

---

---

## ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ДЕБЮТ RESEARCH DEBUT

---

---

*Magistra Vitae: электронный журнал по историческим наукам и археологии. 2024. Т. 9, вып. 2. С. 88–106.*  
*Magistra Vitae: online journal of historical sciences and archeology. 2024;9(2):88-106.*

Научная статья

УДК 930

doi: 10.47475/2542-0275-2024-9-2-88-106

### ТЕОРИИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ГОРОДА В СРЕДНИЕ ВЕКА И ИХ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ В СОВРЕМЕННЫХ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ МАССМЕДИА ЖАНРА ФЭНТЕЗИ

**Михаил Анатольевич Борисенков**

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия, borisenkov.01@yandex.ru

**Аннотация.** Рассматривается возможность использования произведений жанра фэнтези в качестве источников для исторических исследований. Взаимосвязь проецируемых на современные фильмы, видеоигры и сериалы теорий возникновения средневекового города, при условии их использования и интерпретаций как особой разновидности источников, может быть полезна для академической исторической науки. Основное внимание в статье обращено на понятие «фэнтези», используемое в современной филологии, а также примерам, с помощью которых можно достаточно органично представить произведения жанра фэнтези в качестве объекта научных исторических исследований.

**Ключевые слова:** фэнтези, Средние века, исторические исследования, теории возникновения средневековых городов, современные аудиовизуальные массмедиа

**Для цитирования:** Борисенков М. А. Теории возникновения города в Средние века и их репрезентация в современных аудиовизуальных массмедиа жанра фэнтези // *Magistra Vitae: электронный журнал по историческим наукам и археологии. 2024. Т. 9, вып. 2. С. 88–106. URL: <https://www.magistravitaejournal.ru/ru/archive/38-magistra-vitae-2-2024.html>. DOI: 10.47475/2542-0275-2024-9-2-88-106*

Original article

### THEORIES OF CITY EMERGENCE IN THE MIDDLE AGES AND THEIR REPRESENTATION IN MODERN MULTIMEDIA OF THE FANTASY GENRE

**Mikhail A. Borisenkov**

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia, borisenkov.01@yandex.ru

**Abstract.** This article discusses the possibility of using works of the fantasy genre as sources for historical research. The interrelation of theories of the emergence of a medieval city projected on modern films, video games and TV series, provided they are used and interpreted as a special kind of sources, can be useful for academic historical science. The main attention in the article is paid to the concept of “fantasy” used in modern philology, as well as examples with which it is possible to present works of the fantasy genre quite organically as an object of scientific historical research.

**Keywords:** fantasy, the Middle Ages, historical research, theories of the emergence of medieval cities, modern audiovisual media

**For citation:** Borisenkov MA. Theories of City Emergence in the Middle Ages and Their Representation in Modern Multimedia of the Fantasy Genre. *Magistra Vitae: electronic journal of historical sciences and archaeology. 2024;9(2):88-106. (In Russ.). URL: <https://www.magistravitaejournal.ru/ru/archive/38-magistra-vitae-2-2024.html>. DOI: 10.47475/2542-0275-2024-9-2-88-106*

Современные исторические исследования средневекового города и его образа чаще, чем следует, оставляют за скобками источниковой базы материалы, в той или иной степени относящиеся к жанру фэнтези. Это вызвано нежеланием связывать что-то фэнтезийное с выдуманным, ненастоящим, хотя данные категории не равны между собой. На мой взгляд, существующие образы европейского средневекового города, представленные в современных фильмах, сериалах и видеоиграх жанра фэнтези, — это репрезентация существующих в исторической науке характеристик европейского городского пространства в эпоху Средневековья. Попробуем доказать это суждение, сопоставив теории возникновения европейского средневекового города и сложившиеся в современных аудиовизуальных медиа образы городской среды в эпоху, идентичную Средним векам. Так мы сможем доказать, что на основе произведений жанра фэнтези, как на одной из важных частей источниковой базы, можно построить очень качественное и полезное для исторической науки исследование.

Прежде всего важно отметить, что современный жанр фэнтези занимает весьма важное место не только в литературе, благодаря которой он появился, но и в кинематографе, компьютерных и ролевых играх. Распространение фэнтези настолько велико, что возникает проблема точной и верной классификации, определения данного жанра в системе координат множества жанров [Галиев, 2010].

В связи с этим, для начала необходимо сконцентрировать внимание на определении жанра фэнтези. Так, С. В. Беликов определяет фэнтези как «литературный жанр, основным сюжетным и/или тематическим компонентом которого является магия, т. е. вмешательство или воздействие сил, не поддающихся рациональному объяснению», в отличие от научной фантастики, внутри которой сюжет не должен противостоять современным научным представлениям обо всём [Беликов, 2008].

В свою очередь, М. Ф. Мисник в своей работе приходит к выводу: «...при конструировании художественного мира фэнтези мир изображается как продукт внутренней работы человеческого сознания. Авторы произведений данного жанра создают миры, представляющие собой не просто альтернативу обычному миру, но его переструктурированный вариант, продукт коллективного бессознательного». Таким образом, Марина Фёдоровна пытается сказать нам, что произведения

жанра фэнтези в своей фантастической сущности опираются уже на существующий человеческий опыт, важной составляющей которого выступают мифы, легенды, реальные исторические события. В подтверждение этой трактовки стоит отметить, что в своей работе М. Ф. Мисник использует литературные произведения жанра фэнтези таких авторов, как Дж. Р. Р. Толкин, К. С. Льюис, Дж. К. Роулинг, миры которых обладают достаточно выраженным сеттингом, связанным именно со средневековой эпохой [Мисник, 2006, с. 7–9].

