ГРНТИ 14.39.00
УДК 37.018.1
ВАК 5.8.1.

Рыжикова Алина Геннадьевна ✉
Редактор
ФГБОУ ВО «Уфимский университет науки и технологий»
г. Уфа, Россия
✉ *E-mail: alinka_ryzhikova@mail.ru*

Полякова Екатерина Викторовна
Кандидат филологических наук, доцент кафедры теории языка и методики его преподавания
ФГБОУ ВО «Уфимский университет науки и технологий»
г. Уфа, Россия
E-mail: fotodarr@mail.ru

ФОЛЬКЛОР В ИНТЕРАКТИВНОЙ СРЕДЕ: ТРАНСФОРМАЦИЯ СКАЗОЧНЫХ АРХЕТИПОВ В ВИДЕОИГРЕ «ВАСИЛИСА И БАБА-ЯГА»

Аннотация. Статья посвящена проблеме бытования фольклора в цифровой среде и анализу видеоигры как формы его актуализации. Материалом выступает компьютерная игра «Василиса и Баба-яга» (Baba Yaga Games, 2024), созданная по мотивам неадаптированных вариантов русской народной сказки «Василиса Прекрасная». Цель – выявить механизмы трансформации центральных архетипов русской волшебной сказки (Василисы, Бабы-яги, пространства тёмного леса) в интерактивной среде. Методологическую основу составили семиотический анализ Ю. М. Лотмана, структурно-функциональный анализ волшебной сказки В. Я. Проппа и элементы цифровой фольклористики. Установлено, что образ Василисы утрачивает пассивную

функцию и наделяется субъектностью: игрок исследует локации, взаимодействует с персонажами низшей мифологии и принимает решения, влияющие на развитие сюжета. Механика выживания (ограниченный запас здоровья, необходимость избегать опасностей, риск гибели при ошибке) воспроизводит структуру обряда инициации, а гибель персонажа интерпретируется как ритуальная смерть и последующее возрождение. Образ Бабы-яги реализован в трёх функциях, выделенных В. Я. Проппом – дарительницы, похитительницы и воительницы, – что сближает игру с фольклорным, а не литературно обработанным источником. Пространство леса рассмотрено как семиотическая граница, на которой переосмысляются коды «своего» и «чужого». Отдельно проанализированы невизуальные компоненты: повествование на аутентичном южнорусском диалекте, звуковое сопровождение на основе народных песен с сохранением фонетических особенностей, встроенные сведения о персонажах славянской мифологии. Сделан вывод о дидактическом потенциале подобных проектов: они могут использоваться как интерактивные пособия по фольклору в школьном и дополнительном образовании, а диалектная речь и народная музыка способствуют развитию слухового внимания и обогащению словарного запаса.

Ключевые слова: фольклор, видеоигра, архетип, «Василиса и Баба-яга», культурные ценности.

Контент доступен под лицензией Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).
The content is available under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Для цитирования: Рыжикова, А. Г. Фольклор в интерактивной среде: трансформация сказочных архетипов в видеоигре «Василиса и Баба-Яга» / А. Г. Рыжикова, Е. В. Полякова // Семья и школа в год единства народов России: преемственность поколений и сохранение культурных традиций : сб. трудов Международной науч.-практ. конф. (9-10.10.2026 г., Ижевск) / под общ. ред. Н. Н. Деевой. – Ижевск : Институт развития образования им. К. Д. Ушинского, 2026. – С. 448-455.
https://doi.org/10.5281/zenodo.23286243

В современном мире, который характеризуется повсеместной цифровизацией и постепенным вытеснением традиционной национальной культуры, фольклор несомненно сталкивается с риском полного отсутствия интереса у современных

читателей. В этих условиях особую значимость приобретает поиск цифровых форм, которые были бы способны сохранить и память о культурном прошлом. Ярким примером обращения к традиционному фольклорному наследию и трансляцию ее через современные формы может служить компьютерная игра «Василиса и Баба-яга» (Baba Yaga Games, 2024), созданная по мотивам неадаптированных вариантов русской народной сказки «Василиса Прекрасная». Следуя классическому сюжету (мачеха отправляет Василису в темный лес за огнем к Бабе-яге), игра погружает игрока в мир низшей мифологии, где путь героини преграждают образы славянской мифологии – водяной, болотник и леший [2, с. 220].

