

УДК 81'22

UDC

DOI: 10.17223/18572685/79/15

Славянский культурный код в трансмедийной метавселенной «Ведьмак»

Д.А. Рапота¹, Э.Г. Новикова²

^{1,2} Томский государственный университет

Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, 36

¹ E-mail: rapota.danil@yandex.ru

² E-mail: linx@rambler.ru

Авторское резюме

Рассматриваются особенности функционирования славянского культурного кода в трансмедийной метавселенной «Ведьмак». Анализируется, как культурные элементы славянского происхождения реализуются в литературных текстах Анджея Сапковского, в видеоигре «Ведьмак 3: Дикая охота» и в телесериале от Netflix, выявляется степень их адаптации и трансформации в зависимости от медиаплатформы, а также признаки медиаконвергенции – взаимодействий внутри трансмедийной метавселенной. Исследование показывает, что в литературных текстах славянский миф и фольклор выступают как богатый, заранее структурированный и семантизированный материал, позволяющий писателю создать напряженный полифонический фон для своего героя и приглашающий читателя к участию в интертекстуальной игре; в видеоигре – как максимально вовлекающие, активные и геймплейно значимые элементы, структурирующие мир и действия игрока; в сериале – как декоративная составляющая, подчинённая жанровым клише. Особое внимание уделяется тому, как мифологические образы (полуденница, леший, стрыга и др.) получают различные формы воплощения: от упоминаний имён до детально проработанных интерактивных художественных образов. Используя семиотический и интертекстуальный анализ, авторы прослеживают, как знаки переносятся, трансформируются и переживаются в цифровой медиасреде, делая видеоигру наиболее насыщенной формой трансляции славянской культуры, в которой миф проявляет свою истинную природу – эмоционально окрашенного событийного осмысления мира.

Ключевые слова: культурный код, миф, мифология, славянский фольклор, фэнтези, «Ведьмак», медиаконвергенция, семиотика искусства, геймстадис

The Slavic cultural code in the transmedia metaverse of *The Witcher*

Danila A. Rapota¹, Eleonora G. Novikova²

Tomsk State University

36 Lenin Avenue, Tomsk, 634050, Russia

¹E-mail: rapota.danil@yandex.ru

²E-mail: linx@rambler.ru

Abstract

The article explores the functioning of the Slavic cultural code in the transmedia universe of *The Witcher*. The authors examine how elements of Slavic mythology and folklore are represented and transformed across various media platforms: Andrzej Sapkowski's literary works, the video game *The Witcher 3: Wild Hunt*, and the Netflix television series. The study demonstrates that in literature, Slavic myth serves as a polyphonic and symbolically rich foundation that supports intertextual play; in the video game, it becomes a fully integrated narrative and gameplay structure that enhances immersion; and in the series, it is largely reduced to a decorative function, subordinated to genre clichés. Special attention is paid to the adaptation of mythological figures – such as the Noonwraith, Leshy, and Striga – which are reimagined in different forms, from mere references to interactive audiovisual models. Employing semiotic and intertextual methods, the article analyzes how cultural signs are translated, transformed, and experienced in digital media, arguing that the video game medium provides the most complex and immersive mode of cultural transmission, in which myth reveals its true nature as emotionally charged and action-oriented world interpretation.

Keywords: cultural code, myth, mythology, Slavic folklore, fantasy, *The Witcher*, media convergence, semiotics of art, game studies

Введение

В семиотике под кодом традиционно понимается система соответствий между знаками и значениями. Основная функция кода – «связать знак со значением, перевести и интерпретировать мир номинаций в мир смыслов» [6: 125]. Код определенной культуры находит отражение как в вербальных, так и в невербальных знаках: в визуальных, звуковых, гаптических образах, во вкусах и ароматах, в мотивах и сюжетах, в нормах поведения и оценках.

При этом любой культурный код «оказывается погруженным в некое семиотическое пространство, и только в силу взаимодействия с этим пространством он способен функционировать» [9: 165], поэтому внутри культуры возникает «иерархия кодов, которая представляет собой открытую, универсальную, самодостаточную, но при этом постоянно меняющуюся, не имеющую жёстких границ систему» [6: 125]. Не существует исчерпывающего описания и классификации культурных кодов, однако опыт научной фиксации славянского культурного кода находит отражение в целом ряде работ, в том числе посвящённых языческой культуре, основу которой составляют мифология и фольклор.

Исследователи отмечают, что изучение особенностей развития славянского язычества осложнено длительным бесписьменным периодом, искажением информации в летописях, а также характерным для истории синтезом культов в результате взаимодействия разных народов [8: 52]. Также наблюдается «процесс неизбежной адаптации культурных кодов к постоянно меняющимся культурным условиям», в ходе которого некоторые языческие культурные коды утрачивают часть своих сакральных значений и приобретают новые социокультурные коннотации [5: 30].

Одним из значимых изменений культурных условий на рубеже XX–XXI вв. стало стремительное развитие цифровых средств коммуникации, в результате чего появилось такое явление, как медиаконвергенция – «распределение контента между различными медиаплатформами, взаимодействие между различными медиапроизводителями и постоянно меняющиеся способы реагирования медиааудитории, готовой практически на всё в поисках интересующих её новых разновидностей медиаопыта» [2: 28].

Медиаконвергенция порождает масштабные трансмедийные метавселенные – целостные художественные миры, воплощённые в формате нескольких медиа: литературы, видеоигр, фильмов, комиксов и др. – и создающие непрерывный медиа-пространственный континуум, в котором действуют центробежные и центростремительные силы. С точки зрения семиотики в качестве таких сил выступают разные культурные коды. Необходимость осмыслить механизмы функционирования культурных кодов внутри трансмедийных метавселенных обуславливает актуальность настоящего исследования.

Методика и материалы исследования

В центре внимания авторов находится метавселенная «Ведьмак», берущая своё начало в литературных текстах польского писателя Анджея Сапковского и получившая развитие в целом ряде медиаформатов. В настоящее время вселенная стремительно расширяется

за счет соучастия фанатской аудитории, работы над крупномасштабными проектами: четвертой частью видеоигры «Ведьмак» и одноименным сериалом, а также выхода нового романа А. Сапковского «Перекресток воронов» («Rozdroże Kruków», 2024) [3].

