

Научная статья / Research article
УДК/UDC 7.038.53:791.43
DOI: 10.28995/2227-6165-2024-1-64-80

Мария Анатольевна Быханова
Maria Anatolyevna Bykhanova
аспирант,
postgraduate student,
НИУ «Высшая школа экономики» (Москва, Россия)
HSE University (Moscow, Russia)
etnoginezvorohei@gmail.com

ОБРАЗ БАБЫ-ЯГИ В ЗАПАДНЫХ ВИДЕОИГРАХ: ОТ СТАРУШКИ ВЕДЬМЫ ДО БЕЗУМНОЙ УЧЕНОЙ THE IMAGE OF BABA-YAGA IN WESTERN VIDEO GAMES: FROM AN OLD WITCH TO A MAD SCIENTIST

Баба-Яга – персонаж славянского фольклора, однако она широко известна западной аудитории. Схожесть с образом «злой ведьмы» позволила ей закрепиться в популярной культуре в качестве антагониста и стать персонажем комиксов, сериалов и даже настольных игр, откуда она перешла и в видеоигры, причем ее образ – это не просто условный противник, а полноценный NPC (от англ. non-player character (неигровой персонаж) – персонаж ролевой игры, который не контролируется игроком), с проработанной квестовой веткой. В статье рассматривается постепенная трансформация внешнего вида персонажа, его функция в сюжете игры. Как и в фольклорных сказках, образ Бабы-Яги довольно неоднозначен, и она может играть роль как антагониста, так и стража или помощника в сюжете игры. Поэтому в анализе необходимо принимать во внимание не только внешний облик персонажа, но и ее роль в общем сюжете. Затрагивается влияние на нее существующего в западной культуре образа «злой ведьмы» и то, как его переосмысление сделало игровую Бабу-Ягу ближе к своему фольклорному прообразу.

Ключевые слова: Баба-Яга, сказочный персонаж, славянский фольклор, медиатизация, видеоигры, сказки, популярная культура

Для цитирования: Быханова М.А. Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх: от старушки ведьмы до безумной ученой // Артикульт. 2024. №1(53). С. 64-80. DOI: 10.28995/2227-6165-2024-1-64-80

Baba Yaga is a character of Slavic folklore, but widely known to Western audiences. Her similarity to the image of the “evil witch” allowed her to gain a foothold in popular culture as an antagonist and become a character in comics, TV series or even board games. From where she moved into video games, and her image is not just a conditional opponent, but a full-fledged NPC (non-player character), with a well-developed quest branch. The article discusses the gradual transformation of the appearance of the character, its function in the plot of the game. As in folklore tales, the image of Baba Yaga is quite ambiguous, and she can play the role of both an antagonist and a guardian or assistant in the plot of the game. Therefore, in the analysis, it is necessary to take into account not only the appearance of the character, but also her role in the overall plot. The influence of the image of the “evil witch” existing in Western culture on her is touched upon and how its reinterpretation made the game Baba Yaga closer to its folklore prototype.

Keywords: Baba Yaga, fairy-tale character, Slavic folklore, mediatization, video games, fairy tales, polar culture

For citation: Bykhanova M.A. “The image of Baba-Yaga in western video games: from an old witch to a mad scientist.” *Articult.* 2024, no. 1(53), pp. 64-80. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2024-1-64-80

Введение

Баба-Яга – персонаж сказочного фольклора, известный широкому кругу людей, достаточно часто получающий различные авторские воплощения. Как пишет Е.В. Рязанова в своей статье «Образ ведьмы и Бабы Яги», Яга – транскультурный персонаж, связанный с широким спектром популярных и глобальных продуктов от книг с иллюстрациями до видеоигр. Но, что любопытно, она чаще изучается именно как сказочный персонаж [Рязанова, 2021, с. 130-133] в рамках фольклора и фольклорной традиции.

Её медийные репрезентации, наоборот, анализируются чуть реже, однако можно выделить несколько наиболее интересных. В. Зиновьев, С.А. Зиновьева [Зиновьев, Зиновьева, 2020, с. 124-131] исследовали ее образ в детских книгах и мультфильмах, Е.В. Якимчук [Якимчук, 2015, с. 143-150] рассматривала все ее образы в анимации, а К.Д. Терехова [Терехова, 2022, с. 645-648] рассматривала образы Яги в советском кинематографе. В настоящее время она популярна и как персонаж видеоигр, имеющий в них множество воплощений и интерпретаций.

© Быханова М.А., 2024

Дата поступления: 26.08.2023. Дата одобрения после рецензирования: 29.09.2023. Дата публикации: 30.03.2024.

М.А. Быханова *Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх:
от старушки ведьмы до безумной ученой*

В качестве фольклорного персонажа она известна и восточным, и южным, и западным славянам, где имеет в том числе свои названия. Сербам, хорватам или черногорцам Баба-Яга известна как Баба Рогу или Баба Егу [Махлина, 2016]. У словаков в фольклоре можно найти Ежибабау, у чехов же ее называют Ягабаба [там же].

Широко известной в западных странах Баба-Яга становится благодаря публикации сказок с иллюстрациями Билибина, осуществленной эмигрантами, переехавшими в Европу из-за Октябрьской революции [de Saint-Rat, 1989, p. 92-105]. Ко второй половине 20-го века Яга начала появляться в качестве персонажа в детской фэнтезийной литературе. Самым ранним упоминанием, которое мне удалось найти, является книга “The Dragon’s Sister and Timothy Travels” Маргарет Стори [Storey, 1967], вышедшая в 1967-году. О своем раннем знакомстве с Бабой-Ягой вспоминает и автор серии комиксов «Хэллбой» Майк Миньола в своем интервью: «Впервые с русским фольклором я столкнулся в достаточно раннем возрасте (на тот момент мне было лет 10). Тогда моя одноклассница готовила доклад про Бабу-Ягу и даже принесла на урок собственноручно сделанную избушку на курьих ножках – тот момент произвел на меня большое впечатление и навсегда остался в памяти» [Шаргородский, 2015]. Интересно, что в его комиксах старушка тоже появится в качестве персонажа. Она дебютирует в выпуске 1996 года под названием “Hellboy: Wake the Devil” [Mignola, 1996].

Восточнославянскую Бабу-Ягу мы обычно встречаем в волшебных сказках и можем с уверенностью назвать её персонажем неоднозначным. Она может быть как людоедкой, похищающей людей (например, сказка «Баба-Яга и Жихарь», номер 106-107 в сборнике А.Н. Афанасьева [Афанасьев, 2018, с. 130-133]), так и вполне мирным героем, оказывающим помощь путникам (например, в сказке «Перышко Финиста Ясна Сокола», номер 235 в сборнике А.Н. Афанасьева [там же, с. 130-133]). Однако она не всегда демонстрирует положительные намерения, как в сказке о Финисте. Гораздо чаще Баба-Яга находится в положении «вынужденного/враждебного дарителя» [Чистов, 1997, с. 55], оказывая гостеприимство герою или даруя благо, но только после победы над собой. Поэтому она вполне может рассматриваться как совокупность знаковых функций, которые можно объединять и варьировать при создании видеоигровых проектов.

В статье рассматривается конструирование образа Бабы-Яги в видеоиграх, ее дизайн и сюжетная роль. В играх Баба-Яга может быть представлена двумя способами:

- в качестве персонажа с соответствующим именем;
- быть референсом для создания другого персонажа ведьмы.

Сосредоточимся мы именно на первом, в котором ее прямо называют Бабой-Ягой или просто Ягой и в котором ее роль не сводится к монстру мобу¹ под управлением ИИ (например, монстры яги из игры Ведьмак). Для анализа не используются многопользовательские игры или, например, детские обучающие игры, поскольку в них представление о персонаже формируется только за счет внешнего облика и некоторой, свойственной только ему, атрибутики, нам же важно участие Яги в сюжете в качестве второстепенного персонажа.

