

УДК 398

doi 10.17072/2073-6681-2026-2-85-94

EDN GINDMM

<https://elibrary.ru/gindmm>

«Фольклоризм» и «медиатизация фольклора»: сходство и различие понятий

Быханова Мария Анатольевна

Высшая школа экономики

etnoginezvorobei@gmail.com

Аннотация. В статье даются определения понятиям «фольклоризм» и «медиатизация фольклора», обозначаются их сходства и различия, а также обосновывается необходимость использования каждого. Рассмотрено общетеоретическое понятие фольклоризма как авторской переработки фольклора в различных сферах культуры, имеющей свои особенности в отдельных видах искусств. В литературе, на примере исследований А. Горелова и А. Лазарева, степень включенности фольклорных элементов в произведении определяется осведомленностью автора или типом использования. В экранных искусствах, а именно в кино и анимации, использование фольклора характеризуется пересмотром сюжетов в ироничном ключе или их модернизацией. На современном этапе к экранным искусствам относятся и видеоигры, которым присущ фольклоризм. Однако правильнее называть видеоигры «медиатизацией фольклора». Для формирования данного понятия анализируются работы, посвященные описанию термина «медиатизация», а также ее особенности, сформулированные А. Назаренко. Рассматриваются предложенные Н. Петровой стадии «медиатизации фольклора». На основе проведенного исследования установлено, что для фольклоризма как явления наиболее важна фигура автора, поскольку в первую очередь это авторская переработка традиционной культуры в произведение искусства. Главная особенность «медиатизации фольклора», напротив, – отсутствие авторской интерпретации и возможность дословно реконструировать на экране реально существующие обряды и тексты. Одновременно с этим технологии, используемые в видеоиграх, могут быть использованы для сохранения еще бытующих традиций в их первоначальном виде. Оба понятия необходимы, так как описывают разные подходы к работе с фольклором в культуре и искусстве.

Ключевые слова: фольклор; медиа; культура; искусство; литература; кинематограф; видеоигры.

Для цитирования

Быханова М. А. «Фольклоризм» и «медиатизация фольклора»: сходство и различие понятий // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2026. Т. 18, вып. 2. С. 85–94. doi 10.17072/2073-6681-2026-2-85-94. EDN GINDMM

“Folklorism” and “Mediatization of Folklore”: Similarities and Differences in Concepts

Mariia A. Bykhanova

HSE University

etnoginezvorobei@gmail.com

Abstract. The study defines the concepts “folklorism” and “mediatization of folklore,” identifies their differences and similarities, and justifies the need to use each of them. The article examines the general theoretical concept of folklorism as an author’s reworking of folklore in various fields of culture having its

own features in different forms of arts. In the literature, following A. Gorelov and A. Lazarev, the degree of the use of folklore elements in a work is determined by the author's awareness or by the type of use. In screen arts, namely in cinema and animation, the use of folklore is currently present as a revision of plots in an ironic manner or as their modernization. At the present stage, screen arts include video games, which are characterized by folklorism. However, it is more correct to call video games "mediatization of folklore." In presenting this concept, the article relies on works devoted to the description of the term "mediatization," its features formulated by A. Nazarenko as well as the stages of "mediatization of folklore" proposed by N. Petrova. The study shows that the author's figure is most important for folklorism since it is an author's reworking of folklore into a work of art. The main feature of mediatized folklore is, on the contrary, the absence of an author's interpretation and the possibility of literal reconstruction on the screen of really existing rites and texts. At the same time, technologies used in video games can be used to preserve still existing traditions in their original form. Both concepts are necessary for a more complete description of the use of folklore in culture and art.

Keywords: folklore; media; culture; art; literature; cinema; video games.

For citation

Bykhanova M. A. "Folklorism" and "Mediatization of Folklore": Similarities and Differences in the Concepts. *Perm University Herald. Russian and Foreign Philology*, 2026, vol. 18, issue 2, pp. 85–94. doi 10.17072/2073-6681-2026-2-85-94. EDN GINDMM (In Russ.)

Введение

В истории развития фольклора выделяют несколько этапов:

- архаический, к которому относится фольклор первобытного, бесписьменного общества;
- классический, развившийся в эпоху зарождения и расцвета государства;
- поздний, выросший из крестьянской культуры, становление которого происходило вместе с ростом городов;
- постфольклор – тексты, практики, предметы, которые отчасти существуют по правилам традиционного фольклора, но утратили с ним прямую связь.

Впервые термин «постфольклор» ввел С. Ю. Неклюдов [Неклюдов 1995], связав возникновение данного явления с появлением звукозаписи, которая позволила записывать, тиражировать и распространять материал, в особенности фольклорные тексты. Звукозапись передавала не только текст и мелодию, но и саму манеру исполнения. Технологии продолжали свое развитие, появились кино и телевидение, которые оказали свое влияние на развитие устной традиции, привнеся в нее собственные темы, мотивы, речевые обороты. Это же поспособствовало изменению основных направлений антропологических исследований, которые были сформулированы в первом номере журнала «Антропологический форум» [Современные тенденции... 2004: 6–101]:

- смещение полевой работы из деревни в город (исследование городских пространств и связанных с ними нарративов (см., например: [Радченко 2018: 108–113]);
- изучение не только архаических форм культуры, но и современных, например, городских

легенд (см. подробнее: [Кирзюк 2018]) или субкультурного фольклора (см. подробнее: [Радченко, Писарев 2012: 150–161]);

- перенос внимания исследователей с «основных» явлений на «периферийные»;
- исследование текстов сетевого фольклора – в это понятие включаются как вербальные, так и визуальные тексты, создающиеся и бытующие в сети Интернет [Радченко 2011: 417–427].