Цель данного исследования – определить роль и место славянского культурного кода в трансмедийной метавселенной «Ведьмак». Задачи исследования – рассмотреть на конкретных примерах, каким образом элементы культурного славянского кода трансформируются в зависимости от медиа, как меняется степень вовлечённости читателя, зрителя и игрока и какие стратегии используют авторы для переноса или адаптации культурных кодов в условиях современной цифровой медиасреды.

Основным материалом исследования послужили литературные тексты А. Сапковского, видеоигра «Ведьмак 3: Дикая охота» от польской студии CD Projekt Red и сериал «The Witcher» от американской студии Netflix. Так как славянский культурный код представлен в основном невербальными знаками, а миф определяется как язык, смысл которого достигается «отрывом от лингвистического фундамента» [7: 14], в качестве материала взяты тексты, переведённые на русский язык. В случаях, когда имело место значимое расхождение с первоисточником, мы обращались к оригиналу [26].

В качестве основных методов исследования в работе применялся семиотический и интертекстуальный анализ.

Создание вселенной «Ведьмак» началось с публикации рассказа «Wiedźmin» (1986), в котором А. Сапковский решил переосмыслить польскую сказку «Королевна-упырь» («Królewna strzyga»), предложив читательской аудитории авторскую версию героя – профессионального борца с чудовищами [24]. Действие разворачивается в альтернативной фэнтезийной реальности, напоминающей средневековую Европу. Уже в первых рассказах цикла отмечается склонность автора к синтезу жанров и культурных кодов: мифологические и сказочные сюжеты здесь соединяются с философскими размышлениями о природе зла, социокультурной критикой и элементами ироничного деконструктивизма.

Отвечая на вопрос о культурных влияниях на своё творчество, А. Сапковский подчеркивает, что принципиально не отдаёт предпочтения славянской мифологии, и необходимость использования в его текстах того или иного образа диктует исключительно история, которую он рассказывает. В основном автор «отбрасывает в сторону существующие мифы и придумывает что-то сам» [25]. Несмотря на авторские интенции, «Ведьмак» традиционно относят к поджанру славянского фэнтези [23: 120].

Результаты исследования

Славянский культурный код в мире «Ведьмака» выражается на нескольких уровнях текста, всегда взаимодействуя с кодами других культур и с индивидуальным авторским кодом, что позволяет А. Сапковскому создать разнообразный, масштабный, объёмный художественный мир, увиденный с множества точек зрения, ни одна из которых не является доминирующей.

Так, славянский культурный код маркирует пространство мира «Ведьмака» через ономастические и топонимические единицы. Главный герой цикла, ведьмак Геральт, в своих странствиях встречает персонажей с именами *Весемир, Визимир, Вратимир, Венимира, Велерад, Дрогодар, Завист, Чубчик, Марилька* и др., которые не всегда напрямую восходят к реальным славянским именам, но сохраняют характерную морфологическую структуру или фонетическую окраску, позволяющую воспринимать их как часть славянского культурного пространства. Топонимы – *Новиград, Вызима, Редания, Велен, Верхний Посад, Яруга* – ассоциативно отсылают к географическим наименованиям стран, городов, сел и рек славянского региона. Культурным маркером выступают и названия социальных ролей: *князь, вельможа, солтыс, кмет*, а в устах персонажей звучит обращение *милсдарь*.

Особое место в текстах А. Сапковского занимает славянская демонология. Здесь встречаются водяные, кикиморы, лешие, полуденницы, грифы, русалки, упыри и др. В ряде случаев эти существа не получают детального описания, а оказываются включёнными в ткань мира через диалоги персонажей, которые о них рассказывают или упоминают путём простого перечисления среди других существ: «Мантихор, выворотка, мгляк, жагница, жряк, химера, леший, вампир, гуль, гравейр, оборотень, гигаскорпион, стрыга, упырь, яга, кикимора, глумец» [15: 125]. Такие перечисления могут выполнять функцию интертекстуальной игры с читателем [22].

В тех случаях, когда существо выступает как самостоятельный персонаж, оно может получить описание внешности и манеры поведения, историю происхождения, в том числе в виде альтернативных версий, а также целый ряд наименований, которые используются как в речи персонажей, так и в речи автора.

Так, в рассказе «Ведьмак» Геральту предстоит вступить в бой с чудовищем, в которое превратилась принцесса Адда. Впервые Адду описывает градоправитель Велерад, называя *упырицей, упырихой, дьяволицей, ведьмой, бестией и зубастой принцессой*. Из его речи читатель узнает и о способах борьбы, которые предлагались колдунами: «Один, например, предложил спалить упыриху вместе с двор-

цом и саркофагом, другой посоветовал отрубить ей башку заступом, остальным больше нравились осиновые колья, которые следовало вбить ей в разные части тела» [15: 17].

В оригинальном тексте А. Сапковский использует слово *стрыга* (*strygę*) [11: 267], имеющее параллели в греческом, албанском, румынском и ряде славянских языков и этимологически восходящее к лат. *striga* – ‘колдунья’ [20: 182]. В польской демонологии *стрыгами* могли называть женщину-ведьму, но основное его значение – ‘вампир, упырь, ‘ходячий покойник’ [20: 184]. Вампир – общеславянский мифологический персонаж, встающий по ночам из могилы. По народному поверию, ими «становились люди, чье рождение, жизнь или смерть сопровождалась нарушениями ритуальных или моральных норм» [16: 283].

А. Сапковский заимствует характерные черты внешности вампира (огромный рост, непропорционально большая голова, зубы, красные глаза), а также способы борьбы с чудовищем: вампира старались уничтожить, вбивая в его тело или могилу кол, отрубали умершему голову, труп сжигали и пр. [16: 283], однако он вписывает этот персонаж в более сложный контекст художественного мира с его историей, политическими интригами и личными мотивами конкретных людей.

