное механикой игры, выбором расы, класса и роли героя. Папсуев же воспользовался конечным продуктом этой цепи и стал намеренно наполнять его архаическим содержанием на базе одной мифологической системы, одновременно отбрасывая или модифицируя то, что не способствует популяризации материала. Причем отбор производится достаточно строго, художник усиленно работает с источниками, если не на научном уровне, то на достойном любительском. Адаптируя

славянских и/или русских персонажей к клишированному миру фэнтезийной видеоигры, Роман Папсуев делает их визуально близкими привычным фэнтези-героям, добиваясь универсальности, но в то же время интерпретация осуществляется непременно на основе сходства и при сохранении оригинальных черт персонажа. Естественно, некоторые из них подверглись сильным изменениям в угоду жанру, стереотипам массовой культуры. Однако многие остались настойчиво узнаваемыми для российской аудитории. Фольклоризм Папсуева — фольклоризм принципиальный, его цель — осовременить традицию, не только популяризируя ее среди зарубежной аудитории, но в первую очередь делая ее более привлекательной для россиян.

Источники и материалы

Папсуев 2017 — *Папсуев Р.В.* Сказки Старой Руси. Начало. М., 2017.

Русские народные сказки / Сост., вступ. ст. и прим. В. П. Аникина. М., 1987. С. 79–86.

Исследования

Абукаева и др. 2006 — *Абукаева А.В., Абрамзон И.М., Васильева Н.И., Золотова Т.А., Рукомойникова В.П.* Картина мира в молодежной культуре. Йошкар-Ола, 2006.

Васильева 2005 — *Васильева Н.И.* Фольклорные архетипы в современной массовой литературе: романы Дж.К. Роулинг и их интерпретация в молодежной субкультуре: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Н. Новгород, 2005.

Васильева, Рукомойникова 2006 — *Васильева Н.И., Рукомойникова В.П.* Молодежь в «сетевом социуме»: новые возможности коммуникации и субкультурного бытия // Картина мира в молодежной культуре. Йошкар-Ола, 2006. С. 43–75.

Ефимова 2016 — *Ефимова Н.И.* Миф и сказка в «тексте» компьютерной игры // Национальные коды в европейской литературе XIX–XI веков. Н. Новгород, 2016. С. 645–651.

Ефимова, Золотова 2009 — *Ефимова Н.И., Золотова Т.А.* «Человек играющий»: картина мира в субкультуре геймеров // Интернет и фольклор. М., 2009. С. 202–208.

Ефимова, Золотова 2010 — *Ефимова Н.И., Золотова Т.А.* Фольклорные и литературные аллюзии в компьютерных играх // Сб. ст. в честь М.П. Чередниковой. М., 2010. С. 58–64.

Ефимова, Золотова 2013 — *Ефимова Н.И., Золотова Т.А.* Рыцари виртуальной реальности: о некоторых закономерностях конструирования персонажей компьютерной игры // Фольклор XXI века: герои нашего времени. М., 2013. С. 225–234.

Казаченко 2016 — *Казаченко А.А.* Виртуальный мир компьютерных игр как новая мифологическая среда // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов, 2016. № 12–3 (74). С. 75–77.

Потапова 2010 — *Потапова О.С.* Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 4 (1). С. 349–353.

Самойлова 2011 — *Самойлова Е.О.* Символический аспект компьютерных игр // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. Культура. Культурология. 2011. № 2. С. 231–237.

Старкова 2011 — *Старкова А.В.* «Героическое путешествие» в виртуальный мир. Воплощение мономифа в компьютерной игре // Аналитика культурологии. 2011. № 20. С. 224–229.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Ефимова Н. И. <https://orcid.org/0000-0002-6906-282X>

Кандидат филологических наук, доцент Марийского государственного университета: Российская Федерация, Республика Марий Эл, 424000, г. Йошкар-Ола, пл. Ленина, д. 1; тел.: +7 (8362) 68-80-02; e-mail: nordragon@mail.ru

FOLKLORE SOURCES OF COMPUTER GAME CHARACTERS: FROM TRANSFORMATION TO ORIGINS (EXEMPLIFIED IN ROMAN PAPSUEV'S GRAPHIC ART)

NATALIA I. EFIMOVA

(Mari State University:

1, Lenina sq., Yoshkar-Ola, 424000, Mari El Republic, Russian Federation)

Summary. *The paper focuses on the issue of folklorism in computer games. The author studies a variety of ways in which mythological and folk content is used in video role-playing games, and examines how an amount of mythological allusions depends on the genre of video games. The author pays special attention to their characters and tracks down their transformation from slow breaking with original mythological images to acquiring typical features of a computer game character. A character's features can be altered by developers if players express such a wish directly or implicitly in the community's folklore, like anecdotes and narratives.*

Also, the paper regards Roman Papsuev's art. His characters emulate traditional heroes of video games but are based on the images of Slavic and Russian mythological and fairy-tale characters. The artist suggests a different way of creating a character when a hero is selected from the range of Russian mythological characters to fit in the traditional system of a fantasy role-playing massive online game with multiple users. Examples of such characters and their functions are presented in the paper. To sum up, conclusions concern gradual transformation of traditional mythological characters within a computer game. R. Papsuev's creative output is a unique way of folklorism which aims at updating the Slavic and Russian mythological and folk tradition, making it popular among foreign and Russian gamers.