Сама структура подачи сказки претерпевает большие изменения, так как переход фольклорного произведения в цифровую среду неизбежно меняет способ взаимодействия с ней у аудитории. Для нас очевидно, что в устной традиции восприятие сказки строилось на пассивном следовании за голосом сказителя, который описывает сюжет и последовательность действий персонажей. В видеоигре же фокус смещается именно на игрока, так как игровая механика предлагает активное участие в развертывании сюжета, это является основным отступлением от традиционной формы. Вследствие этого игрок становится полноценным авторским «голосом», он знакомится с фабулой, вовлекается в нее через исследование пространства, совершение выбора и эмоционального переживания, в том числе и страха.

Цель исследования – выявить механизмы трансформации центральных архетипов русской волшебной сказки (Василисы, Бабы-яги, пространства тёмного леса) в интерактивной среде видеоигры.

Задачи исследования:

1) рассмотреть игровую механику выживания как воспроизведение структуры обряда инициации;

2) проанализировать языковые, музыкальные и энциклопедические компоненты игры как средства трансляции ценностных ориентиров традиционной культуры;

3) определить потенциал подобных проектов для семейного и школьного воспитания, а также для сохранения культурных традиций.

Методологическую основу составляют семиотический анализ (Ю.М. Лотман), структурно-функциональный анализ волшебной сказки (В.Я. Пропп), а также элементы цифровой фольклористики [2, с. 145].

Культура, согласно Ю.М. Лотману, трактуется как семиосфера, то есть целостное пространство, объединяющее различные знаковые системы [4, с. 250]. Рассматривая эту теорию, мы можем прийти к выводу о том, что видеоигра может выступать в роли совершенно новой структуры, внутри которой фольклорные образы, диалектная речь и музыкальное сопровождение вступают в диалог, порождая процесс переосмысления традиции. В этом случае фольклорное произведение превращается в интересную интерактивную систему и перестает быть «застывшим» памятником культуры в сознании аудитории.

Следует начать с того, что самые существенные изменения в игровой версии касаются центральных архетипов сказки: образов Василисы, Бабы-яги и пространства темного леса. Если мы обратимся к классическому фольклорному варианту, то заметим, что Василиса выступает как героиня, не проявляющая живого участия в сюжете. В сказке она выполняет поручения мачехи, получает помощь от куклы и ожидает благополучного разрешения ситуации. В игре ее образ претерпевает изменения, так как в ней Василиса наделена активной ролью – она исследует локации, вступает во взаимодействие с персонажами низшей мифологии и принимает решения, влияющие на ход событий. Важно то, что при этом интерактивные элементы не противоречат модели инициации, возвращают к ней и раскрывают ее в полной мере. В «Исторических корнях волшебной сказки» В.Я. Проппа указано, что в сюжете волшебной сказки установлен определенный порядок обряда посвящения: герой сказки проходит через испытания, терпит неудачи, преодолевает препятствия и обретает новый статус [5, с. 45]. Игровая механика выживания (ограниченный запас здоровья, необходимость скрываться от опасностей, риск гибели при каждой ошибке) также не отступает от этого правила. Игровой опыт помогает приблизиться аудитории к этому обряду, стать ее неразрывной частью, где от игрока зависит успешное продвижение сюжета. Исходя их этого, мы можем сделать вывод, что гибель персонажа является важной структурной частью игровой ситуации, воспроизводящей ритуальную смерть и последующее возрождение.

Изменения коснулись не только главной героини. Образ Бабы-яги также подвергается значительной трансформации. В адаптированных детских версиях этот персонаж нередко сводится к однозначно отрицательной функции, но разработчики игры сознательно ориентируются на неадаптированные фольклорные источники, в которых Баба-яга предстает противоречивым, многогранным персонажем. В.Я. Пропп в своем исследовании выделял три основные роли этого образа, там Баба-Яга предстает как дарительница, похитительница и воительница, также в архаическом поле культуры она выступает как испытательница, помогающая герою пройти инициацию и получить волшебные предметы [5, с. 64]. Во время игры образ Бабы-яги не сводится к роли антагониста, она в ней выполняет функции проводницы и испытательницы. Именно такое рассмотрение и реализация этого образа сближает игру с фольклорной сказочной традицией, где нет включения современных литературных обработок.

Следует также обратить внимание на основное пространство сюжета, которое выступает в игре не только фоном для действий. Лес в игре сближается с хтоническим хаосом, подчиненным иным законам. В процессе игры Василиса сталкивается в нем с водяным, болотником, лешим и другими мифологическими героями, которые настроены враждебно. В терминах семиотики Ю.М. Лотмана, данное пространство является семиотической границей, на которой сталкиваются и переосмысляются коды «своего» и «чужого», живого и мертвого [4, с. 312].