В данных текстах исследователи обнаруживают ряд черт, свойственных фольклору: анонимность (возможность использовать никнеймы пользователей вместо имен и картинки-аватары вместо фотоизображений), вариативность (на разных сайтах встречаются непохожие версии одного и того же текста), коллективность авторства (пользователи могут дополнять, комментировать исходный текст), неформальность, эмоциональность (выражаемая при помощи специальных графических знаков – «смайликов»).

Помимо использования традиционного фольклора, Интернет способен порождать собственные мифы, являясь частью «медиасферы», представляющей собой комплекс данных и носителей информации, формирующей реальность и коммуникацию людей, при помощи технических посредников. Основным продуктом медиасферы является медиатекст.

Понятие «медиатекст» во многом относится к текстам, создаваемым СМИ, однако используется в отношении любых текстов, формируемых в медиасфере, поскольку последняя способна порождать собственные мифы, а также перерабатывать существующие.

Среди мифов, формируемых медиасферой, можно выделить:

– «политические мифы с общественной направленностью;

– религиозные, этнические мифы – о народах, о странах;

– антинаучные или внерелигиозные мифы, теории заговора – НЛО, теория плоской земли, химтрейлы и проч.;

– мифы массовой культуры – о еде, о красоте и в других сферах» [Савельева 2024: 51].

Медиафера активно использует фольклор (преимущественно классический) для производства различных медиатекстов. Данный процесс получил название «медиатизация фольклора». Существует и более раннее явление – «фольклоризм», возникшее в культуре еще на стадии развития позднего фольклора и связанное с использованием и творческой переработкой фольклорных текстов и мотивов в культуре, что продолжается и на стадии постфольклора. Оба процесса имеют сходства, но не являются тождественными. Цель нашей статьи – обсудить эти термины, уточнив объем каждого из понятий, выявив их различия и сходства, углубив понимание терминов «фольклоризм» и «медиатизация фольклора» и ответив на вопрос, почему необходимо разграничивать данные явления.

«Фольклоризм»: общая характеристика понятия

Термин «фольклоризм» был введен в фольклористику в конце XIX в. Полем Себийо и означал увлечение фольклором и использование его в других видах искусства. В отечественной науке этот термин впервые использовал Марк Азадовский в 20-х гг. XX в., писавший о развитии фольклоризма в русской литературе в главе «Фольклоризм и фольклористика в последекабрьский период» [Азадовский 2014: 240–294].

Активная теоретическая разработка понятия «фольклоризм» как в отечественной, так и в зарубежной фольклористике приходится на 1960-е гг. Причиной стал возросший интерес «к народным движениям, судьбам, и как следствие, к народным художественным формам (в русской литературе возникла “деревенская проза”, в музыке – “новая фольклорная волна”» [Иванова 2005]. Однако исследование фольклоризма в большей степени сводилось к изучению его в конкретной отрасли культуры, например фольклоризм в музыке или фольклоризм в литературе, предпринимались и попытки дать явлению общекультурное толкование.

Одним из тех, кто попытался дать общее определение фольклоризму, был известный фольклорист В. Е. Гусев. Он рассматривал фольклоризм как «сложный, противоречивый процесс освоения фольклора в различных сферах культу-

ры современного общества». [Гусев 1977: 11]. Одной из возможных причин распространения данного феномена он называет постепенную утрату «подлинной фольклорной традиции, его суть как раз и состоит в попытках реконструкции (иногда измышления) исчезнувшего или забытого народного искусства» [Гусев 1977: 13]. Фольклоризм, в его понимании, отчасти служил заменой фольклора, причем как в среде профессионального искусства при использовании в кино, музыке и других видах искусств, так и в самодеятельности, способствующей популяризации и репродукции фольклора. Именно самодеятельность, по его мнению, сохраняет подлинный фольклор, из-за своей нацеленности на воссоздание подлинной традиции. Однако в некоторых образцах самодеятельного творчества можно встретить и стилизацию под народное исполнение произведений народного искусства в авторской обработке и инсценировке фольклорных праздников. Еще одно определение фольклоризма предложил в своей статье «О современном фольклоризме» этномузыковед И. И. Земцовский. Он утверждает, что фольклоризм – явление давнее, возникшее «с тех пор как фольклор стал объектом внимания “со стороны”» [Земцовский 1984: 4]. Под «этой стороной» подразумевалось взаимодействие фольклора и художественной культуры, и процесс этот начался довольно давно. В качестве самого раннего примера фольклоризма Земцовский приводит соби́рание фольклорных сказок, их художественную обработку и публикацию. Если Гусев выделял две группы фольклоризма: профессиональный и самодеятельный, – то Земцовский выделяет пять видов:

- фольклоризм в профессиональном художественном творчестве,
- фольклоризм в науке и педагогике,
- фольклоризм на сцене,
- фольклоризм на фестивалях и праздниках,
- фольклоризм в СМИ.