Так, причина превращения принцессы в стрыгу в рассказе объясняется инцестом между королём и его сестрой, насланным проклятием или неосторожно, по злобе произнесённым словом влюбленного в сестру короля и отвергнутого ею вельможи. Автор предлагает разные версии, оставляя читателю выбор и пространство для размышлений. Несмотря на то что последняя версия кажется истинной, форма её высказывания не позволяет это утверждать. Она вложена в уста кающегося вельможи и звучит как вопрос, на который читатель не получает ответа: «Это не я. Я только однажды, понимаешь, пытался уговорить её, а Адда... Ведьмак! На меня нашло, и я сказал... Ведьмак. Так это я? Я?» [15: 34].

В некоторых случаях в чудовище верят одни персонажи, и не верят другие, опровергая его существование как народное суеверие. Так проявляется характерная для А. Сапковского полифония точек зрения.

Примером служит рассказ «Край света», в котором крестьяне рассказывают о нечисти, населяющей их места, после чего ведьмак замечает: «Нет таких существ, о которых они говорили. Нет и не было. <...> Они глубоко верили во все сказанное. Что, однако, не изменяет факта» [15: 176]. При этом важно, что и ведьмак не является носителем истинного знания. Он, как и другие персонажи, выдвигает предположения и даёт названия чудовищам, исходя из своего опыта.

Не служат гарантом истины и книги. В том же рассказе А. Сапковский моделирует образ медиаконвергенции: не умеющая читать старуха по памяти воспроизводит написанное в древней книге. Из слов барда Лютика читатель узнает, что эта очень редкая книга написана самым древним письмом, основанным на рунах эльфов и идеограммах гномов, которым пользовались до введения современного алфавита.

«Диавол, он же чёрт, – декламировала бабка. – Он же рокита, либо сильван, а также леший» [15: 191]; (в оригинале: «Diabot – wyrecytowała babka. – Takoz zwany rokita albo silvan»). В рассказе предлагается и альтернативная версия источника информации о существе: «Бабка только то болтает, что ей Лилле велит» [15: 193]. Так в текст вводится мотив вещуны-богини, которая говорит с людьми устами старухи.

Именование одного и того же существа через ряд слов отсылает читателя к разным культурным кодам. *Рокита* (*rokita*) – польский фольклорный персонаж, аналог чёрта, который встречается в быличках Подлесья. Он может выручить человека, а может и заманить его в болото [11: 269]. *Леший* – персонаж восточнославянской мифологии, «хозяин леса, покровитель зверей и птиц» [18: 104]. Отношения с лешим, как и с рокитой, у человека могут сложиться по-разному [18: 104]. *Сильван* (от лат. *silva* – «лес») – персонаж римской мифологии, в которой он изначально отождествлялся с греческим Паном, богом лесов и дикой природы [13: 435]. Пан и леший являются мифологическими трикстерами, способными пугать и смешить [4: 95]. Таким образом, функции чёрта, рокиты, лешего и сильвана во многом совпадают, что позволяет переводчику расширить список наименований, поясняя для русскоязычного читателя одно слово через другое.

Диавол (от греч. *Διάβολος* – «клеветник») отсылает к христианскому вероучению как олицетворение сил зла, противостоящих богу, «нечистая сила» [12: 416]. В славянских народных поверьях этот мифологический персонаж сближается с образом чёрта [12: 416].

В рассказе слово *дьявол* используют крестьяне, в то время как Геральт уверен, что дьявола не существует, называя существо *сильван*. При этом описание внешности существа не противоречит ни одной из версий: «У существа были выulptенные глаза, козы рога и борода, и росту в нём было чуть больше сажени. Губы, подвижные, рассеченные и мягкие, тоже наводили на мысль о жующей козе. Нижнюю часть его тела по самые раздвоенные копытца покрывали длинные, густые, тёмно-рыжие волосы. Кроме того, у него был длинный, оканчивающийся метёлкой хвост, которым оно энергично размахивало» [15: 186].

Таким образом, в описании демонических персонажей А. Сапковский позволяет себе любые модификации по сравнению с народными представлениями. Используя известные в культуре наименования и черты, чтобы через сеть аллюзий на конкретные существа сформировать «системы ожидания» [21: 36], он раскрывает их полифоническую природу, характерную для мифологии и фольклора, намеренно сохраняя и даже увеличивая неоднозначность трактовок.

Используя технику полемиического переосмысления фольклорных персонажей [23: 124], писатель сталкивает внутри своих текстов глобальные смысловые пласты, которые служат ему материалом, уже заранее структурированным и семантизированным. Балансируя между узнаваемым и неожиданным, автор, с одной стороны, удерживает внимание читателя, с другой стороны, усиливает неоднозначность, полифоничность мира.

Важно подчеркнуть, что в книжной вселенной славянский культурный код функционирует как часть мощного культурного фона, который создаёт не только узнаваемую для читателя атмосферу, но и необходимую глубину и напряжение как между разными кодами, так и между миром и центральным персонажем. Обращение к кодам культуры позволяет автору заострить проблему экзистенциального одиночества человека: среди глобальных «правд» человек ищет свой путь, рискуя ошибиться. Эта позиция звучит в словах Геральта: «Не существует никаких кодексов, Иолы. Ещё не написан ни один кодекс для ведьмаков. Я свой себе придумал сам. Взял и придумал. И придерживался его» [15: 125]. Трагический контраст между персонажем и миром может усиливаться за счет переворачивания оппозиции «свой – чужой»: в текстах многократно подчёркивается, что Геральт – не человек, а *чудовище*, созданное людьми, чтобы «уничтожать других чудовищ» [15: 58].

В цикле А. Сапковского звучат темы, близкие к архаическим представлениям: культ предков, сила проклятия, значение ритуалов очищения, вера в природных духов. Персонажи сталкиваются с пророчествами, одержимостью, жертвоприношениями. Часто всё это подаётся без пояснений, как часть обыденной жизни внутри художественного мира. Так, магическое и сверхъестественное в книгах становятся неотделимыми от реальности, пронизывая её на уровне быта и обычаев, что соответствует мифологическому мировосприятию.