Отличительной чертой данного продукта являются и невизуальные компоненты игры. Повествование, которое ведется рассказчицей на аутентичном южнорусском диалекте («Раздалси страшной шум, вылетела из лесу Баба-яг’а у ступе» [1]), представляет собой намеренный отказ от литературной нормы. Данный прием возвращает фольклору его изначальную диалектную форму, что, на наш взгляд, разрушает представление о сказке как о простом обезличенном тексте. Дополнительное эмоционально-погружающее воздействие оказывает звуковое сопровождение игры, построенное на аранжировках народных песен. Например, «Горе мое горе» – это неизмененная в фонологическом плане лирическая песня, спетая Аграфеной Ивановной Глинкиной в 1967 году. Для разработчиков было важно сохранить традиционное

звучание речи, поэтому в версиях песен в игре сохраняются все диалектные особенности речи.

Немаловажным элементом игрового процесса является прочтение со сведениями о персонажах славянской мифологии. Благодаря этому игровой опыт приобретает образовательную функцию, так как во время прохождения игрок сталкивается с мифологическими существами, и позже может ознакомиться с их функциями в традиционной культуре [7, с. 728].

В более широком смысле подобные проекты могут быть интегрированы в систему цифрового образования, причем как школьного, так и дополнительного, выступая в роли интерактивных пособий по фольклору. Такое использование видеоигр позволяет вывести образовательный процесс за рамки пассивного усвоения информации, сделав его наглядным и эмоционально вовлекающим [6, с. 221]. В перспективе игровые механики могут стать частью гибридных образовательных моделей, где традиционные знания передаются через иммерсивные среды, что особенно актуально в условиях снижения интереса к классическим формам обучения.

Помимо передачи культурных знаний, такие погружающие игровые форматы способны активно влиять и на развитие речи игрока: аутентичная диалектная речь рассказчика, включение народных песен с сохранением фонетических особенностей тренируют слуховое внимание, расширяют словарный запас и формируют более глубокое понимание богатства родного языка, что особенно ценно в эпоху клипового мышления [8, с. 377].

Таким образом, проведенный анализ показал, что игра «Василиса и Баба-яга» является убедительным примером смены формы трансляции фольклорного произведения, где традиционные сюжеты обретают новую жизнь, используя цифровой формат. Диалектная речь рассказчицы, музыкальное сопровождение на основе народных песен и встроенная энциклопедия создают атмосферу аутентичности и выполняют образовательную функцию, транслируя традиционные ценности славянской культуры. В условиях, когда устная традиция утрачивает свои позиции, подобные интерактивные проекты, на наш взгляд, способны обеспечить передачу

культурного фундамента новым поколениям, сохраняя глубину и многозначность древних сказаний [3, с. 131].