И. И. Земцовский также выделял несколько целей у современного фольклоризма:

- развитие и сохранение самого фольклора,
- приобщение исполнителей к традиции, их этническое самоутверждение,
- добавление национального в искусство,
- новый досуг (речь о музыкальном фольклоре и основной акцент на фольклоризме в музыке).

И если Гусев рассматривал фольклоризм как средство переработки фольклора, которое позволит его популяризировать и репродуцировать, то Земцовский считал его способом продвижения исконного фольклора в массы, что, в свою очередь, помогало людям осознать собственную этническую принадлежность.

Общее определение фольклору давала и этнограф Т. Б. Щепанская [Щепанская 2011: 48–61], описывая фольклоризм как способ конструирования фольклора в профессиональном искусстве и культуре, при помощи включения в них элементов традиционной культуры.

А. Гурченко рассматривает термин «фольклоризм» в искусствоведческом контексте. Она выделила три значения фольклоризма в искусстве.

1. Фольклоризм как художественный метод

В данном случае Гурченко говорит о переносе фольклорного материала либо силами и средствами, имеющимися у одного автора, либо, если мы говорим о сценических искусствах, не только автора, но и исполнителя, который в данном случае выступает в качестве соавтора и посредника между автором и публикой.

Фольклоризм может использоваться как метод воспроизведения аутентики. Его итогом являются произведения искусства, представляющие собой взаимодействие традиционного и авторского материала. Данный метод универсален <...>, во-первых, фольклоризм свойственен всем видам искусства. Во-вторых, он типичен для национальных культурных традиций разных народов мира. В-третьих, к этому методу авторы «активно обращались начиная с момента его зарождения, широко использовали в последующие исторические периоды и не утратили к нему интерес на современном этапе» [Гурченко 2023: 197]. Исследовательница отдельно обращает внимание на то, что фольклоризм в искусстве – это исключительное осознанное использование автором фольклора в художественном произведении. Об этом писал и Гусев, когда подчеркивал разницу между фольклоризмом в профессиональном искусстве и художественной самодетальности.

2. Фольклоризм как художественное явление

Подразумевает «сферу культуры письменной традиции, характеризующуюся привнесением аутентичного материала из естественного (рурального) окружения в контекст искусства» [там же 198].

3. «Фольклоризм» как художественный принцип

Благодаря обращению к традиции художественные произведения, использующие в качестве основы фольклор, наполняют искусство в целом «духовностью, глубиной и гармонией» [там же].

Отдельно Гурченко выделяет этические основания воспроизведения фольклора в искусстве.

Понимание самодостаточности фольклора как явления народной культуры и его воспроизведение в максимально аутентичном виде. Фольклор – это «сырой материал», который обрабатывается в процессе художественного творчества. Изменения могут быть как незначитель-

ными, так и глобальными. Фольклорные элементы взаимодействуют с другими видами искусств, будь то кино, музыка, литература и т. д. И фольклор сам по себе является богатым творческим источником, и при использовании его в художественном творчестве мы смотрим на него через призму восприятия конкретного автора.

Насколько автору известен фольклорный первоисточник. Здесь мы говорим о том, какой материал использует автор, берет ли он аутентичные тексты или же использует уже записанный и, возможно, художественно обработанный источник.

Насколько сильно меняется аутентичный материал. В данном основании подразумеваются «степени изменения фольклорного материала в ткани авторского произведения имеющие широкие рамки от его минимального приспособления до кардинальной трансформации» [Гурченко 2023: 199].

В. Ньюэлл [Newall 1987: 131–151] подчеркивала необходимость фольклоризма в искусстве и культуре, называя следующие причины:

1) он помогает людям обрести чувство собственной ценности, продвигая их идентичность в период быстрых социальных и культурных изменений;

2) может возникнуть как эстетическая компенсация утраты экономической власти и, следовательно, социальной и политической власти;

3) возможен фольклоризм как протест (например, против растущей интернационализации традиционной культуры).

На основании всех приведенных выше определений и характеристик можно выделить следующие характеристики «фольклоризма» как культурного явления. Его главная цель – это привнесение традиционной культуры в профессиональное искусство, что позволяет сохранять традиционный фольклор и культуру, обогащать профессиональное искусство, наполнять произведение дополнительными смыслами и приобщать людей к традиционной культуре. Главным объектом «фольклоризма» становится традиционный фольклор и культура, а субъектом – автор, который творчески перерабатывает данный материал. Фигура автора – одна из ключевых в фольклоризме, так как именно его степень знакомства с традиционным материалом, его авторский взгляд и мастерство его работы определяют то, как будет представлен фольклорный материал в произведении (в исконном виде или полностью переосмысленном). Он может использовать как целые сюжеты, так и отдельных персонажей в своих работах, иногда придавая им новые характеристики и значения. Произведения, созданные с использованием фольклора, не способны оказывать прямое влияние на традиционную

культуру, однако известны факты, когда изначально авторские песни уходили в народ и начинали бытовать как «фольклорные» [Неклюдов 2017: 41–61].