Несмотря на отсутствие в текстах А. Сапковского цельной этнографической модели славянского мира, они служат мощным источником для художественного развёртывания культурных архетипов и задают значимый семантический слой, в рамках которого славянский куль-

турный код выступает как система знаков, через которую читатель воспринимает и интерпретирует мир.

Видеоигра «Ведьмак 3: Дикая охота» (2015) представляет собой продолжение предыдущих игр CD Projekt Red, основанных на мире А. Сапковского, и наиболее комплексное и художественно целостное воплощение вселенной «Ведьмака». Именно здесь славянский культурный код получает развернутое и функционально полное выражение.

Мотив борца с чудовищами оказался очень продуктивным для жанра ролевой приключенческой игры с открытым миром, по локациям которого путешествует под управлением игрока ведьмак Геральт. С согласия А. Сапковского разработчики заимствовали из книг мир и персонажей, но не сюжеты. По словам сценариста Якуба Шамалека, они «хотели воссоздать истории, на которых воспитывались с детства» [10: 171], поэтому часть локаций и эпизодов игры создана с опорой на польские легенды. Но прежде всего славянская тематика реализуется в пространственной организации мира.

Детально размеченное топонимическое пространство, включающее 432 ономастические единицы, способствует восприятию смоделированного мира как «живого и упорядоченного» [14: 131]. Локации, через которые перемещается персонаж игрока, включая вымышленные территории *Велена*, *Новиграда*, *Оксенфурта* и деревень вроде *Вроницы* или *Подлесья*, обладают архитектурными и топографическими характеристиками, отсылающими к визуальным и этнографическим реалиям восточноевропейской сельской среды. Деревянные избы, крытые соломой, изгороди, окрестные поля, амулеты и символы на дверях, наличие сакральных мест в виде капищ, священных деревьев, каменных кругов и обрядовых мест создают пространство, насыщенное языческими коннотациями.

Пространство игрового мира, как и мифологическое пространство, делится на «священное» и «нечистое»: леса и болота оказываются обителью нечисти, тогда как деревни стремятся обезопасить себя символической защитой. Таким образом, игровое пространство маркируется через культурные знаки, формируя ландшафт, наполненный смыслами, восходящими к народным представлениям о границах «своего» и «чужого» мира.

Одной из центральных подсистем славянского кода в видеоигре являются образы чудовищ, с которыми вступает в борьбу персонаж игрока. Особенности жанра делают востребованным большое количество разнообразных противников, поэтому, в отличие от книг А. Сапковского, где многие мифологические существа только упоминаются, в игре их образы чаще получают подробную проработку на уровнях

аудиовизуального воплощения, вербального описания свойств и характеристик, истории и геймплея – спроектированной разработчиками системы возможных взаимодействий игрока с миром игры.

При этом игроку предлагается не просто сражаться с монстрами, но и изучать их происхождение, повадки, слабости с опорой на бестиарии, найденную внутриигровую литературу, легенды, артефакты и следы, найденные в пространстве локаций.

В качестве примера рассмотрим квестовое задание «Лихо у колодца». Информацию о противнике игрок может найти в бестиарии – специальном разделе игры, из которого он узнает, что лихо – не что иное, как *полуденница* – опасное существо, которое *«может сбить противника с толку, ослепив его или создав собственные зеркальные отражения, которые будут понемногу вытягивать жизненную энергию из жертвы, тогда как их создательница останется нетронутой»*¹. Также указывается, что для победы над монстром потребуется меч и Знак Ирдена, создающий ловушку, в которой дух вынужден будет принять материальную форму. В бестиарии есть отдельная статья, посвящённая полуденницам: это *«...духи женщин и молодых девушек, которые умерли насильственной смертью непосредственно перед или после своей свадьбы. <...> От перехода в мир иной их обычно удерживает некий предмет, имеющий для них особое эмоциональное значение»*.

Чтобы встретиться с духом, игрок должен прийти к месту его обитания в определенное время суток, найти на дне колодца браслет с памятной надписью, а на разрушенном хуторе – пожелтевший дневник, следы крови и останки тел, позволяющие реконструировать произошедшие здесь трагические события.

Таким образом, в игре используются те же приёмы, что и в литературном цикле: чудовище наделяется двумя именами (*лихо* и *полуденница*) и включается в сложную сеть взаимосвязей внутри мифологического, бытового и исторического контекстов (история молодой пары, поселившейся на хуторе и ставшей жертвой войны). В отличие от читателя, игрок самостоятельно собирает информацию с целью восстановить цепочку событий и узнать, как себя вести при встрече с чудовищем. Для того чтобы призвать духа, он должен совершить ритуал сожжения останков женщины и её браслета. Игрок ощущает опасность и силу полуденницы в действии: через сложность, которую он испытывает в битве с ней.

Если в квесте «Лихо у колодца» место действия не вполне соответствует персонажу (характерное место появления полуденницы в западнославянском фольклоре – ржаное поле) [19: 155], то квест «Сердце леса» построен на соответствии места и персонажа – лешего.

В начале квеста из диалога спорящих на опушке леса мужчин игрок узнает, что обиженный дух мстит людям за нарушение договора и уже убил пять человек. Геральт может расспросить собравшихся и выбрать одну из позиций: убить *Духа Леса*, как предлагает молодой охотник, или провести ритуал *Примирения* с ним, как предлагает старейшина.

У игрока есть возможность ознакомиться со статьёй «Дух Леса» в бестиарии, а игровая механика² *ведьмачьего зрения* позволяет ему увидеть следы лешего в чаще. Для убийства Геральту предстоит уничтожить тотемы, из которых дух черпает свою силу, и охраняющих тотемы белых волков, а для проведения ритуала – найти алтарь в лесу, убить пять белых волков и сжечь их сердца.