В качестве полноценного персонажа Баба-Яга появляется в следующих играх:

1. Quest for glory (Sierra Entertainment, 1989);
2. Once upon a time baba yaga (Coktel Vision, 1991);
3. Quest for Glory: Shadows of Darkness (Sierra Entertainment, 1994);
4. Castlevania: Lords of Shadow (Konami, 2010);
5. Baba Yaga: The Temple of the Witch (Square Enix, 2016);
6. Yaga (Breadcrumbs Interactive, 2019);
7. baba Yaga (Baobab Studios, 2021).

Кроме того, в данный момент готовится к изданию один проект о Бабе-Яге, Blacktail от Focus Entertainment, который расскажет о молодости и становлении колдуньи. Плотность проектов в 90-е легко объяснима: персонаж был включен в популярнейшую серию

¹ Моб – сленговое название монстра в игре, как правило, враждебно настроенного (Список основных терминов ММО-слэнга, URL: <https://thesnowbody.livejournal.com/135978.html> (дата обращения 18.09.2023))

M.A. Bykhanova *The image of Baba-Yaga in western video games:
from an old witch to a mad scientist*

настольных ролевых игр Dungeons and Dragons еще в 1979 году и позже получил отдельный игровой модуль “TSR 9471 The Dancing Hut of Baba Yaga” [Smedman, 1997], вышедший в 1995 году.

Для быстрой классификации всех представленных персонажей можно воспользоваться определениями, предложенными А.В. Никитиной и М.В. Рейли в статье «Баба Яга в сказках Русского Севера»: «положительная Баба Яга (помощница, дарительница) и отрицательная Баба Яга (похитительница, ведьма, воительница)» [Никитина, Рейли, 2008 с. 28-74]. Так персонажи, встречающиеся в проектах 90-х, относятся к отрицательным: это ведьмы, похищающие детей для дальнейшего употребления в пищу. Яга из проекта Castlevania: Lords of Shadow более неоднозначна, ее можно отнести как к отрицательным (она ведьма, убивающая людей), так и к положительным (за прохождение испытания она одаривает героя) персонажам. Проект Baba Yaga: The Temple of the Witch тоже представляет отрицательный образ, но в данном случае скорее воительницы, ведь эта «Яга» мстит за постигшую ее несправедливость. Положительной можно назвать Бабу-Ягу из одноименной игры Yaga, она и помогает герою, и может одаривать его полезными вещами. В проекте же baba Yaga, который рассказывает нам о двух сестрах, ищущих способ спасти свою мать, она хоть и ведьма, но все же она имеет цель не навредить девочкам и людям, которых они могут привести, а защитить лес, что снова ставит ее на грань между положительным и отрицательным образом.

Амбивалентность Бабы Яги в фольклоре

Если обратиться к энциклопедическому словарю «Славянские древности» [Петрухин, 2012, с. 614], то там сказано, что встречается она преимущественно в волшебных сказках, где является лесной старухой-ведьмой. Она – персонаж с амбивалентными функциями, ее избушка находится на границе леса и стоит на неестественных куриных ногах. В зависимости от сказочного сюжета, в котором участвует Яга, она может быть людоедом и похитительницей детей или даже противницей, мешающей герою достичь цели его/ее пути, или, наоборот, помощником, который даст совет или нужный предмет. Это отличает ее и от сказочных персонажей мужского пола, таких как Кощей Бессмертный или Змей Горыныч, которые представляются как однозначно «злые» воплощения «нечистой силы» [Бурукина, 2000].

Если же мы говорим о Яге как о мифологическом персонаже, то ее образ несколько иной: «В реконструкции образ Я. восходит к патронам инициации в архаической мифологии, покровительствующим тем, кто в состоянии пройти испытание, к жрице, совершающей кремацию – погребальный обряд, хозяйке леса» [там же, с. 614]. Однако важно понимать, что данная реконструкция мифологических смыслов сказочного персонажа исследовательская.

Ее внешний облик в основе своей человеческий, но имеет ряд черт, присущих демонологическим персонажам, имеющим связь с иным миром. К внешним признакам могут относиться железные зубы, отвислые груди, костяная или железная нога, неестественно длинные волосы, обычно седые, и другие. Есть также и те черты, которые относятся не к внешности, но к функции, это, например, способность чують запах чужого. В «Исторических корнях волшебной сказки» [Пропп, 2021] В.Я. Пропп упоминает о том, что эта способность может указывать на связь Яги с миром мертвых, в котором тот самый «русский дух», равно «живой дух», то есть герой приходит на границу между мирами, на которой находится Яга. Ее связь с мертвецами подчёркивает и то, что избушку ассоциируют как домовины-гроба. У нее достаточно тесная связь с мифологическими персонажами-ведьмами, на это указывают специальные атрибуты – это ступа и пест, а также помело, благодаря которым Баба-Яга может летать по воздуху. Относят к ним и печь, где она жарит похищенных детей. Кроме этого, занимается она прядением; назначением невыполнимых заданий для испытания героя.

Формирование образа Бабы Яги и влияние на нее образа «злой ведьмы» в западной популярной культуре

Персонаж имеет свою историю репрезентации в западной популярной культуре. В 1979 году она была введена в качестве персонажа в культовую серию ролевых настольных игр Dungeon and Dragons,

М.А. Быханова *Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх:
от старушки ведьмы до безумной ученой*

где остается одним из персонажей бестиария вплоть до наших дней. Через пару лет, в 1981 году, в журнале, посвященном этой игре Dragon Magazine #53, она появилась в заметке о богатырях старого Киева [Dragon magazine 53, 1981], где давалось полное описание характеристик персонажа как противника. В 1984 году, все в том же Dragon Magazine [Dragon magazine 83, 1984, с. 50], но уже в 83 номере, можно увидеть изображение персонажа (рис. 1).

Это сторбленная старушка в грязной и старой одежде. У нее недобрый взгляд, крючковатый нос и руки с заостренными ногтями, из-за чего их можно сравнить с птичьими лапами. Ходит эта Яга, опираясь на трость. Если сравнивать с фольклором, то у этой Бабы-Яги почти нет явных черт, относящих ее к демоническим персонажам. Единственное, что можно счесть близким к таким чертам, – это руки, которые из-за длинных ногтей, больше похожих на когти, и своей тонкости, напоминают птичьи лапы. Однако образ в целом больше походит на старуху колдунью из мультфильма о Белоснежке 1937 года, выпущенного студией Дисней (рис. 2), чем на Бабу-Ягу из сказок.

Можно заметить, что у них очень сильно внешнее сходство. И, если добавить злой ведьме из Белоснежки трость, их можно принять за одного персонажа.

Поскольку Баба-Яга в первую очередь известна западному зрителю как злая ведьма, то создание образа с опорой на существующий в тот момент в культуре образ «злой ведьмы» вполне логичный путь. Как пишет Кэтрин Армета Шуфелт, «Исторически сложилось так, что голливудские образы не были благосклонны к ведьмам, и многие из самых дружелюбных ведьм в детских книгах и фильмах о Хэллоуине предстают в виде зеленокожих, изуродованных ведьм» [Shufelt, 2007]. Кроме того она говорит о стереотипе поведения «злой ведьмы», которая обычно похищает и поедает детей, стремясь за счет этого повысить свою силу или продлить себе жизнь. Более подробно о внешних стереотипах злой ведьмы говорят Фэн Сяоган и Макото Мураками [Xiaohan, Murakami, 2023, р 51-62]. Если говорить об одежде и аксессуарах, это чаще всего шляпа ведьмы или заостренный капюшон ее плаща. Она носит с собой деревянную палку, зачастую похожую на метлу. Из одежды на ней будет юбка или длинный плащ. Говоря о половой принадлежности, это всегда женщина. Существует несколько стереотипов о возрасте и внешнем виде женщины ведьмы, но в экранизациях, особенно сказочных

Рис. 1.
Яга из Dragon Magazine 83.