«Фольклоризм» в литературе

И. Осовецкий называл «фольклоризмом» в литературе «использование как в отдельном его произведении, так и в творчестве в целом структурно-художественных элементов, восходящих или к сюжетам фольклора, или к образной системе, или к его поэтике, или к лексике и поэтической фразеологии» [Осовецкий 1977: 129]. Формулируя общее понятие фольклоризма, исследователи в первую очередь говорили о нем как о процессе, опуская художественные приемы. В литературе же отдельное внимание уделяется тому, как написано произведение с использованием фольклора, какие художественные приемы помогают в создании фольклорных произведений и углубляют роль авторской фигуры.

А. Горелов в своей классификации отталкивается от знакомства автора с фольклорным материалом, а не от созданных им произведений, поэтому делит фольклоризм в литературе на два вида [Горелов 1979].

1. Автору хорошо известен фольклор, который он использует в своем произведении. Возможно, он также является его носителем. Его от второго типа авторов также отличает то, что он может «бессознательно» вводить фольклорные элементы в текст из-за своей высокой осведомленности.

2. Автор, который целенаправленно изучает неизвестный ему ранее фольклор и осознанно использует его части в произведении.

А. Лазарев предложил другую классификацию, основанную на типах использования фольклоризма в литературном произведении:

- 1) цитирование;
- 2) стилизация;
- 3) мифологический фольклоризм (литературная интерпретация известного мифологического сюжета);
- 4) поэтический фольклоризм (использование фольклорной поэтики, например, символики в чисто стилистических целях);
- 5) песенный фольклоризм;
- 6) жанровый фольклоризм;
- 7) мировоззренческий фольклоризм [Лазарев, 1985: 14–26].

Если первая классификация основывается именно на осведомленности автора, работающего с фольклорным материалом, то вторая называет различные виды работы с фольклором, доступные автору. И то, и другое применимо к любому виду искусства.

«Фольклоризм» в экранных искусствах

Воспроизведение фольклора на экране – довольно сложная задача из-за специфичности кино как медиума. Во-первых, оно требует визуального образа, который в фольклоре, например в сказках, может быть представлен достаточно размыто. Во-вторых, ему необходимы конкретные пространство и время. Поэтому при создании кино фольклорные тексты подвергаются объемной переработке, сценаристы прописывают внешний облик персонажей, часто добавляют дополнительные сюжетные линии для развития динамики произведения. И всё же благодаря использованию фольклора в кино «создается продукт, прекрасно соответствующий критериям успешного произведения массовой культуры» [Гордиенко 2017: 160], который демонстрирует способность «эффективно, зрелищно воздействовать на аудиторию» [Гордиенко 2017: 160].

Сейчас наиболее часто фольклор используется в анимации, а не в игровом кино. Анимация более пластична и позволяет воссоздать на экране более сложные и причудливые образы. «Являясь частью экранной культуры, она (анимация) представляет собой мощный инструмент ретрансляции образцов поведения, национальных и культурных ценностей, присущих определенной общности» [Гордиенко 2017: 162].

У анимации, как и любого жанра, есть свои особенности в отображении в зависимости от места производства, в том числе и в использовании фольклорных первоисточников. В американской мультипликации отдают предпочтение сказочным сюжетам, однако не оригинальным, а скорее литературно обработанным. Среди европейских и отечественных аниматоров более популярен традиционный эпос. Так, самыми популярными жанрами для экранизаций оказываются ныне непродуктивные жанры фольклора, такие как сказки или эпические поэмы, получающие новое прочтение на экране.

Современные экранизации фольклора обладают рядом специфических черт. В них часто, хотя и не всегда, можно встретить ироническое отношение к фольклору. Здесь можно вспомнить франшизу «Три богатыря» студии Мельница, где авторы иронизируют над традиционными образами былинных героев. Кроме того, в них осовременивается место действия. Это может быть сделано с помощью привнесения элементов современной жизни в сказочную реальность. Например, использование современной техники в сказочном мире (микроволновки, стиральной машины) или адаптация сказочных предметов под современные (ковер самолет с навигатором и креслами, яблочко на блюдечке, как аналог видеозвонка). Это может быть и полный перенос

сказки в современный, реальный мир. В качестве отсылки на фольклорный источник в самом названии фильма может фигурировать имя сказочного персонажа.

Рассмотрев несколько точек зрения на фольклоризм в культуре и искусстве, попробуем сформулировать общее определение данного явления. Фольклоризм – это процесс взаимодействия профессионального искусства с фольклором, что подчеркивается большинством исследователей при помощи роли автора. Чем больше автор знаком с фольклором, который он включает в свое произведение, тем больше элементов он может вписать в свою работу или создать свой сюжет на основании уже известного фольклорного сюжета. Фольклоризм помогает: сохранять фольклор; формировать национальную идентичность; добавлять национальное в искусство, позволяя ему быть более самобытным.

С художественной точки зрения фольклоризм предлагает достаточно большое разнообразие форм переосмысления фольклора: от работы с отдельными элементами до полного переосмысления его искусством. Однако у читателя таких произведений могут сформироваться недостоверные представления о традиционном фольклоре. То же можно сказать и о произведениях экранной культуры, где сюжеты сказок могут пересматриваться в ироничном ключе или осовремениваться. С одной стороны, это говорит об универсальности сюжетов, с другой – негативно влияет на восприятие фольклора зрителем.