В славянской мифологии образ белого волка часто связывается с лешим [18: 105], однако внешний вид лешего в игре отличается оригинальностью трактовки: он предстаёт как существо с ветвистыми рогами и черепом лося вместо головы, длинными когтистыми лапами, телом, покрытым древесной корой и мхом, с человеческими черепами на поясе. В то время как в восточнославянской мифологии леший чаще всего «имеет вид мужика, старика с белой бородой, одетого в крестьянскую одежду» [18: 105], хотя может обладать звериными атрибутами: носить звериную шкуру, иметь рог или два рога на голове и копыта на ногах [13: 52; 18: 105], а также принимать облик любого человека, зверя, птицы, дерева, куста или гриба [18: 105]. В видеоигре образ лешего не утрачивает своей амбивалентной природы помощника или вредителя. Причём именно игроку предстоит выбрать, какой тип отношений с хозяином леса выстроят люди.

Кроме чудовищ, славянский культурный код в игре проявляется в символах и артефактах. Например, один из серебряных мечей, который можно найти или купить в игре, носит имя *Стыга*. В игре также присутствуют магические предметы и руны, названные в честь языческих богов, – *Даждьбога*, *Морены*, *Стрибога*, *Чернобога*, *Сварога* и др. Эти имена не сопровождаются справками, а встраиваются в сам игровой процесс: руны можно вставлять в оружие и доспехи персонажа, придавая им дополнительные магические свойства, которые коррелируют с природой божества (огонь, холод, ветер, тьма и т. д.). Таким образом, игра предлагает игроку использовать миф как ресурс, встроенный в игровые механики.

Отдельного внимания заслуживает внутриигровая литература, представленная в виде книг, хроник, дневников, писем и легенд. Эти тексты, зачастую стилизованные под язык народных сказаний и хроник, содержат отсылки к фольклору, мифам, древним ритуалам. Игрок может найти, прочитать и сопоставить их с квестами, что нередко становится условием успешного выполнения заданий. Эта

связь превращает вербальный текст в источник действия, наделяя знание силой.

Особое значение приобретает участие персонажа игрока в ритуалах. Один из ярких примеров – квест «Дзяды» («Деды»), в котором Геральт помогает деревенским жителям провести обряд поминовения предков. Этот эпизод вдохновлён реальной славянской традицией [17: 43–45]. В рамках квеста игрок выполняет обрядовые действия: сжигает подношения, чертит круги, взаимодействует с духами. Ритуал здесь – не просто зрелищный элемент, а форма участия в культурной практике, смоделированная через игровые механики.

Не менее значимым является музыкальное оформление игры. Саундтрек, созданный М. Пшибыловичем, М. Стройным, П. Мусялом и польской фолк-группой «Percival», включает 35 композиций, записанных с использованием народных инструментов. Вокальные партии, основанные на восточноевропейских вокальных традициях, придают игре аутентичность, усиливая атмосферу мира. Музыка в видеоигре не является нейтральным фоном, а становится важной частью культурного кода: она кодирует эмоции, настраивает на ритуальные действия, сопровождает ключевые события и создаёт ощущение глубокого погружения в мир игры.

Таким образом, видеоигра «Ведьмак 3: Дикая охота» демонстрирует высокую степень интеграции славянского культурного кода в игровую форму. В отличие от опыта созерцания и сопереживания, доступного в процессе чтения литературы, здесь миф и фольклор становятся частью игрового опыта, делая игру средством культурной трансляции и погружая «игрока в пространство, функционирующее по правилам мифологической архитектоники» [1: 45], где славянский культурный код формирует систему смыслов, доступную через действие, а миф как «эмоционально окрашенное событийное осмысление феноменов мира» [4: 7] реализует свою истинную природу.

Сериал «Ведьмак» от стриминговой платформы Netflix стал важным звеном в трансмедийной эволюции метавселенной. Проект под руководством шоураннера Л. Хисрич позиционировался как адаптация произведений А. Сапковского, но в действительности оказался во многом ориентированным на концепцию мира от CD Projekt Red [22].

Сравнение сериала с видеоигрой «Ведьмак 3: Дикая охота» обнаруживает значительное ослабление мифологической и фольклорной составляющей. Славянский культурный код здесь в основном выступает как фрагментарный стилистический фон, не обладающий функциональной нагрузкой и не оказывающий существенного влияния на структуру мира или действия персонажей. В отличие от книг А. Сапковского, в сериале отсутствует постмодернистская ирония и

полифония точек зрения, возникающая в том числе благодаря множественным интертекстуальным отсылкам: все они опускаются как детали, лишние для понимания основного сюжета.

Так, в первом эпизоде «Начало конца», в котором сюжетная линия Геральта основана на рассказе «Меньшее зло» [15: 82–121], опускаются аллюзии на сказки «Белоснежка», «Рапунцель» и «Принцесса на горошине», чтобы сконцентрировать внимание зрителя на отношениях между Геральтом, Ренфри и Стригобором. Во втором эпизоде «Четыре марки» образ сильвана лишается полифонии, а ключевой для рассказа «Край света» образ Лилле – немой девочки, *вещуны, Мудрой, Девы Полей, богини Живии, Данамеби*, равно почитаемой людьми и эльфами, – предельно концентрирующий мифологическое мировосприятие, остаётся за кадром.

Несмотря на то что создатели проекта демонстрируют стремление сохранить восточноевропейскую атмосферу на уровне визуального оформления (съемки сериала проходили преимущественно в странах Центральной Европы: Польше, Чехии, Венгрии), чтобы привнести натуралистичную эстетику сельских и природных пейзажей, детальная проработка игровых локаций уступает место обобщённым улицам, интерьерам и средневековым замкам.

В музыкальном сопровождении присутствуют элементы, навеянные славянским фольклором: темы записаны с использованием традиционных музыкальных инструментов, а вокальные партии стилизованы под архаичное многоголосие. Однако музыка функционирует как фон, не интегрируясь в сюжет или механику функционирования мира.