Рис. 2.
Ведьма.
Кадр из мультфильма «Белоснежка» (1937).

M.A. Bykhanova *The image of Baba-Yaga in western video games:
from an old witch to a mad scientist*

сюжетов, для образа «злой ведьмы» более типична «старая женская фигура» [ibid, p. 51-62]. Старость и уродство во внешности ведьмы подчеркивают опасность ее персонажа. Да и сам образ старой злой ведьмы, которая питается детьми, довольно характерен для западноевропейских сказок, поэтому его использование в сказочных и фэнтезийных сюжетах вполне ожидаемо. Яга, будучи злой ведьмой, тоже подходит под этот стереотипный образ, поэтому использование его в качестве опоры при создании персонажа ожидаемо. Любопытно и то, что долгое время в популярной культуре пожилые женщины были представлены весьма неприятными персонажами, о чем пишут в своей статье Дафна Лемиш и Варда Мюльбауэр [Lemish, Muhlbauer, 2012, p 165-168]. Пожилые женщины могли быть представлены в трех стереотипных образах: контролирующей матери (частый образ ситкомов 90-х), недалеких домохозяйек (опять-таки образы из ситкомов), пожилой стервы/ведьмы (Круэлла, ведьма из «Ганзель и Гретьель»). Последний в том числе работал на укрепление стереотипного образа «злой ведьмы».

Тем любопытнее демонический образ Бабы-Яги в комиксах Marvel. Впервые она появилась в них в 1985 году в комиксе «Капитан Британия. Том 2» №11 [Marvel, 1985] (рис. 3). По сюжету комикса она заманивает к себе капитана Британию и его девушку Меган, когда те путешествовали по Западной России. Баба-Яга попыталась переманить девушку на свою сторону, но у нее ничего не вышло, и Меган убила ведьму, сумев освободить себя и возлюбленного.

Выглядит эта Яга весьма специфично, и в ней как сохраняются ведьмовские черты, так и добавляется больше монструозности, хотя и не имеющей отношения к славянскому фольклору. Она скорее отсылает своим обликом к Медузе Горгоне своими змеями на голове и одеждой на манер тоги. Тело же ее – это скелет, обтянутый кожей, однако сохраняется черта, которую мы уже видели у Бабы-Яги. Это руки с заостренными когтями. С Бабой-Ягой славянского фольклора ее роднят силы. Она могла управлять созданиями леса и летать на метле. А вот некромантия, которой она владела, пришла явно не из фольклора. И то, что, как и Баба-Яга из сказок, она тоже является людоедкой, причем образ ближе именно Яге, а не злой ведьме, поскольку в ее рацион входят не только дети, но и люди любого возраста.



Рис. 3.
Яга из комикса «Капитан Британия» (том 2).

М.А. Быханова *Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх:
от старушки ведьмы до безумной ученой*

Еще одно появление Яги в Марвел случилось в 1988 году в комиксе *Uncanny X-Men Vol 1 #231* [Marvel, 1988] (рис. 4). Сюжет с Ягой в комиксе напоминает сюжет 327А по указателю Аарона Томпсона Утера [ATU index, n.d.]. В нем дети попадают к ведьме-людоедке, живущей в лесу в доме из хлеба, которая хочет откормить их и съесть, но спасаются благодаря своей находчивости. То же происходит и в комиксе, только вместо детей здесь юные мутанты из школы Профессора Ксавье, а спасает их Колос (персонаж мутант с русскими корнями Петр Распутин). Появляется же местная Яга из воображения брата Колоса, Ильи Распутина.

Ее облик здесь разительно отличается от Яги из комикса о Капитане Британии. Это возможно еще и потому, что персонажа как бы «извлекают» из головы Ильи, а для него Яга все же считается знакомым персонажем в силу происхождения. И вновь мы видим черты, которые видели в Бабе-Яге из DnD и ведьме из Белоснежки: крючковатый нос и руки с острыми ногтями, больше напоминающими когти. Однако сам образ этой Яги скорее напоминает о ведьме из сказки «Ганзель и Гретель» [Гримм Я, Гримм В, 2020], чем о Бабе-Яге, от которой персонажу достается только имя.



Рис. 4.
Баба-Яга из *Uncanny X-Men*.

В 1996 году Баба-Яга появилась в серии комиксов «Хэллбой» (рис. 5), в которых остается действующим персонажем и по сей день. Именно в данной серии комиксов Баба-Яга наиболее сильно похожа внешне на фольклорного персонажа. Из других особенностей она летает в ступе с помелом, живет в избушке, правда на курьей ножке, людоедка. Сюжетно она может как помогать героям, так и строить козни против них, то есть ведет себя достаточно похоже на свою фольклорную прародительницу. Здесь, вероятно, сыграл свою роль и тот факт, что создатель комиксов о Хэллбое, Майк Миньола, ознакомился со славянским фольклором для работы над комиксом [Шаргородский, 2015], но, к сожалению, не упоминает источников своих изысканий.

Внешне это старуха с невероятно длинными седыми волосами, железными зубами, отвислыми грудями, ногами, сделанными из дерева (в фольклоре чаще одна нога живая, другая же из кости или железа), и глазами, которые светятся неестественным желтым светом. И в то же время у нее есть черты, отсылающие к образу Яги из DnD: руки с длинными когтями и острый нос крючком. Образ, сочетающий в себе традиционный славянский фольклор и черты, которые появились у ведьмы в результате заимствования из образов других ведьм.

Кроме «Хэллбоя» Бабу-Ягу сейчас можно встретить в таких сериях, как например, «Fables» или «Grimm Fairy Tales». Известна она западному читателю и по комиксу *Monstrous: Baba Yaga*. Он выходит в США, но не релевантен для анализа, так как его выпускает российский художник Стас Якимов.

Эволюцию же образа Бабы-Яги на телевидении хорошо описали Джилл Терри Руди и Джером Лайал Макдональд [Rudy, McDonald, 2016], хотя их внимание больше сосредоточено на сюжетной



Рис. 5.
Баба-Яга из серии комиксов «Хэллбой».

роли антагонистки, а не на ее внешнем облике. Баба-Яга на малых экранах, по мнению исследователей, чаще всего предстает в образе «монстра недели», а не главного антагониста. Это чудовище, угрожающее благополучию семьи героев, людоед, охотящийся на детей. Авторы также замечают, что если в роли «монстра недели» Баба-Яга причиняет вред другим людям, в том числе и своим союзникам, делая это ради личной выгоды, то она всегда получает по заслугам и погибает, что не всегда случается с ней в традиционном фольклоре, где она может в том числе выступать в качестве помощника. Авторы приводят в пример персонажа Бабы-Яги из мультфильма про Скуби-Ду, сериалов Сверхъестественное, Потерянная девушка, аниме Soul Eater. И если в остальных проектах это действительно победа над злодейкой, то в Скуби-Ду мы скорее сталкиваемся с «расколдовыванием мира». Данный кейс будет рассмотрен в проекте Baba Yaga: The Temple of the Witch, где мы столкнемся с аналогичной ситуацией.

А что же происходит с Ягой в играх, какую роль чаще всего отдают ей разработчики, какие внешние атрибуты демонического персонажа она сохраняет или какие совершенно новые, возможно, получает? И повлиял ли на нее облик Яги, уже сформированный в западной популярной культуре?

Баба-Яга в видеоиграх: от стереотипной злодейки до персонажа волшебной сказки

Начнем анализ с серии квестов Quest for Glory, где Баба-Яга появляется в сюжете первой и четвертой части. В первой (рис. 6) визуально этот персонаж – обычная старушка, хоть и обладающая магией, живущая в хижине у города. Седые волосы, обвислые груди, старческий возраст. Так вполне может выглядеть любая пожилая женщина, нет чего-то, что могло бы указывать нам на сверхъестественного персонажа, каким является Баба-Яга. Однако она носит балахон, который относится к



Рис. 6.
Скриншот из игры Quest for glory
(Sierra Entertainment, 1989).