Баузингер и Блошковиц-Стулли в своих исследованиях отдельно выделяют способность «фольклоризма» возвращаться к подлинному фольклору [Bausinger 1969; Bošković-Stulli 1071]. Однако отечественные исследователи более склонны говорить о способности «фольклоризма» к реконструкции подлинного фольклора или порождению новых фольклорных форм.

«Медиатизация фольклора»

Обращаясь к фольклоризму на экране, мы говорили именно о кино и анимации. На современном этапе развития технологий к экранным искусствам относятся и видеоигры. Им также свойственен фольклоризм, но в ряде проектов было бы правильнее говорить об экранных искусствах в целом и видеоиграх в частности как о «медиатизации фольклора».

Исследования медиа и медиатизации изначально были тесно связаны с изучением средств массовой информации. В 1990-х гг. началось массовое распространение цифровых коммуникационных технологий, таких как сотовая связь, интернет и мультимедийные технологии. Всё это повлияло на рост интереса к медиа и медиатизации. В

широком смысле под последним понимается «процесс и результат влияния медиа на социальную жизнь индивида и общества, формирование картины мира посредством медиа» [Буряк 2014].

Г. Вакку и С. Лебедева описывали «медиатизацию» как «процесс качественной трансформации массовой коммуникации, спровоцированный влиянием СМИ, которые из социального института, отражающего реальность, становятся существенным фактором, оказывающим серьезное воздействие на жизнь социума и современного индивида» [Вакку, Лебедева 2022: 200]. Со временем термин «медиатизация» стал также использоваться и в других областях знания.

А. Назаренко в статье «Медиатизация в контексте философии культуры» [Назаренко 2023] выделил три особенности медиатизации.

1. Глобализация культуры. Она расширяется, охватывая всё большее число людей и становясь для них универсальной.

2. Цифровизация культуры. Различные цифровые и мультимедийные технологии создаются и совершенствуются, получая широкое распространение.

3. Виртуализация культуры, «которая представляет собой усиление симулятивности знаково-символического плана культуры» [там же: 77].

Н. Петрова, описывая «медиатизацию фольклора», говорит о ней как о процессе, включающем 4 стадии. Первой можно считать тот момент, когда изустный фольклор стал собираться и записываться, а после этого издаваться для широкой аудитории. Таким образом он становился медиатизированным, существуя благодаря техническим средствам, а не изустной традиции, более доступным широкой аудитории, в том числе неносителям определенной культуры или традиции, оставаясь при этом абсолютно самобытным. Данную стадию исследовательница называет «первичной медиатизацией». Постепенно развивались цифровые и медийные технологии, позволившие отобразить фольклор на экране, что было названо «медиатизационной переработкой». Это роднит фольклоризм и медиатизацию фольклора, так как происходит творческое переосмысление фольклора, однако используются разные технические средства. Медиатизационная обработка в большей степени подразумевает переосмысление фольклорных произведений в экранной среде.

Попадая на экран, «медиатизированный фольклор становится источником для новых устных произведений» [Петрова 2010: 8]. Например, могут появляться мемы с фольклорными персонажами, созданные с учетом контекста произведения, в котором они фигурируют, что можно отнести к такому свойству медиатизации, как виртуализация. Саму стадию исследовательница

называет демедиатизацией. В этом медиатизация фольклора немного схожа с фольклоризмом, однако последний скорее может вернуть «вторичной» форме фольклора ее первоначальный вид.

Последней стадией она называет ремедиатизацию, когда «совершается очередной переход к медийной форме существования текста. Происходит медиафиксация произведений "новой устности"» [Петрова 2010: 8]. Другими словами, тот фольклор, который появился в результате транслирования в медиа произведений, основанных на фольклоре, снова возвращается в медийную среду и снова творчески перерабатывается.

Главная цель «медиатизации фольклора» как процесса – это в первую очередь развитие технических возможностей его сбора и воспроизведения. Но в то же время, если мы говорим о произведениях экранной культуры, где используются фольклорные сюжеты и персонажи, существенно снижается доля авторского влияния. Особенно в контексте видеоигр, которые преимущественно создаются командами разработчиков и геймдизайнеров. Да, объектом, как и в «фольклоризме», остается традиционный фольклор, но, в отличие от «фольклоризма», первостепенное влияние имеют технологии воспроизведения, а не фигура автора.

Текущий уровень развития видеоигровой разработки позволяет воспроизвести фольклорные тексты дословно и полностью погрузить человека в происходящее событие в качестве участника, позволить ему пережить опыт, несуществующий в реальности. Например, дав возможность играть не за человека, а за мифологическое существо, пришедшее в реальный мир, которое должно вести себя так, как от него ожидается в традиции. Подобное можно встретить в игре *Slavic Feast of Commemoration*, где игрок выступает в качестве покойного родственника, пришедшего на угощение в Дзяды¹.