Key words: *folklorism, computer game, video game, online game for multiple users, fantasy, R. Papsuev.*

References

Abukaeva A. V., Abramzon I. M., Vasil'yeva N. I., Zolotova T. A., Rukomoynikova V. P. (2006) *Kartina mira v molodezhnoy kul'ture* [World outlook in youth culture]. Yoshkar-Ola. In Russian.

Efimova N. I. (2016) *Mif i skazka v "tekste" komp'yuternoy igry* [Myth and fairy-tale in the 'text' of the computer game]. In: *Natsional'nye kody v evropeiskoy literature XIX–XXI vekov*. [National codes in European literature of 19th — 21st centuries]. Nizhny Novgorod. Pp. 645–651. In Russian.

Efimova N. I., Zolotova T. A. (2010) *Literaturnye i folklornye allyuzii v komp'yuternoy igre* [Literary and folklore allusions in computer games]. In: *Sb. v chest' M. P. Cherednikovoy*. [Coll. papers in honor of M. P. Cherednikova]. Moscow. Pp. 58–64. In Russian.

Efimova N. I., Zolotova T. A. (2016) *K voprosu o folklornoy osnove obrazov "antigeroev" v sovremennoy angliyskoy massovoy literature* [To the question of folklore basis of "antiheroes" in contemporary English literature]. In: *Demonologiya i narodnye verovaniya*. [Demonology and folk beliefs]. Moscow. Pp. 330–343. In Russian.

Efimova N. I., Zolotova T. A. (2009) *"Chelovek igrayushchiy": kartina mira v subkul'ture geymerov ["Homo ludens": world outlook in gamers' com-*

munity]. In: *Internet i fol'klor* [Internet and folklore]. Moscow. Pp. 202–208. In Russian.

Kazachenko A. A. (2016) *Virtual'niy mir komp'yuternyh igr kak novaya mifologicheskaya sreda* [Virtual world of computer games as a new mythological environment]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historic, philosophic, political and law sciences, culture studies and art history. Issues of theory and practice]. Tambov. No. 12–3 (74). Pp. 75–77. In Russian.

Potapova O. S. (2010) *Komp'yuternaya igra v prostranstve kul'tury* [Computer game in cultural space]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevskogo* [Herald of Nizhny Novgorod Lobachevsky university]. 2010. Issue 4 (1). Pp. 349–353. In Russian.

Samoylova E. O. (2011) *Simvolicheskiy aspekt komp'yuternyh igr*. [Symbolic aspect of computer games]. *Filosofskie problemy informatsionnyh tehnologii i kiberprostranstva. Kul'tura. Kul'turologiya* [Philosophic problems of information technologies and cyberspace. Culture. Culture studies]. 2011. Issue 2. Pp. 231–237. In Russian.

Starkova A. V. (2011) *"Geroicheskoe puteshestvie" v virtual'ny mir. Voploshchenie monomifa v komp'yuternoy igre*. ["Heroic adventure" to virtual world. Manifestation of monomyth in the comput-

er game]. *Analitika kul'turologii* [Analytics of culture studies]. Issue 20. Pp. 224–229. In Russian.

Vasilyeva N. I., Rukomoinikova V. P. (2006) *Molodezh' v setevom sotsyume: novye vozmozhnosti kommunikatsii i subkul'turnogo bytiya*. [Youth in web society: new opportunities of communication and subcultural life]. Yoshkar-Ola. Pp. 43–47. In Russian.

Vasilyeva N. I. (2005) *Fol'klornye arhetipy v sovremennoy massovoy literature: romany Rowling i ikh interpretatsiya v molodezhnoy subkul'ture*. [Folkloric archetypes in modern mass literature: J. Rowling's novels and their interpretation in youth subculture]. PhD thesis (Philology). Nizhny Novgorod. In Russian.

ABOUT THE AUTHOR

Efimova N. I. <https://orcid.org/0000-0002-6906-282X>

E-mail: nordragon@mail.ru

Tel.: +7 (8362) 68-80-02

1, Lenina sq., Yoshkar-Ola, Mari El Republic, 424000, Russian Federation

PhD (Philology), associate professor, Mari State University