М.А. Быханова *Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх:
от старушки ведьмы до безумной ученой*

стереотипным атрибутам, присущим ведьмам в западной популярной культуре. Сюжетно она близка к волшебным сказкам. Людоедка (–333С* в СУС [Сравнительный указатель сюжетов, б.г.]), она похищает детей Барона, который заправляет городом, и, кроме того, терроризирует город атаками нечисти. Задача главного героя – избавиться от нее и спасти детей.

Во второй раз Баба-Яга появляется в четвертой части игры (рис. 7) Что любопытно, эта часть очень многое в визуальном дизайне и создании персонажей берет не только из русских сказок, но и непосредственно из славянской мифологии. Например, кроме Бабы-Яги, в сюжете фигурируют леший и домовый. Баба-Яга все еще людоедка, но теперь она не причиняет массового вреда, обходясь мелкими пакостями (например, похищение голоса шута). Претерпел изменение внешний вид. Теперь у нее, как и в фольклоре, проявляются черты, которые могут указывать на связь с демоническим миром: фиолетовая кожа, крючковатый нос, похожий на клюв, седые всклокоченные волосы, деформированные уши. Что любопытно, она своим внешним обликом напоминает чертей из игр 1990-х – начала 2000-х гг. но при этом содержит в своем облике черты, свойственные «злым ведьмам» Живет же она не в избушке, а в пещере, что также отдаляет ее от фольклорного прообраза. Заметно, что мы можем найти определенные параллели с фольклором, но только при знакомстве с традицией. В целом ее облик и роль происходят из уже имеющегося архетипа «злой ведьмы», присущих ей внешних черт и поведения, благодаря чему имеют отношение к славянскому фольклору.

А вот об игре «Once upon a time baba yaga» не получится сказать много. Это образец абсолютно детских квестов, в которых никогда не уделялось особое внимание ни дизайну персонажей, ни сюжету. Главная его задача – быть хорошим развлечением. Поэтому здесь мы можем наблюдать достаточно любопытное жилище Бабы-Яги. Это средневековый замок с воротами в виде черепа (рис. 8). Такой замок с большей долей вероятности мог бы принадлежать фольклорному Кощею, чем Яге.



Рис. 7.
Скриншот из игры
Quest for Glory: Shadows of Darkness
(Sierra Entertainment, 1994).



Рис. 8.
Скриншот из игры
Once upon a time baba yaga
(Coktel Vision, 1991).

M.A. Bykhanova *The image of Baba-Yaga in western video games:
from an old witch to a mad scientist*

В 90-х женские персонажи могли быть или «дамой в беде» или же злодейками, это было время наибольшей сексуализации женских персонажей, что больше всего проявлялось в играх жанра экшн и адвенчурах, но достаточно мало в RPG. Происходило это из-за того, что основной игровой аудиторией были мужчины [Lynch, Tompkins, van Driel..., 2016]. Однако Бабу-Ягу, несмотря на то что она была женским персонажем, это не затронуло. Ее облик скорее строился как изображение «злых ведьм» в кино или сериалах, где их старались делать как можно более уродливыми и пугающими. И сам жанр игры, где она появилась впервые, был чем-то средним между RPG и адвенчурой, и в первых сексуализациях женских персонажей в 90-е встречается крайне редко.

После этого персонаж снова появляется в играх уже в начале десятых и имеет ряд существенных отличий от того, что было свойственно его репрезентациям в 1990-е годы. К этому времени появляется все больше игроков женщин, и женские персонажи начинают понемногу переосмысливаться. В том числе и женщины монстры, которые становятся реалистичнее в пропорциях, но при этом остаются пугающими. Из их облика уходит вызывающая сексуальность, но остается женственность [Sá, Alípio, Albino, 2020]. Здесь кроется еще одно отличие именно от славянского фольклора: в нем Баба-Яга как женщина может быть как положительным, так и отрицательным персонажем. Но поскольку она является старухой, в игре ей уготована роль злодейки. И несмотря на это, когда взгляд авторов уходит от традиционного изображения «злой ведьмы» в сторону славянского фольклора, роль Яги в играх становится более интересной и многогранной.

Начнем с игры “Castlevania: Lords of Shadow” (рис. 9). Здесь Баба-Яга становится стражем границы между миром мертвых и миром живых, о чем размышлял В.Я. Пропп [Пропп, 2021].



Рис. 9.
Скриншот из игры
Castlevania: Lords of Shadow
(Konami, 2010).

М.А. Быханова *Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх:
от старушки ведьмы до безумной ученой*

Баба-Яга испытывает приходящих к ней рыцарей Братства Света на пути к Землям Мертвых. Одни умирают от ее чучел, другие погибают при прохождении испытания в ее музыкальной шкатулке, пытаясь найти Голубую Розу, а недостойных она просто убивает и съедает. При встрече Бабы-Яги и протагониста, она также дает ему задание, за выполнение которого Баба-Яга открывает портал на кладбище титанов. После ухода протагониста другой герой, Зобек, убивает Бабу-Ягу, дабы та больше не могла никому навредить. Кроме того, ее убийство по сути закрывает путь в Царство мертвых, так как убивший ее герой далее по сюжету оказывается одним из антагонистов, Владыкой некромантов. Здесь Баба-Яга предстает нам помощником, однако, она помогает не всем, а только тем, кто сможет пройти ее испытание.

В СУС [Сравнительный указатель сюжетов, б.д.] есть сказочный сюжет (518А*). В нем герой получает чудесные предметы от ведьмы (Бабы-Яги). Это происходит в сказках достаточно часто, например, такой сюжет можно найти во всех трех вариациях сказки о Царевне-лягушке (267-269) из сборника Афанасьева [Афанасьев, 2018]. Кроме помощи Баба-Яга также может испытывать героя. Например, в сюжете 480В* в СУС [Сравнительный указатель сюжетов, б.д.]. В нем мачеха отправляет падчерицу к Бабе-Яге добыть огонь, для чего та должна выполнить ее задания. Альтернатива не выполнению поручений – быть съеденной. В игре она сочетает свои функции из разных сказочных сюжетов: она и страж границы, и волшебный помощник, и людоедка, причем её жертвы – это исключительно те, кто не достоин пройти испытание и отправиться в «иной» мир. Если говорить о ее внешности, то здесь это горбатая старуха с птичьими руками и звериными ногами. Интересно, что в данном случае это подчёркивает связь не только с потусторонним, но и с животным миром, а, как мы помним, фольклорная Баба-Яга – это лесная ведьма. Крючковатым носом её также не обделили. Эта черта пришла к Бабе-Яге из образа типичной «злой ведьмы» и прочно закрепилась в ее облике, что будет видно в дальнейшем анализе игр. Сюда теоретически можно было бы отнести руки с когтями, но в данном проекте у нее настоящие птичьи лапы. Однако есть и чисто визуальные детали: некий пояс с деревянным лицом и колья с черепами, по-видимому, делающие облик более устрашающим. У этой Бабы-Яги есть избушка на дереве, не на курьих ножках.

В данной игре персонаж все так же во многом похож на сказочного персонажа, причем именно на Бабу-Ягу, а не на любую злую ведьму. Да, она убивает и поедает людей, и в то же время она дает задание и награждает героя за его выполнение. В ней есть и доля мифологического: она страж между миром живых и миром мертвых, проводящий через границу лишь тех, кто способен пройти особое испытание. Полагаю, что в данном образе это происходит из-за того, что в западных исследованиях можно найти мнение о том, что образ Бабы-Яги может ассоциироваться с «богиней подземного мира» [Andreas, 2010] и быть своего рода русской Персефоной [ibid]. Ее убийство ставит крест на возможности снова попасть в мир мертвых.