Еще одна особенность медиатизации фольклора – это возможность сохранения образцов традиционной культуры в первозданном виде. Один из примеров такого использования технологий описывают И. Ирхен и Е. Урсуленко [Ирхен, Урсуленко 2020]. Технология *Motion Capture* использовалась в проекте по сохранению национальных танцев киприотов. И теперь, даже если это знание будет утрачено, сохранится возможность обратиться к цифровой библиотеке и воспроизвести или выучить этот танец в его первозданном виде, без авторских интерпретаций. Обратившийся к данному материалу будет видеть не обезличенную фигуру, а реального человека, чьи движения были записаны. Данные записи можно использовать для создания обучающих игр, которые позволят познакомиться с танцами любого человека, а не только самих киприотов.

«Медиатизированный фольклор» способен порождать и новые фольклорные формы, особенно если мы говорим о видеоиграх. Здесь это могут быть не только мемы, но и различные байки, связанные с игровыми персонажами или ситуациями, в том числе фольклорными.

Выводы

Фольклоризм и медиатизация фольклора – два понятия, которые отражают процессы, происходящие с фольклором в культуре и искусстве. Фольклоризм определяется как авторская переработка фольклора в качестве произведений искусства и культуры. Центральной здесь является фигура автора, который обрабатывает данный материал в зависимости от собственных знаний. Большинство исследователей сходятся во мнении, что это всё же профессиональное занятие творчеством, а не любительские переработки. В медиа мы тоже можем найти множество примеров фольклора, когда авторы фильмов или видеоигр переосмысливают фольклорные тексты. В то же время медиатизация фольклора – это в первую очередь работа с традицией при помощи технических средств, не только для научных нужд или создания авторских произведений, но и для реконструкции фольклора и традиционной культуры. Они позволяют воспроизвести на экране реально существующие обряды и тексты в мельчайших деталях в силу отсутствия ограничений, которые могут быть при попытках реальной реконструкции, а также сохранить бытующие традиции в первозданном виде с использованием, например, технологий захвата движений и виртуальной реальности.

Медиатизированный фольклор позволяет познакомиться с традицией без авторского взгляда, который свойственен фольклоризму, дает возможность пережить опыт, не свойственный реальности, например, стать участником мифологических событий. Фольклор в медиа становится средством коммуникации между человеком городской культуры в настоящем и прошлом, представленным в виде традиционной культуры.

Кроме того, медиасреда способна порождать новые фольклорные формы, которые пусть и не схожи с традиционными, но существуют и развиваются по правилам фольклора.

При этом и медиатизация фольклора, и фольклоризм имеют определенные сходства.

1. Сохранение фольклора. Каждое из явлений делает это собственным путем: фольклоризм – при помощи авторских произведений на основе фольклора, медиатизация – при помощи дословной реконструкции и записи традиционных произведений.

2. Включение национальных элементов в искусство и культуру. Это способствует формированию у человека национального самосознания, позволяет ему чувствовать принадлежность к определенной культуре.

Ключевыми различиями двух процессов можно назвать следующие.

1. Способность к порождению фольклора. Если фольклоризм способен лишь возвращать вторичные формы в изначальное состояние, то медиатизация порождает новые фольклорные формы, например мемы, отчасти зависящие от медиапроизведений.

2. Способность реконструировать фольклор в ситуации бытования. Фольклоризм способен на реконструкцию, но эта реконструкция будет иметь определенные технические ограничения. Возможности медиа средств для реконструкции не ограничены, так как в виртуальной сфере можно воспроизвести любой объект и дать возможность взаимодействия с ним.

3. Возможность в медиатизированном фольклоре полностью исключить фигуру автора, способного оказывать влияние на текст или переосмысливать его.

Примечание

¹ В славянской культуре это поминальные дни, в которые было принято накрывать ужин для усопших родственников.

Список литературы

Абрамян Л., Баркер А., Белков П. и др. Современные тенденции в антропологических исследованиях // Антропологический форум. 2004. № 1. С. 6–101.

Азадовский М. К. Фольклоризм и фольклористика после 1825 года // Азадовский М. К. История русской фольклористики. М: Ин-т русской цивилизации, 2014. С. 240–294.

Буряк М. А. Медиасфера: концептуализация понятия // Вестник СПбГУ. Серия 9. 2014. № 2. С. 200–212.

Вакку Г. В., Лебедева С. Э. Медиатизация как современный социокультурный тренд // Личностные и ситуационные детерминанты поведения и деятельности человека: материалы Междунар. науч.-практ. конф., посвящ. 80-летию В. Д. Потаповой (Донецк, 8 декабря 2022 г.). Донецк: Донецк. нац. ун-т, 2022. С. 198–204.

Гордиенко Я. С. Трансформации фольклора в современной анимации России // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2017. № 3. С. 151–163.

Горелов А. А. К истолкованию понятия «фольклоризм литературы» // Русский фольклор. Вопросы теории фольклора. Т. 12. Л.: Наука, 1979. С. 31–49.

Гурченко А. И. Фольклоризм как феномен в искусстве: историко-методологическое исследование. Минск: БГУКИ, 2023. 283 с.

Гусев В. Е. Фольклор и социалистическая культура (К проблеме современного фольклоризма) // Современность и фольклор: Статьи и материалы. М.: Музыка, 1977. С. 7–27.

Земцовский И. И. О современном фольклоризме // Традиционный фольклор в современной художественной жизни (фольклор и фольклоризм): сб. науч. тр. Л.: ЛГИТМиК, 1984. С. 4–15.