Одной из немногочисленных отсылок к славянскому фольклору можно считать появление образа лешего во втором сезоне. Этот антропоморфный персонаж, покрытый древесной корой, увенчанный ветвями деревьев и способный атаковать удлиняющимися корнями, а также место его обитания визуально напоминают образы из видеоигры «Ведьмак 3: Дикая охота», что свидетельствует о медиаконвергенции, создающей цепочку трансмедийного «перетекания»: мифологический образ, трансформированный в игре, становится основой для экранного воплощения. При этом он утрачивает свою амбивалентность, выступая исключительно опасным противником, который подлежит уничтожению.

Однако за пределами наименований и образов отдельных персонажей (*стрыга, брукса, леший* и др.) славянский культурный пласт в сериале практически не получает развития. Такие значимые для славянской демонологии существа, как полуденница, русалки, роданницы и духи-предки, которые широко представлены в видеоигре, в сериале либо отсутствуют, либо встречаются эпизодически. Но даже

появляясь на экране, они представлены в обобщённой, интернационализированной форме, близкой к западному фэнтези-кодексу.

Причины не в последнюю очередь кроются в целевой ориентации проекта: в отличие от книг и видеоигр, сериал рассчитан на «глобального» зрителя. В результате славянская составляющая подвергается сглаживанию, её культурная специфика нивелируется в пользу универсальной стилистики «тёмного фэнтези» с присущими ему образами ведьм, чудовищ, магов и ведьмаков, но без устойчивой связи с конкретными мифами, сказками и культурными традициями.

Таким образом, сериал «Ведьмак» демонстрирует упрощённую модель работы с фольклорным материалом. Славянский культурный код в нём не организует структуру мира, не влияет на нарративные процессы и не получает системного воплощения, сравнимого по глубине и полноте с тем, что представлено в литературном первоисточнике и видеоигре. Этот подход отражает общую тенденцию глобального медийного производства, внутри которого локальные культурные смыслы подстраиваются под универсальный медиажанр, теряя при этом значительную часть своей содержательной насыщенности.

Заключение

Анализ трансмедийной метавселенной «Ведьмак» с точки зрения репрезентации в ней славянского культурного кода позволяет сделать ряд принципиальных выводов, касающихся не только особенностей переноса мифологических и фольклорных элементов между медиаплатформами, но и трансформации способов взаимодействия с культурным наследием в зависимости от формата медиума. Рассмотренные тексты демонстрируют разную степень включённости славянского культурного кода в структуру мира и повествования, отражающую различия в целях, задачах и возможностях каждой медиаплатформы.

В книжной версии мира «Ведьмака» А. Сапковский сознательно избегает прямой этнографической репрезентации или системной работы со славянской мифологией, стремясь вписать её в жанровую структуру западного фэнтези и создать полифонизм культур как напряженный фон для главного героя, перед которым стоят экзистенциальные выборы. Тем не менее через имена, топонимы, мотивы и образы персонажей в текст проникает славянская культура. Эти элементы формируют узнаваемую интонацию и задают культурную идентичность мира, не навязывая читателю интерпретацию, но оставляя пространство для культурного узнавания и игры со знаками. Таким образом, славянский культурный код в книгах проявляется

как фрагментарная, но структурно значимая составляющая художественного мира.

Видеоигра «Ведьмак 3: Дикая охота» становится наиболее насыщенной и системной формой реализации славянского культурного кода. Артефакты с именами славянских божеств, образы локаций и персонажей, обряды, ритуалы, визуальное и звуковое оформление – всё работает как единая система культурного погружения. Игра предлагает уникальный опыт «проживания» мифа: игрок участвует в нём, действует внутри него и влияет на него. Это делает видеоигру формой активного освоения культурного опыта.

Сериал «Ведьмак», напротив, демонстрирует ослабленное и точечное воплощение славянского культурного кода. В условиях ориентации на глобальную англоязычную аудиторию создатели шоу отдают предпочтение универсальным образам, привычным для жанра фэнтези. Отдельные элементы славянской мифологии присутствуют, но чаще всего адаптированы под визуальные клише массовой культуры. В результате сериал использует их как декоративное средство, лишённое глубокой связи с нарративной структурой.

Сопоставление трёх медиаплатформ позволяет проследить, как славянский культурный код функционирует в разных форматах. При этом видеоигра оказывается примером того, как современные цифровые медиа могут выступать средством глубокого и вовлечённого освоения культурного наследия, где знание превращается в активный опыт, а миф становится основой действия. Это подтверждает потенциал компьютерных игр как носителей и трансляторов народной традиции в постмедийную эпоху.

Примечания

1. Здесь и далее внутриигровые тексты цитируются по русскоязычному переводу видеоигры «Ведьмак 3: Дикая охота», доступному на официальном сайте CD Projekt Red. URL: <https://www.thewitcher.com/ru/ru/witcher3> (дата обращения: 05.06.2025).

2. Термин *игровая механика* отражает потенциальную возможность игрока взаимодействовать с игровыми объектами и другими игроками внутри игрового мира, тем самым наличие игровых механик относится к дифференциальным признакам игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Галанина Е.В., Батуринов Д.А. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы // Вестник Томского государственного университета. Культурология

и искусствоведение. 2019. № 36. С. 31–48. doi: 10.17223/22220836/36/4

2. *Дженкинс Д.* Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа. М.: Группа компаний «РИПОЛ классик», 2019. 384 с.

3. *Дуванов А.* Читать, играть, смотреть: полный гид по культовой вселенной «Ведьмака» // Кинопоиск. 19 мая 2025 г. URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4011211>

4. *Дьяконов И.М.* Архаические мифы Востока и Запада. М.: Наука, Главная редакция восточной литературы, 1990. 247 с.

5. *Заверумов З.А., Страусов В.Н., Моногарова А.Г.* Славянские языческие коды в современной русской лингвокультуре // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н.А. Добролюбова. 2022. Вып. 1 (57). С. 28–42. doi: 10.47388/2072-3490/lunn2022-57-1-28-42

6. *Изотова Н.Н.* Культурный код: семиотический аспект // Культура и цивилизация. 2020. Т. 10, № 1А. С. 122–127. doi: 10.34670/AR.2020.47.1.016

7. *Кристева Ю.* Семиотика: Исследования по семанализу. М.: Академический проект, 2013. 285 с.