Пока заметно, что образ Бабы-Яги ближе образу «злой ведьмы» из популярной культуры с добавлением монструозных черт или мифологических мотивов, как было у персонажа из Castlevania: Lords of Shadow, но при этом он содержит в себе малое число именно сказочных мотивов славянской традиции. Однако проекты последних лет существенно меняют положение дел. Вышедшая около трех лет назад игра “Yaga” представляет нам классическую сказочную старушку как внешне, так и по своей роли в сюжете (рис. 10). Она живет в избушке на курьих ножках, летает в ступе, помогает Ивану-кузнецу в его злоключениях. Ее роль – это роль и волшебного помощника, и дарителя в зависимости от происходящего в сказочном сюжете игры. Кроме того, Яга еще и рассказывает нам ту сказку, в которую мы играем. Выглядит она как старуха с костяной ногой, седыми волосами, нос ее тоже весьма выразительный, хотя и менее крючкообразный, как у более ранних образов персонажей. Она скорее человек с хтоническими чертами, что до того не особо было свойственно другим Ягам, которые, наоборот, были более хтоническими с небольшим набором человеческих черт. Думаю, что не в последнюю очередь это произошло благодаря тому, что разработчики Breadcrumbs Interactive активно работали с фольклорными источниками, в том числе и научными, а в качестве материала для вдохновения брали иллюстрации Ивана Билибина к русским сказкам [Дневники разработчиков, б.г.].



Рис. 10.
Скриншот из игры Yaga (Breadcrumbs Interactive, 2019).

“Yaga” – в целом проект достаточно уникальный, переносящий на видеоигровую почву и персонажей, и сказочные сюжеты, и сами структуры, в которых воспроизводится фольклор. Если попробовать пересказать ее сюжет, то его будет невозможно отличить от простой волшебной сказки.

Перейдем к последнему вышедшему на данный момент проекту: визуальная VR-новелла 2021 года “baba Yaga” (рис. 11). Это короткая сказка про двух сестер, которые пытаются спасти свою больную мать. Для этого они отправляются в мистический лес, чтобы попросить о помощи Бабу-Ягу. Яга здесь хранительница леса, которая оберегает его от людей. И она не ест людей, как и Яга из игры 2019 года, что выделяет их обеих среди других воплощений персонажа. Причем об этом мы узнаем исключительно в ходе повествования, а изначально нам дается совершенно другая информация. Все дело



Рис. 11.
Скриншот из игры Baba Yaga (Baobab Studios, 2021).

М.А. Быханова *Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх:
от старушки ведьмы до безумной ученой*

в том, что загадочная личность Яги как лесной ведьмы окутана домыслами и слухами, и до тех пор, пока игроки не будут вынуждены с ней столкнуться, как и героини, они будут считать ее опасной и злой.

Можно заметить, что в этих двух самых последних игровых воплощениях Яги (2019 и 2021 года соответственно), она, может, и является неоднозначной героиней, но не выступает антагонистом, что говорит о постепенном переосмыслении видеоигрового образа. Такое же переосмысление со временем пережил образ ведьмы в западной культуре, и она перестала быть только «злой ведьмой». Первой попыткой переосмысления образа ведьмы называют сериал “Bewitched”, известный у нас как «Моя жена меня приворожила». Несмотря на то, что вышел он в 1964 году, и главная героиня в нем была доброй и вполне симпатичной ведьмой, он не сумел сильно пошатнуть устоявшийся образ «злой ведьмы». В отличие от вышедших в 90-е «Сабрины, маленькой ведьмы» или, например, «Зачарованных», после которых образ ведьмы в медиа существенно изменился в более положительную сторону [Shufelt, 2007]. Внешне эта Яга больше похожа на духа, некоторую потустороннюю сущность, чем на человека. Горб, ручки-палочки, отсутствие лица – только маска с клювом и светящиеся глаза. Даже когда она двигается, сложно почувствовать материальность ее тела. У нее не просто атрибуты, дающие ей право находиться в пограничном состоянии, она сама относится к существам из «иного» мира, ведь она утратила любые человеческие черты. Кроме того, этот дизайн обусловлен не столько отсылкой к фольклору, сколько к сюжетному повороту: в конце игровой персонаж (Саша) или же её сестра Магда (если игрок отказывается от маски) сама становится Бабой Ягой, хранительницей леса. При этом можно стать доброй или злой ведьмой в зависимости от выбора стороны силы для преобразования леса.

Как мы можем проследить, влияние славянского фольклора на персонажа становится все более явным. Если в проектах 90-х это персонаж, зачастую больше напоминающий стереотипную западную «злую ведьму», то уже в проекте 2010 года он приобретает некоторое сходство с фольклорным образом. Это объяснимо, так как образ Бабы-Яги, созданный с большим вниманием к фольклору, успел появиться в западных медиа, и в комиксах, и на экранах. В проектах, созданных в течение последних 4-5 лет, Баба-Яга внешне уже больше опирается на свой образ из славянского фольклора. Ее образы все больше похожи на то описание, которое можно найти в народных сказках. Если говорить о ее роли в сюжете, то она начинает больше походить на сказочного персонажа. Яга уже не просто людоедка, пожирающая детей, что было свойственно и «злой ведьмы». Да, она может быть антагонистом, но уже не намеренно убивает людей, а только если они не способны выполнить ее задание, как в Castelvania. Это ее способ охраны границы от «неверных» людей.

Внешний вид героини в целом колеблется от простой старухи до полностью хтонического существа, но такая деталь как крючковатый нос становится отличительной чертой персонажа, которая, как было уже замечено выше, пришла к ней от образа «злой ведьмы» западной культуры. Наличие иных атрибутов по большей части довольно опционально. Она может жить как в классической избе на курьих ножках, так и в обычной. Может летать, а может не летать. Но неизменно одно: это чаще всего ведьма с некоторыми чертами нечистой силы, которая потенциально опасна. Однозначным злом Баба-Яга представляется только в проектах 1990 годов. С 2010 года она получает смешанную характеристику, а в последних двух проектах она, пусть все еще остается загадочной и мрачной, но более не представляет опасности для героев. Она их союзник, а не противник. Я полагаю, это связано с тем, что в это время и в других медиа стали появляться неоднозначные персонажи, которые способны и на плохие, и на хорошие поступки. На это также накладывается тенденция на переосмысление злодеев в целом и ведьм в частности. Причем это как переосмысление сюжетное, о чем говорит Шуфелт [Shufelt, 2007], так и переосмысление внешнего облика, о чем писали Сяогань и Мураками [Xiaohan, Murakami, 2023, p 51-62]. Не могло не затронуть оно и Бабу-Ягу, делая ее персонажем со своими скрытыми мотивами, но без откровенно вредоносных намерений, что вполне вписывается в ее собственное фольклорное прошлое.

Но есть и еще одно воплощение Бабы Яги в видеоигровом пространстве, которое стоит особняком по отношению к другим разобранным здесь проектам.

M.A. Bykhanova *The image of Baba-Yaga in western video games:
from an old witch to a mad scientist*

«Расколдовывание» мира и очеловечение образа Бабы-Яги

Это дополнение к серии приключенческих игр про Лару Крофт “Baba Yaga: The Temple of the Witch” (2016). Стоит сказать, что на старте оно вызвала много обсуждений и было холодно принято аудиторией, которая ожидала магии и мистики, а получила историю про галлюциногены. Здесь у Бабы-Яги есть вполне человеческое имя Серафима. Женщина-учёная, занимавшаяся ботаникой, позже политзаключённая трудового лагеря, в котором она изучает растения, чья пыльца оказывает влияние на разум людей. В лагере случается мятеж, погибает семья учёной. Обезумевшая от горя женщина при помощи психотропной пыльцы полностью захватывает Долину греха. Серафима принимает облик Бабы-Яги из старых сказок, наряжается в соответствующую жуткую маску и длинные когти (рис. 12). Для усиления психотропного воздействия пыльцы растений, она разместила в долине скелеты людей и животных, а живых животных и обезумевших людей использовала для охраны своих владений. В эту долину отправляется Лара Крофт, чтобы отыскать отца девушки по имени Надя. Как мы понимаем, вся магия и образы игры – это лишь воображение Лары, находящейся под влиянием психотропных препаратов, используемых Серафимой.