Иванова Л. П. Типология фольклоризма в русской музыке XX века: дис. ... д-ра искусствоведения. СПб., 2005. 305 с.

Ирхен И. И., Урсуленко Е. С. Технология “Motion Capture” как феномен сохранения кипрского танцевального фольклора // PHILHARMONICA. International Music Journal. 2020. № 1. С. 50–56. doi 10.7256/2453-613X.2020.1.31758.

Кирзюк А. А. Сюжет – это симптом? как фольклористы изучают городские легенды // Фольклор и антропология города. 2018. № 1 (1). С. 20–43.

Лазарев А. И. Проблемы изучения фольклоризма русской литературы 1870–1890 годов // Русская литература 1870–1890 годов: сб. ст. Свердловск: Урал. гос. ун-т им. А. М. Горького, 1985. С. 14–26.

Назаренко А. Н. Медиатизация в контексте философии культуры // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. 2023. № 1. С. 69–80.

Неклюдов С. Ю. После фольклора // Живая старина. 1995. № 1. С. 2–4.

Неклюдов С. Ю. У истоков городской песни XX века или почему отравилась Маруся // Традиционная культура. 2017. № 4 (68). С. 41–61.

Оссовецкий И. А. Язык современной русской поэзии и традиционный фольклор // Языковые процессы современной русской художественной литературы: Поэзия / Н. Н. Иванова, М. А. Бакина, И. А. Оссовецкий и др.; отв. ред. и авт. предисл. д-р филол. наук А. Д. Григорьева; АН СССР, Ин-т рус. яз. М.: Наука, 1977. С. 128–186.

Петрова Н. С. Конструируя историческое предание: телевидение как источник «фольклорных» текстов // Вторичные формы традиционной народной культуры: материалы науч.-практ. конф. (Краснодар, 26–27 ноября 2010 г.). Краснодар: Науч.-исслед. центр традиционной культуры. 2010. С. 190–198.

Радченко Д. А. Воображаемое метро: практики создания текстов о городских объектах // Медиатизация культуры: конструирование новых текстов и практик: материалы Междунар. науч. конф. (30 ноября–2 декабря 2018 года, Москва). М.: Неолит, 2018. С. 108–113.

Радченко Д. А. Сетевой фольклор: перспективы исследования. Славянская традиционная культуры и современный мир. М.: Центр культурных стратегий и проектного управления, 2011. С. 417–427.

Радченко Д. А., Писарев А. Е. Историческая реконструкция: нормативное пространство и фольклор субкультуры // Традиционная культура. 2012. № 1 (45). С. 150–161.

Савельева Т. В. Роль СМИ в сохранении и передаче фольклорных ценностей // Вестник Моск. ун-та. Серия 10. Журналистика. 2024. № 3. С. 166–185. doi 10.30547/vestnik.journ.3.2024.166185.

Щепанская Т. Б. Ржавая мерёжа: к вопросу о трансформации и вариативности традиционной культуры // Фольклор и этнография: к девяностолетию со дня рождения К. В. Чистова / отв. ред. А. К. Байбурин, Т. Б. Щепанская. СПб.: МАЭ РАН, 2011. С. 48–61.

Bausinger H. «Folklorismus» in Europa: eine Umfrage // Zeitschrift für Volkskunde. 1969. Band 65 (1). S. 1–8.

Bošković-Stulli M. O folklorizmu // Zbornik za narodni život i običaje. 1971. Vol. 45. S. 165–86.

Newall V. J. The Adaptation of Folklore and Tradition (Folklorismus) // Folklore. 1987. Vol. 98, № 2. P. 131–151.

References

Abramyan L., Barker A., Belkov P. et al. Modern trends in anthropological research. *Forum for Anthropology and Culture*, 2004, vol. 1, pp. 6–101. (In Russ.)

Azadovsky M. K. Folklore and folklore studies after 1825. In Azadovsky M. K. *The History of Russian Folklore Studies*. Moscow, Institut russkoy tsivilizatsii Publ., 2014, pp. 240–294. (In Russ.)

Buryak M. A. Mediasphere: Conceptualization of the concept. *Bulletin of St. Petersburg State University. Series 9*, 2014, issue 2, pp. 200–212. (In Russ.)

Vakku G. V., Lebedeva S. E. Mediatization as a modern sociocultural trend. In *Personal and Situational Determinants of Human Behavior and Activity: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference dedicated to the 80th anniversary of birth of V. D. Potapova (Donetsk, December 8, 2022)*. Donetsk, Donetsk National University Press, 2022, pp. 198–204. (In Russ.)

Gordienko Ya. S. Transformations of folklore in modern animation of Russia. *Theatre. Fine Arts. Cinema. Music*, 2017, issue 3, pp. 151–163. (In Russ.)

Gorelov A. A. On the interpretation of the concept of "folklorism of literature". In *Russian Folklore. Issues of Folklore Theory. Vol. 12*. Leningrad, Nauka Publ., 1979, pp. 31–49. (In Russ.)

Gurchenko A. I. *Folklorism as a Phenomenon in Art: A Historical and Methodological Study*. Minsk,

Belarusian State University of Culture and Arts Press, 2023. 283 p. (In Russ.)