8. *Кузнецова Е.В.* Культурный код восточных славян: особенности формирования и проявления (на примерах из белорусской и русской культур) // Искусство и культура. 2023. № 2 (50). С. 51–55.

9. *Лотман Ю.М.* Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история. М.: Языки русской культуры, 1996. 464 с.

10. *Люка Р.* Ведьмак. История франшизы. От фэнтези до культовой игровой саги / [пер. с фр. А.А. Полуниной]. М.: Эксмо, 2023. 240 с.

11. *Миронова П.Б.* Проблемы перевода названий славянских мифологических персонажей в «Саге о Ведьмаке» А. Сапковского // Славянский мир: общность и многообразие. 2019. № 1. С. 268–270. doi: 10.31168/2619-0869.2019.3.11

12. Мифы народов мира: энциклопедия: в 2 т. / гл. ред. С.А. Токарев. М.: Сов. энциклопедия, 1980. Т. 1. 672 с.

13. Мифы народов мира: энциклопедия: в 2 т. / гл. ред. С.А. Токарев. М.: Сов. энциклопедия, 1982. Т. 2. 720 с.

14. *Михайлин И.А.* Топонимия компьютерных игр (на материале игры «Ведьмак 3: Дикая охота») // Русский язык в образовательном пространстве Юга России и Северного Кавказа. II Намитоковские чтения: материалы Междунар. науч. конф. по общей и регион. й ономастике. Майкоп, 22–24 мая 2023 г. Майкоп : Электронные издательские технологии, 2023. С. 128–131.

15. *Сапковский А.* Последнее желание. Меч предназначения : [фантаст. романы] / пер. с пол. Е. Вайсброта. М.: АСТ; Астрель, 2011. 631 с.

16. Славянские древности: этнолингвистический словарь: в 5 т. / под общ. ред. Н.И. Толстого. М.: Междунар. отношения, 1995. Т. 1. 578 с.

17. Славянские древности: этнолингвистический словарь: в 5 т. / под общ. ред. Н.И. Толстого. М.: Междунар. отношения, 1999. Т. 2. 697 с.

18. Славянские древности: этнолингвистический словарь: в 5 т./ под общ. ред. Н.И. Толстого. М.: Междунар. отношения, 2004. Т. 3. 697 с.
19. Славянские древности: этнолингвистический словарь: в 5 т./ отв. ред. С.М. Толстая. М.: Междунар. отношения, 2009. Т. 4. 649 с.
20. Славянские древности: этнолингвистический словарь: в 5 т./ отв. ред. С.М. Толстая. М.: Междунар. отношения, 2012. Т. 5. 728 с.
21. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб.: Симпозиум, 2006. 544 с.
22. Gawronski S., King B. A Real Witcher-Slavic or Universal; from a Book, a Game or a TV Series? // Arts. 2020. Vol. 9, № 4. Article 102. doi: 10.3390/arts9040102
23. Obertová Z. Slavic Mythology Lost in Fantasy: Literary Adaptations of Slavic Beliefs in Andrzej Sapkowski's and Juraj Červenák's Novels // Narodna umjetnost. 2022. Vol. 59, № 2. P. 119–132.
24. Purchase R. Meeting Andrzej Sapkowski, the writer who created The Witcher // Eurogamer. 24 марта 2017. URL: <https://www.eurogamer.net/meeting-andrzej-sapkowski-the-writer-who-created-the-witcher>
25. Toss a Coin to Your Author: PW Talks with Andrzej Sapkowski // Publishers Weekly. 28.01.2020. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/authors/interviews/article/82269-toss-a-coin-to-your-author-pw-talks-with-andrzej-sapkowski.html> (дата обращения: 05.06.2025).
26. Wiedzmin by Andrzej Sapkowski // OceanofPDF. 10 June 2023. URL: <https://oceanofpdf.com/authors/andrzej-sapkowski/pdf-epub-wiedzmin-download> (дата обращения: 05.06.2025).

REFERENCES

1. Galanina, E.V. & Baturin, D.A. (2019) Mythological structures in video games: archetypes. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 36. pp. 31–48 (in Russian). DOI: 10.17223/22220836/36/4
2. Jenkins, H. (2019) *Konvergentnaya kul'tura. Stolknovenie starykh i novykh media* [Convergence Culture: Where Old and New Media Collide]. Translated from English. Moscow: RIPOK Klassik.
3. Duvanov, A. (2025) *Chitat', igrat', smotret': polnyy gid po kul'tovoy vselennoy "Ved'maka"* [Read, Play, Watch: A Complete Guide to the Cult Universe of "The Witcher"]. *Kinopoisk*. 19th May. [Online] Available from: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4011211> (Accessed: 5th June 2025).
4. Dyakonov, I.M. (1990) *Arkhaicheskie mify Vostoka i Zapada* [Archaic Myths of the East and the West]. Moscow: Nauka.
5. Zavrumov, Z.A., Strausov, V.N. & Monogarova, A.G. (2022) Slavic Pagan Codes in Contemporary Russian Linguoculture. *Vestnik Nizhegorodskogo*

gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta im. N.A. Dobrolyubova. 1(57). pp. 28–42 (in Russian). DOI: 10.47388/2072-3490/lunn2022-57-1-28-42

6. Izotova, N.N. (2020) Kul'turnyy kod: semioticheskiy aspekt [Cultural Code: A Semiotic Aspect]. *Kul'tura i tsivilizatsiya*. 10(1A). pp. 122–127. DOI: 10.34670/AR.2020.47.1.016

7. Kristeva, Y. (2013) *Semiotika: Issledovaniya po semanalizu* [Semiotics: Studies in Semanalysis]. Moscow: Akademicheskiiy proekt.