Можно понять, что Крофт знает сказки о Яге, так как ее воображение достраивает долину скелетов избушкой на курьих ножках.

Сама Серафима создает себе типично фольклорный образ, добавляя к человеческим чертам демонические. Маска из черепа с рогами, рваная одежда, длинные когти. И в то же время так может выглядеть любое сверхъестественное существо, в ней нет ничего, что делало бы ее похожей на Бабу-Ягу из фольклора. Однако, когда она является протагонисту под действием веществ, то становится сильнее похожа на фольклорного персонажа. Более того, финальную драку с ней вполне можно считать «магической». Лара сражалась с желавшей убить её ведьмой в изменённом состоянии разума, устраивая извержения котлов. Баба-Яга здесь скорее попытка заманить западную аудиторию нестандартной темой, но никак не показать фольклорную старушку. И, с одной стороны, мы можем увидеть здесь «расколдовывание мира» по М. Веберу [Вебер, 1990]. Люди верят или знают, что любой феномен можно узнать и объяснить при помощи научных средств, ведь нет никаких таинственных или мистических сил, чье объяснение невозможно. Все можно понять путем изучения, а значит, мир расколдован и больше не нуждается в объяснениях природных феноменов через магию или мистику. Бабы-Яги как таковой не существует, это просто люди, попавшие под влияние экспериментов обезумевшей от горя женщины.



Рис. 12.

Скриншот из игры Baba Yaga: The Temple of the Witch (Square Enix, 2016).

М.А. Быханова *Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх:
от старушки ведьмы до безумной ученой*

Такой прием, причем на примере Бабы-Яги, уже использовался в мультсериале Скуби-Ду: Корпорация «Тайна» (2012), где герои разоблачили поддельную Ягу, за личиной которой по сюжету серии стоял куратор выставки Вронский, желавший украсть яйца Фаберже, а вся «магия» объяснялась его навыками, полученными на службе, и изобретательностью.

Но, с другой стороны, Яга здесь становится своего рода мифологическим персонажем, охраняя Долину греха от вторжения извне. Она выступает стражем между условным «миром мертвых» (исследовательским комплексом) и «миром живых» (деревни неподалеку). Схожую роль мы уже видели в играх раньше, например, в «Castlevania: Lords of Shadow». Получается, хоть общая история и сильно выделяется на фоне остальных своим уклоном в некоторую «научность», она в то же время в основе своей сохраняет уже знакомые мотивы.

Заключение

С 1990-х, когда вышли первые игры с Бабой-Ягой среди персонажей, до настоящего момента она прошла путь от стереотипной злой ведьмы, которой можно дать любое другое имя и ничего не изменится, до игрового персонажа, созданного с использованием его фольклорного наследия, что вернуло образу его амбивалентность. Этому способствует в том числе и общая тенденция на обеление образов ведьмы в западной популярной культуре. Начинается это с серии игр Castlevania, где она становится более неоднозначным и комплексным персонажем, и с каждой новой игрой фольклорная составляющая проявляется в персонаже все больше.

Если же говорить о визуальном дизайне, то разработчики по большей части стараются оставлять человекоподобный женский облик с чертами, присущими потустороннему. Кроме того, остается наиболее характерная внешняя черта – длинный крючковатый нос, позволяющий нам лучше идентифицировать Ягу среди других персонажей и, очевидно, закрепившийся за ней, придя изначально от стереотипного образа «злой ведьмы».

Есть также и исключительные случаи, когда образ Яги значительно перестраивается. Сделано это чаще всего либо в угоду авторской задумке, либо для более яркого устрашающего эффекта. Любопытным можно назвать и тот факт, что все игры, за исключением проекта румынской студии Breadcrumbs Interactive, сделаны людьми, для которых славянский фольклор – это скорее нечто экзотическое, чем обыденное. Им знаком образ «злой ведьмы», они имеют представление о Бабе-Яге из комиксов, настольных игр или сериалов, но зачастую имеют слабое представление о персонаже сказочного славянского фольклора. Это легко объясняет схожесть ряда черт, присущих визуальному дизайну персонажа, которые переходят от образа к образу, из проекта в проект, они строятся, взяв за основу уже знакомые черты. Кроме того, большинство Яг сохраняют свои функции из волшебных сказок в рамках сюжетов игр, однако в проектах 90-х это скорее функции, свойственные как Бабе-Яге, так и сказочной ведьме в западном фольклоре (похищение и поедание детей), а в дальнейших проектах её функции становятся ближе русским народным сказкам. Она может не только людоедствовать, но и испытывать героев или даже помогать им, совершенно отказываясь от роли антагониста. Тем не менее, Яга не перестает преследовать собственные цели в сюжете игры. Встречаются и иные трактовки, делающие Баба-Ягу более приближенной к мифологическим персонажам, чем к сказочному фольклору. Такими можно назвать Яг, играющих роль, например, стража границы между миром живых и мертвых в «Castlevania: Lords of Shadow» или же хранительницы леса в «baba Yaga». Особняком здесь стоит пересобранный образ в виде «ведьмы» (сумасшедшей учёной), которая владеет «магией» (психотропным веществом), представленный в «Baba Yaga: The Temple of the Witch». Игра приключенческая, и внешне может показаться, что она никак не связана с остальными представлениями Яги в играх, но это не так. Здесь она тоже становится своего рода стражем: её «Долина греха» – это некоторый условный «лес», который она охраняет от вторжения чужих. И при этом она «расколдовывает» для нас мир, показывая, что за её «магией» стоит наука.

Таким образом, мы получаем различные вариации одного образа, которые можно встретить в играх:

М.А. Bykhanova *The image of Baba-Yaga in western video games:
from an old witch to a mad scientist*

1) те, где Баба-Яга выступает в роли сказочного персонажа, и те, где она выступает персонажем скорее мифологическим;

2) те, где образ Бабы-Яги в большей степени опирается не на славянский фольклор, а на существующий в западной культуре образ «злой ведьмы», использует ее внешние атрибуты и функции;

3) те, где образ Яги отходит от стереотипов о злой ведьме, переосмысливается в связи с текущими тенденциями в культуре и возвращается к своим истокам в сказочных сюжетах славянского фольклора.