Литература и информационные источники

1. Baba Yaga Games. (2024). *Василиса и Баба-яга* [Компьютерная игра]. Baba-Yaga Games. Windows.
2. Диалог в условиях цифровизации образования // Психология диалога и мир человека: сборник научных трудов. Уфа: УУНиТ, 2023. С. 218–224.
Dialog in the context of digitalization of education. *Psikhologiya dialoga i mir cheloveka: sbornik nauchnykh trudov* [Psychology of dialogue and the human world: collection of scientific papers]. (In Russ.) Ufa, UUNiT Publ., 2023, pp. 218-224.
3. Козлова А.С. Мудрость народа в пословицах // Духовные ценности и нравственный опыт цивилизаций в контексте XXI века: материалы V Международной научно-практической конференции. Уфа: УУНиТ, 2024. С. 131–133.
Kozlova A.S. (2024). The wisdom of the people in proverbs. *Dukhovnye tsennosti i nravstvennyi opyt tsivilizatsii v kontekste XXI veka: materialy V Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Spiritual values and moral experience of civilizations in the context of the 21st century: proceedings of the V International Scientific and Practical Conference]. Ufa, UUNiT Publ., pp. 131-133. (In Russ.)
4. Лотман Ю.М. Семиосфера: культура и взрыв. Внутри мыслящих миров. Статьи. Исследования. Заметки. СПб.: Искусство-СПБ, 2000. 703 с.
Lotman Yu.M. (2000). *Semiosfera: kul'tura i vzryv. Vnutri myslyashchikh mirov. Stat'i. Issledovaniya. Zametki* [Semiosphere: culture and explosion. Inside the thinking worlds. Articles. Studies. Notes]. Saint Petersburg, Iskusstvo-SPB Publ., 703 p. (In Russ.)
5. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Ленинград: Издательство Ленинградского университета, 1986. 368 с.
Propp V.Ya. (1986). *Istoricheskie korni volshebnoi skazki* [Historical roots of the fairy tale]. Leningrad, Leningrad University Publ., 368 p. (In Russ.)
6. Полякова Е.В. Изменение ценностных ориентаций студентов под влиянием цифровизации образования // Социальная работа в современном мире: вызовы и решения: материалы Всероссийской научно-практической конференции. Уфа: Уфимский университет науки и технологий, 2026. С. 219–222.
Polyakova E.V. (2026). Changes in students' value orientations under the influence of digitalization of education. *Sotsial'naya rabota v sovremennom mire: vyzovy i resheniya: materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Social work in the modern world: challenges and solutions: proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference]. Ufa, Ufa University of Science and Technology Publ., pp. 219-222. (In Russ.)
7. Поподько Е.А. Искусственный интеллект как фактор трансформации образовательной среды: выгоды и барьеры // Педагогическая наука и современное образование: материалы X ежегодной Международной научно-практической конференции. Уфа: Уфимский университет науки и технологий, 2026. С. 727–730.
Popod'ko E.A. (2026). Artificial intelligence as a factor in the transformation of the educational environment: benefits and barriers. *Pedagogicheskaya nauka i sovremennoe obrazovanie: materialy X ezhegodnoi Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Pedagogical science and modern education: proceedings of the X annual International Scientific and Practical Conference]. Ufa, Ufa University of Science and Technology Publ., pp. 727-730. (In Russ.)
8. Поподько Е.А. Влияние цифровой среды на речевое поведение учащихся // Социальные и гуманитарные науки в глобальном мире: вызовы и перспективы развития: сборник научных трудов по материалам II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Уфа: Уфимский университет науки и технологий, 2026. С. 375–380.

Popod'ko E.A. (2026). The influence of the digital environment on the speech behavior of students. *Sotsial'nye i gumanitarnye nauki v global'nom mire: vyzovy i perspektivy razvitiya: sbornik nauchnykh trudov po materialam II Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem* [Social and humanitarian sciences in the global world: challenges and development prospects: collection of scientific papers based on the materials of the II All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation]. Ufa, Ufa University of Science and Technology Publ., pp. 375-380. (In Russ.)

GRNTI 14.39.00
UDC 37.018.1
VAK 5.8.1.

Ryzhikova Alina G. ✉
Master's student
Ufa University of Science and Technology
Ufa, Russia
✉ *E-mail: alinka_ryzhikova@mail.ru*

Polyakova Ekaterina V.
associate professor, PhD in Philology
Ufa University of Science and Technology
Ufa, Russia
E-mail: fotodarr@mail.ru

FOLKLORE IN AN INTERACTIVE ENVIRONMENT: TRANSFORMATION OF FAIRY TALE ARCHETYPES IN THE VIDEO GAME «VASILISA AND BABA-YAGA»

Abstract: The article addresses the functioning of folklore in the digital environment and analyses a video game as a form of its actualisation. The material is the computer game *Vasilisa and Baba Yaga* (Baba Yaga Games, 2024), based on unadapted versions of the Russian folk tale “Vasilisa the Beautiful”. The study aims to identify the mechanisms by which the central archetypes of the Russian fairy tale – Vasilisa, Baba Yaga and the dark forest – are transformed in an interactive environment. The methodological framework comprises Yu. M. Lotman’s semiotic analysis, V. Ya. Propp’s structural-functional analysis of the fairy tale, and elements of digital folklore studies. Vasilisa is shown to lose her passive function and acquire subjectivity: the player explores locations, interacts with figures of lower mythology and makes decisions that affect the plot. The survival mechanics – limited health, the need to avoid danger, the risk of death upon error – reproduce the structure of an initiation rite, with the character’s death interpreted as ritual death followed by rebirth. Baba Yaga is realised in the three functions identified by Propp – donor, abductor and warrior – which brings the game closer to the folk rather than the literary source. The forest is examined as a semiotic boundary where the codes of “own” and “alien” are reinterpreted. Non-visual components are analysed separately: narration in an authentic South Russian dialect, musical accompaniment based on folk songs with preserved phonetic features, and embedded information about Slavic mythological figures. The authors conclude that such projects possess didactic potential and may serve as interactive teaching aids in school and supplementary education, while dialect speech and folk music foster auditory attention and enrich vocabulary.

Keywords: folklore, video game, archetype, «Vasilisa and Baba-Yaga», cultural values.