8. Kuznetsova, E.V. (2023) Kul'turnyy kod vostochnykh slavyan: osobennosti formirovaniya i proyavleniya (na primerakh iz belorusskoy i russkoy kul'tur) [The Cultural Code of the Eastern Slavs: Formation and Manifestations]. *Iskusstvo i kul'tura*. 2(50). pp. 51–55.

9. Lotman, Yu.M. (1996) *Vnutri myslyashchikh mirov. Chelovek – tekst – semiosfera – istoriya* [Inside Thinking Worlds. Man – Text – Semiosphere – History]. Moscow: Yazyki russkoy kul'tury.

10. Luka, R. (2023) *Ved'mak. Istoriya franshizy. Ot fentezi do kul'tovoy igrovoy sagi* ['The Witcher.' Franchise History: From Fantasy to Cult Gaming Saga]. Moscow: Eksmo.

11. Mironova, P.B. (2019) Translating Names of Slavic Mythological Characters in A. Sapkowski's "The Witcher Saga." *Slavyanskiy mir: obshchnost' i mnogoobrazie*. 1. pp. 268–270 (in Russian). DOI: 10.31168/2619-0869.2019.3.11.

12. Tokarev, S.A. (ed.) (1980) *Mify narodov mira: entsiklopediya: v 2 t.* [Myths of the Peoples of the World: Encyclopedia: in 2 volumes]. Vol. 1. Moscow: Sovetskaya entsiklopediya.

13. Tokarev, S.A. (ed.) (1980) *Mify narodov mira: entsiklopediya: v 2 t.* [Myths of the Peoples of the World: Encyclopedia: in 2 volumes]. Vol. 2. Moscow: Sovetskaya entsiklopediya.

14. Mikhaylin, I.A. (2023) Toponimiya komp'yuternykh igr (na materiale igr "Ved'mak 3: Dikaya okhota") [Toponymy of computer games (based on the game "The Witcher 3: Wild Hunt")]. *Russkiy yazyk v obrazovatel'nom prostranstve Yuga Rossii i Severnogo Kavkaza* [Russian language in the educational space of the South of Russia and the North Caucasus]. The 2nd Namitokov Readings. Proc. of the International Conference on General and Regional Onomastics. Maykop, May 22–24, 2023. Maykop: Elektronnye izdatel'skie tekhnologii. pp. 128–131.

15. Sapkowski, A. (2011) *Poslednee zhelanie. Mech prednaznacheniya* [The Last Wish. Sword of Destiny]. Translated from Polish by E. Vaysbrot. Moscow: AST: Astrel'.

16. Tolstoy, N.I. (ed.) (1995) *Slavyanskije drevnosti: etnolingvisticheskiy slovar': v 5 t.* [Slavic Antiquities: Ethnolinguistic Dictionary: in 5 volumes]. Vol. 1. Moscow: Mezhdunarodnye otnosheniya.

17. Tolstoy, N.I. (ed.) (1999) *Slavyanskije drevnosti: etnolingvisticheskiy slovar': v 5 t.* [Slavic Antiquities: Ethnolinguistic Dictionary: in 5 volumes]. Vol. 2. Moscow: Mezhdunarodnye otnosheniya.

18. Tolstoy, N.I. (ed.) (2004) *Slavyanskije drevnosti: etnolingvističeskij slovar': v 5 t.* [Slavic Antiquities: Ethnolinguistic Dictionary: in 5 volumes]. Vol. 3. Moscow: Mezhdunarodnye otnosheniya.

19. Tolstoy, N.I. (ed.) (2009) *Slavyanskije drevnosti: etnolingvističeskij slovar': v 5 t.* [Slavic Antiquities: Ethnolinguistic Dictionary: in 5 volumes]. Vol. 4. Moscow: Mezhdunarodnye otnosheniya.

20. Tolstoy, N.I. (ed.) (2012) *Slavyanskije drevnosti: etnolingvističeskij slovar': v 5 t.* [Slavic Antiquities: Ethnolinguistic Dictionary: in 5 volumes]. Vol. 5. Moscow: Mezhdunarodnye otnosheniya.

21. Eco, U. (2006) *Otsutstvuyushchaya struktura. Vvedenie v semiologiyu* [The Absent Structure: An Introduction to Semiotics]. St. Petersburg: Simpozium.

22. Gawronski, S. & Bajorek, K. (2020) A Real Witcher – Slavic or Universal; from a Book, a Game or a TV Series? *Arts*. 9(4). 102. DOI: 10.3390/arts9040102

23. Obertová, Z. (2022) Slavic Mythology Lost in Fantasy: Literary Adaptations of Slavic Beliefs in Andrzej Sapkowski's and Juraj Červenák's Novels. *Narodna umjetnost*. 59(2). pp. 119–132.

24. Purchase, R. (2017) Meeting Andrzej Sapkowski, the Writer Who Created The Witcher. *Eurogamer*. 24th March. [Online] Available from: <https://www.eurogamer.net/meeting-andrzej-sapkowski-the-writer-who-created-the-witcher> (Accessed: 5th June 2025).

25. Maher, J. (2020) Toss a Coin to Your Author: PW Talks with Andrzej Sapkowski. *Publishers Weekly*. 28th January. [Online] Available from: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/authors/interviews/article/82269-toss-a-coin-to-your-author-pw-talks-with-andrzej-sapkowski.html> (Accessed: 5th June 2025).

26. Sapkowski, A. (2023) *Wiedźmin* [The Witcher]. OceanofPDF. [Online] Available from: <https://oceanofpdf.com/authors/andrzej-sapkowski/pdf-epub-wiedźmin-download> (Accessed: 5th June 2025).

Работа Данила Андреевич – магистрант кафедры общей, компьютерной и когнитивной лингвистики Томского государственного университета (Россия).

Danila A. Rapota – Tomsk State University (Russia).

E-mail: rapota.danil@yandex.ru

Новикова Элеонора Геннадьевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры общей, компьютерной и когнитивной лингвистики Томского государственного университета (Россия).

Eleonora G. Novikova – Tomsk State University (Russia).

E-mail: linx@rambler.ru