ЛЮДОГРАФИЯ

1. Baba Yaga: The Temple of the Witch (Square Enix, 2016)
2. baba Yaga (Baobab Studios, 2021)
3. Castlevania: Lords of Shadow (Konami, 2010)
4. Dungeons & Dragons. 1979. Gary Gygax, Dave Arneson / Tactical Studies Rules, Inc. Настольная
5. Once upon a time baba yaga (Coktel Vision, 1991)
6. Quest for glory (Sierra Entertainment, 1989)
7. Quest for Glory: Shadows of Darkness (Sierra Entertainment, 1994)
8. Yaga (Breadcrumbs Interactive, 2019)

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Белоснежка / Snowwhite (1937, рук. реж. Д.Хэнд, США), анимационный фильм.
2. Гензель и Гретель / Hansel and Gretel (1983, реж. Т. Бертон, США), игровой фильм.
3. Сверхъестественное / Supernatural (2005-2020, созд. Э. Крипке, США), сериал
4. Потерянная девушка / Lost Girl (2010-2015, реж. Э. Кануэль, Канада), сериал
5. Soul Eater (2008-2009, реж. Такуя Игараси, Япония), анимационный фильм.
6. Моя жена меня приворожила / Bewitched (1964-1972, реж. У.Эшер, США), сериал
7. Сабрина – маленькая ведьма / Sabrina, the Teenage Witch (1996-2003, созд. Нэлл Сковелл, США), сериал
8. Зачарованные / Charmed (1998-2006, созд. Констанс М. Бёрдж, США), сериал
9. Скуби-Ду: Корпорация «Тайна» / Scooby-Doo! Mystery Incorporated (2010-2013, реж. В.Кук, К.Геда, США), анимационный сериал

ИСТОЧНИКИ

1. Гримм Я., Гримм В. Братья Гримм. Лучшие сказки. Великие сказочники мира. – Москва: Росмэн, 2020.
2. Дневники разработчиков. Режим доступа: <https://breadcrumbsinteractive.com/yaga-art-style/> (дата обращения: 21.06.2023)
3. Штаргородский С. Интервью Майка Миньолы. Режим доступа: <http://spidermedia.ru/comics/hellboymedia-exclusive-mike-mignola-russia-interview> (дата обращения: 01.08.2023)
4. Captain Britain. – Marvel Comics, 1985. Vol 2 11, November.
5. Dragon magazine 83. – TSR, Inc., 1984. Vol. VIII Number 9. P. 50.
6. Larger Than Life – Bogatyrs begin a new column // Dragon magazine 53. – TSR, Inc, 1981. Vol. VI Number 3. – P. 28-58.
7. Mignola M. Hellboy: Wake the Devil. 1996, Dark Horse Comics
8. Smedman L. "TSR 9471 The Dancing Hut of Baba Yaga", TSR, Inc., 1995
9. Storey M. The Dragon's Sister and Timothy Travels. – Faber And Faber Ltd, 1967.
10. Uncanny X-Men. – Marvel Comics, 1988. Vol 1 #231, July

ЛИТЕРАТУРА

1. Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. Полное издание в одном томе. – Москва: Альфа-Книга, 2018.
2. Бурукина О.А. Гендер «потустороннего» в славянской культуре // Язык, сознание, коммуникация: Сб. статей / Отв. ред. В.В. Красных, А.И. Изотов. Вып. 13. – Москва: МАКС-Пресс. 2000. – С. 60-64
3. Вебер М. Избранные произведения / пер. с нем., сост., общ. ред. и послесл. Давыдова Ю.Н., предисл. Гайденоко П.П. – Москва: Прогресс, 1990.
4. Зиновьева Н.В., Зиновьева С.А. Образ Бабы Яги в современной культуре // Филологический журнал. 2020. №24. С.124-131.
5. Махлина С.Т. Образ Бабы Яги в межкультурной коммуникации // Вестник СПбГИК. 2016. №1 (26). С. 21-25
6. Никитина А.В., Рейли М.В. Баба-Яга в сказках Русского Севера // Русский фольклор: [материалы и исследования]. Т. 33. – Санкт-Петербург: Наука, 2008. – С. 28-74
7. Петрухин В.Я. Яга // Славянские древности: Этнолингвистический словарь в 5 т. Том 5. – Москва, 2012. – С. 614
8. Протт В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – Москва: Колибри, 2021.
9. Рязанова Е.В. Образы ведьмы и бабы яги в английской и русской сказочной традиции // Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации. 2021. №XIII. С.122-128
10. Сравнительный указатель сюжетов. Режим доступа: <https://www.ruthenia.ru/folklore/sus/index.htm> (дата обращения: 15.11.2022).
11. Терехова К.Д. Роль Бабы-Яги в советском кинематографе. Переломные моменты истории: люди, события исследования // Материалы международной научной конференции к 350-летию со дня рождения Петра Великого. Том 3. – Санкт-Петербург: ФГБОУ ВО «СПбГУПТД», 2022. – С.645-648.
12. Чистов К.В. Баба Яга: Заметки по славянской демонологии // Живая старина. 1997. № 2. С.55
13. Якимчук Е.В. Визуальная составляющая экранизированного образа Бабы Яги // Вестник Харьковской государственной ака-

М.А. Быханова *Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх: от старушки ведьмы до безумной ученой*

демии дизайна и искусств. 2015. №7. С.143-150.

14. *Andreas Johns* Baba Yaga: The Ambiguous Mother and Witch of the Russian Folktale. – New York: Peter Lang, 2010.
15. ATU index. Режим доступа: <https://libraryguides.missouri.edu/c.php?g=651166> (дата обращения: 13.11.2022).
16. *de Saint-Rat A.L.* Children's Books by Russian Émigré Artists: 1921-1940 // *The Journal of Decorative and Propaganda Arts*. 1989. Vol.11. P. 92-105.
17. *Lemish D., Muhlbaue V.* "Can't Have it All": Representations of Older Women in Popular Culture // *Women & Therapy*. 2012. Vol.35: 3-4. P.165-180. DOI: 10.1080/02703149.2012.684541
18. *Lynch T., Tompkins J.E., van Driel I.I., Fritz N.* Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years // *Journal of Communication*. 2016. Vol. 66(4). P. 564-584.
19. Rupma J. Global morphing of the spiritual and grotesque in American depictions of Baba Yaga // Перевод. Язык. Культура: Материалы IX международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 25 мая 2018 года / Ответственный редактор Л.В. Коцюбинская. – Санкт-Петербург: Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина. 2018. – С. 50-59.
20. *Rudy J.T., McDonald J.L.* Baba Yaga, Monsters of the Week, and Pop Culture's Formation of Wonder and Families through Monstrosity // *Humanities*. 2016. Vol. 5(2): 40. DOI: 10.3390/h5020040
21. *Shufelt C.A.* "Something Wicked This Way Comes": Constructing the Witch in Contemporary American Popular Culture [Doctoral dissertation, Bowling Green State University], December 2007.
22. *Sa F., Alipio L.F., Albino M.* Designing the Body: Female Monster Design in Video Games. CONFIA 2020.
23. *Xiaohan F., Murakami M.* Design that uses ai to overturn stereotypes: make witches wicked again // *International Journal of Artificial Intelligence and Applications (IJAIA)*. 2023. Vol.14. No.2. P. 51-62.

SOURCES

1. Grimm V., Grimm Ya. *Brat'ya Grimm. Luchshie skazki. Velikie skazochniki mira* [The Brothers Grimm. The best fairy tales. The great storytellers of the world]. Moscow, Rosmen, 2020. (in Russ.)
2. *Captain Britain*. Marvel Comics, 1985. Vol 2 11, November.
3. *Dragon magazine 83*. TSR, Inc., 1984. Vol. VIII Number 9. P. 50.
4. *Dnevnik razrabotchikov* [Developer Diaries]. Available at: <https://breadcrumbsinteractive.com/yaga-art-style/> (accessed: 21.06.2023). (in Russ.)
5. "Larger Than Life – Bogatyrs begin a new column." *Dragon magazine 53*. TSR, Inc, 1981. Vol. VI Number 3. P. 28-58.
6. Mignola M. *Hellboy: Wake the Devil*. Dark Horse Comics, 1996.
7. Shargorodskij S. *Interv'yu Majka Min'oly* [Shargorodsky Interview with Mike Mignola]. Available at: <http://spidermedia.ru/comics/hellboymedia-exclusive-mike-mignola-russia-interview> (accessed: 01.08.2023). (in Russ.)
8. Smedman L. *"TSR 9471 The Dancing Hut of Baba Yaga"*, TSR, Inc., 1995.
9. Storey M. *The Dragon's Sister and Timothy Travels*. Faber And Faber Ltd, 1967.
10. *Uncanny X-Men*. Marvel Comics, 1988. Vol 1 #231, July