Gusev V. E. Folklore and socialist culture (On the problems of modern folklorism) In *Modernity and Folklore: Articles and materials*. Moscow, Muzyka Publ., 1977, pp. 7–27. (In Russ.)

Zemtsovsky I. I. About modern folklorism. In *Traditional Folklore in Modern Artistic Life (Folklore and Folklorism)*. Leningrad, Leningrad State Institute of Theater, Music, and Cinematography Press, 1984, pp. 4–15. (In Russ.)

Ivanova L. P. *Typology of Folklorism in Russian Music of the 20th Century*. Dr. (Art Studies) sci. diss. St. Petersburg. 2005. 305 p. (In Russ.)

Irkhen I. I., Ursulenko E. S. 'Motion Capture' technology as a phenomenon of preservation of Cypriot dance folklore. *Philharmonica. International Music Journal*, 2020, issue 1, pp. 50–56. doi 10.7256/2453-613X.2020.1.31758. (In Russ.)

Kirzyuk A. A. Is plot a symptom? How folklorists study urban legends. *Urban Folklore & Anthropology*, 2018, issue 1(1), pp. 20–43. (In Russ.)

Lazarev A. I. Problems of studying the folklorism of Russian literature in the 1870s–1890s. In *Russian Literature of the 1870s–1890s*. Sverdlovsk, A. M. Gorky Ural State University Press, 1985, pp. 14–26. (In Russ.)

Nazarenko A. N. Mediatization in the philosophy of culture context. *Pushkin Leningrad State University Journal*, 2023, issue 1, pp. 69–80. doi 10.35231/18186653_2023_1_69 (In Russ.)

Neklyudov S. Yu. After folklore. In *Zhivaya starina*, 1995, issue 1, pp. 2–4. (In Russ.)

Neklyudov S. Yu. At the origins of the urban song of the 20th century, or why did Marusya poison herself? *Traditional Culture*, 2017, issue 4 (68), pp. 41–61. (In Russ.)

Ossovetsky I. A. The language of modern Russian poetry and traditional folklore. *Linguistic Processes of Modern Russian Fiction: Poetry*. Moscow, Nauka Publ., 1977, pp. 128–186. (In Russ.)

Petrova N. S. Constructing historical tradition: television as a source of "folklore" texts. In *Secondary Forms of Traditional Folk Culture: Proceedings of the Scientific and Practical Conference (Krasnodar, November 26–27, 2010)*. Krasnodar, Scientific Research Center of Traditional Culture, 2010, pp. 190–198. (In Russ.)

Radchenko D. A. Imaginary metro: practices of creating texts about urban objects. *Mediatization of Culture: Constructing New Texts and Practices: Proceedings of International Scientific Conference (November 30–December 2, 2018, Moscow)*. Moscow, Neolit Publ., 2018, pp. 108–113. (In Russ.)

Radchenko D. A. *Network Folklore: Research Perspectives. Slavic Traditional Culture and Modern World*. Moscow, Center for Cultural Strategies of Project Management Publ., 2011, pp. 417–427. (In Russ.)

Radchenko D. A., Pisarev A. E. Reenactment: norms and folklore of a subculture. *Traditional Culture*, 2012, issue 1 (45), pp. 150–161. (In Russ.)

Savel'eva T. V. The role of the media in the preservation and transmission of folklore values. *Vestnik Moskovskogo Universiteta. Seriya 10. Zhurnalistsika*, 2024, issue 3, pp. 166–185. doi 10.30547/vestnik.journ.3.2024.166185 (In Russ.)

Shchepanskaya T. B. “Rusty fyke net”: on the transformation and variability of traditional culture.

In *Folklore and Ethnography*. Ed. by A. K. Bayburin, T. B. Shchepanskaya. St. Petersburg, Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography of the Russian Academy of Sciences Publ., 2011, pp. 48–61. (In Russ.)

Bausinger H. “Folklorismus” in Europa: eine Umfrage. *Zeitschrift für Volkskunde. Germany*, 1969, vol. 65 (1), pp. 1–8. (In Ger.)

Bošković-Stulli M. O Folklorizmu. *Zbornik za Narodni Život i Običaje*, 1971, vol. 45, pp. 165–86. (In Croat.)

Newall V. J. The Adaptation of Folklore and Tradition (Folklorismus). *Folklore*, 1987, vol. 98, issue 2, pp. 131–151. (In Eng.)

Информация об авторе

Быханова Мария Анатольевна

аспирант Аспирантской школы

по искусству и дизайну

Высшая школа экономики

101000, Россия, г. Москва, ул. Мясницкая, д. 20

etnoginezvorobei@gmail.com

SPIN-код: 5342-4319

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9519-923X>

Статья поступила в редакцию 09.11.2025; одобрена после рецензирования 25.03.2026; принята к публикации 20.03.2026

Information about the author

Mariia A. Bykhanova

Postgraduate Student at HSE Art

and Design School

HSE University

20, Myasnitskaya st., Moscow, 101000, Russia

etnoginezvorobei@gmail.com

SPIN-code: 5342-4319

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9519-923X>

Submitted 09 Nov 2025; revised 25 Mar 2026; accepted 20 Mar 2026