REFERENCES

1. Afanasyev A.N *Narodnye russkie skazki. Polnoe izdanie v odnom tome* [Russian folk tales. Complete edition in one volume]. Moscow, Alfa-Book, 2018. (in Russ.)
2. *Andreas J.* *Baba Yaga: The Ambiguous Mother and Witch of the Russian Folktale*. New York, Peter Lang, 2010.
3. ATU index. Available at: <https://libraryguides.missouri.edu/c.php?g=651166> (accessed: 13.11.2022).
4. Burukina O.A. "Gender «potustoronnego» v slavyanskoj kul'ture" [Gender of the "otherworldly" in Slavic culture]. *Yazyk, soznanie, kommunikaciya: Sb.statei* [Language, consciousness, communication: Collection of articles]. Issue 13. Ed. V.V. Krasnykh, A.I. Izotov. Moscow, MAKS-Press. 2000. P. 60-64. (in Russ.)
5. Chistov K.V. "Baba Yaga: Zametki po slavyanskoj demonologii" [Baba Yaga: Notes on Slavic Demonology]. *Zhivaya starina* [Living antiquity]. 1997. No 2. P. 55. (in Russ.)
6. *de Saint-Rat A.L.* "Children's Books by Russian Émigré Artists: 1921-1940." *The Journal of Decorative and Propaganda Arts*, 1989. No 11. P. 92–105.
7. *Lemish D., Muhlbaue V.* "«Can't Have it All»: Representations of Older Women in Popular Culture." *Women & Therapy*, 2012. No 35:3-4. P. 165-180, DOI: 10.1080/02703149.2012.684541
8. *Lynch T., Tompkins J.E., van Driel I.I., Fritz N.* "Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years." *Journal of Communication*. 2016. Vol. 66(4). P. 564-584.
9. *Rupma J.* "Global morphing of the spiritual and grotesque in American depictions of Baba Yaga." *Perevod. Yazyk. Kul'tura : Materialy IX mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii, Sankt-Peterburg, 25 maya 2018 goda* [Translation. Language. Culture : Materials of the IX International Scientific and Practical Conference, St. Petersburg, May 25, 2018]. Responsible editor L.V. Kotsyubinskaya. Saint Petersburg, A.S. Pushkin Leningrad State University, 2018. P. 50-59.
10. *Makhlina S.T.* "Obraz Baby Yagi v mezhkul'turnoj kommunikacii" [The image of Baba Yaga in intercultural communication]. *Vestnik SPbGIK* [Bulletin of SPbGIK]. 2016. No 1 (26). P. 21-25. (in Russ.)
11. *Nikitina A.V., Reilly M.V.* "Baba-Yaga v skazkah Russkogo Severa" [Baba Yaga in the tales of the Russian North]. *Russkij fol'klor* [Russian folklore] [materials and research]. Vol. 33. St. Petersburg, Nauka.2008. P. 28-74. (in Russ.)
12. *Petrukhin V.Ya.* "Yaga" [Yaga]. *Slavyanskie drevnosti: Etnolingvisticheskij slovar' v 5 t* [Slavic Antiquities: An Ethnolinguistic dictionary in 5 t]. Tom 5. Moscow, 2012. P. 614. (in Russ.)
13. *Propp V.Ya.* *Istoricheskie korni volshebnnoj skazki* [The historical roots of the fairy tale]. Moscow, Hummingbird, 2021. (in Russ.)
14. *Rudy J.T., McDonald J.L.* "Baba Yaga, Monsters of the Week, and Pop Culture's Formation of Wonder and Families through Monstrosity." *Humanities*. 2016. Vol. 5(2). P. 40. DOI: 10.3390/h5020040
15. *Ryazanova E.V.* "Obrazy ved'my i baby yagi v anglijskoj i russkoj skazochnoj tradicii" [Images of witches and Baba Yaga in the English and Russian fairy tale tradition.]. *Inostrannye yazyki v kontekste mezhkul'turnoj kommunikacii* [Foreign languages in the context of intercultural communication]. 2021. No XIII. P. 122-128. (in Russ.)

M.A. Bykhanova *The image of Baba-Yaga in western video games:
from an old witch to a mad scientist*

16. Sa F., Alipio L.F., Albino M. *Designing the Body: Female Monster Design in Video Games*. CONFIA 2020.
17. Shufelt C.A. "Something Wicked This Way Comes": Constructing the Witch in Contemporary American Popular Culture [Doctoral dissertation, Bowling Green State University]. December 2007.
18. *Sravnitel'nyj ukazatel' syuzhetov* [Comparative index of plots]. Available at: <https://www.ruthenia.ru/folklore/sus/index.htm> (accessed: 15.11.2022). (in Russ.)
19. Terekhova K.D. "Rol' Baby-Yagi v sovetskom kinematografe. Perelomnye momenty istorii: lyudi, sobytiya issledovaniya" [The role of Baba Yaga in Soviet cinema. Turning points of history: people, research events]. *Materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii k 350-letiyu so dnya rozhdeniya Petra Velikogo. t.3* [Materials of the international scientific conference on the 350th anniversary of the birth of Peter the Great. vol. 3]. Saint Petersburg, SPbGUPTD. 2022. P. 645-648. (in Russ.)
20. Weber M. *Izbrannye proizvedeniya* [Selected works]. Trans. from German, comp., general ed. and afterword. Davydova Yu.N., preface. Gaidenko P.P. Moscow, Progress, 1990. (in Russ.)
21. Xiaohan F., Murakami M. "Design that uses ai to overturn stereotypes: make witches wicked again." *International Journal of Artificial Intelligence and Applications (IJAAI)*. 2023. Vol.14. No. 2. P. 51-62.
22. Yakimchuk E.V. "Vizual'naya sostavlyayushchaya ekranizirovannogo obraza Baby Yagi" [The visual component of the filmed image of Baba Yaga]. "Vestnik Har'kovskoj gosudarstvennoj akademii dizajna i iskusstva" [Bulletin of the Kharkiv State Academy of Design and Arts.]. 2015. No 7. P. 143-150. (in Russ.)
23. Zinovieva N.V., Zinovieva S.A. "Obraz Baby Yagi v sovremennoj kul'ture" [The image of Baba Yaga in modern culture]. *Filologicheskij zhurnal* [Philological Journal]. 2020. No 24. P.124-131. (in Russ.)

СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

- Рис. 1. Яга из Dragon Magazine 83.
Источник: Dragon magazine 83. - TSR, Inc., 1984. Vol. VIII Number 9. P. 50.
- Рис. 2. Ведьма. Кадр из мультфильма «Белоснежка» (1937).
- Рис. 3. Яга из комикса «Капитан Британия» (том 2).
Источник: Captain Britain. – Marvel Comics, Vol 2 11, November 1985 P. 7.
- Рис. 4. Баба-Яга из Uncanny X-Men.
Источник: Uncanny X-Men. – Marvel Comics, Vol 1 #231, July 1988 p.24
- Рис. 5. Баба-Яга из серии комиксов «Хэллбой».
Источник: Hellboy: The Storm, Dark Horse Comics, Vol 58, 2010, p. 20
- Рис. 6. Скриншот из игры Quest for glory (Sierra Entertainment, 1989).
- Рис. 7. Скриншот из игры Quest for Glory: Shadows of Darkness (Sierra Entertainment, 1994).
- Рис. 8. Скриншот из игры Once upon a time baba yaga (Coktel Vision, 1991).
- Рис. 9. Скриншот из игры Castlevania: Lords of Shadow (Konami, 2010).
- Рис. 10. Скриншот из игры Yaga (Breadcrumbs Interactive, 2019).
- Рис. 11. Скриншот из игры Baba Yaga (Baobab Studios, 2021).
- Рис. 12. Скриншот из игры Baba Yaga: The Temple of the Witch (Square Enix, 2016).