Исследование О. К. Яковенко направлено на изучение понятия фэнтези на основе словарей и словарных статей зарубежных и отечественных авторов. Итогом данного исследования является вывод о том, что один из главных факторов, характеризующих жанр фэнтези, — «наличие средневекового антуража» [Яковенко, 2008, с. 166]. Исходя из вышеперечисленного, можно утверждать, что понятие «фэнтези» в большой степени связано именно со средневековой эпохой.

К этому «средневековому антуражу» мы можем отнести несколько сфер соответствия описываемого в произведениях жанра фэнтези. Во-первых: фэнтезийные вселенные прямо или косвенно опираются на существующую мифологию, из которой начинается создание вымышленного мира, который активно заимствует у неё аспекты и предметные категории, существовавшие в действительности. Во-вторых, фэнтезийный антураж можно назвать средневековым, так как он заимствует у него уровень развития цивилизации. Другими словами: средневековый уровень развития, в общем и целом, соответствует уровню развития, который мы наблюдаем в произведениях жанра фэнтези. Это соответствие выражается в формах самоорганизации и управления обществом, развитии сфер повседневной (одежда, еда, развлечения и т. п.) и военной жизни, а также в уровне развития населяющих фэнтезийный мир существ (мировоззрение, религия, уровень образования и развития науки).

Нужно учитывать, что произведения жанра фэнтези не могут стать источником для изучения средневековья, однако средневековое фэнтези вполне успешно может стать для нас подспорьем при изучении образа средневекового города. Свет, цвет, форма и композиция — всё то, что позволяет создать в сознании определённого человека или общества весьма конкретный образ. Однако, несмотря на определённую жёсткость

смысла, закладываемого в эти предметные характеристики, «вообразимость» образа средневекового города может и не сопоставляться с чем-то унифицированным, ограниченным или строго конкретным, хотя и не исключает вышеперечисленные параметры. Скорее, «вообразимость» — это идея, которая направлена на передачу определённого и очевидного, легко обозримого представления. В фильмах и играх мы имеем дело с воображаемыми городами, то есть образами городов, отвечающих зрительскому воображению о средневековье [Линч, 1982, с. 22].

При этом стоит отметить, что в современной гуманитарной науке обращения к фэнтези и его аудиовизуальным форматам (фильм, сериал, компьютерная игра) происходят достаточно регулярно и в следующих аспектах:

1) социокультурные проблемы зрительского восприятия [Бронникова, 2021; Лемякина, 2020; Михайлова, Князева, Новицкая];

2) мифологическая образность фэнтези [Галкина, 2020; Максимова, 2013; Строева, 2019; Тарасова, 2020];

3) искусствоведческий подход [Кушова, Труфанкин, 2022; Спутницкая, 2017; Фетисова, 2017];

4) вопросы национальной ментальности и культурной памяти [Бреева, 2012; Капорина, 2017; Пронина, 2016; Савчукова, Сомова, 2018];

5) религиоведческий и культурологический аспекты [Михельсон, Тесман, 2022; Овчинников, Паулюс, 2018; Подвальный, 2019; Шаров, 2019];

6) аспект социокультурной коммуникации [Ункаев, 2020, Фомина, 2020];

7) образ города [Адаменко, 2011; Бахтин, 1965; Гутнов, Глазычев, 1990].

Произведения жанра научной статьи ограничены в объёме, поэтому далее мы попытаемся рассмотреть только наиболее интересные «кейсы» сопоставления теорий возникновения европейского средневекового города и образов городского пространства эпохи Средневековья, представленных в современных аудиовизуальных массмедиа. Мы ориентировались на следующие параметры при выборе произведений:

1) произведения созданы в XXI в.;

2) события происходят в вымышленном мире, часто идентичном «исторически достоверному» Средневековью, что достигается за счёт заимствования социальных, религиозных, экономических установок [Якубова, 2016];

3) созданный мир обладает большим количеством визуальных маркеров (архитектура, орудия труда, вооружение и доспехи, пища, предметы

интерьера и т. п.), создающих у зрителя/игрока реалистичность [Гусарова, 2010].

Романистическая теория возникновения средневекового города, последователями которой были О. Тьерри, Ф. Гизо, Ф. Ренуар и Ф. Савиньи, гласит, что средневековые города возникли на базе римских городов и поселений, впитали в себя основы римского порядка и лишь затем трансформировали их, сделав, в нашем понимании, средневековыми. Теория предполагает следующие аспекты возникновения средневекового города: город возникает на месте римского поселения на территории Западной и Центральной Европы, сохраняя в себе на первоначальном этапе преимущественно «римский вид». К «римскому виду» относится как визуальная составляющая (архитектура, планировка города), так и преемственность римским традициям в управлении и политике, экономике и других сферах жизни, по крайней мере, на начальном этапе. Со временем римское наследие модернизируется и видоизменяется [Гизо, 2007, с. 47–50].

В рамках вышеописанной концепции хорошим примером фэнтезийного произведения является фильм «Король Артур»<sup>1</sup>. В данном фильме мы можем наблюдать бывшее римское поселение на территории современной Великобритании в момент после падения Римской империи. Репрезентация в данном фильме заключается в том, чтобы показать зрителю, как постепенно, но верно, римское наследие переходит в этап начала раннего Средневековья. С одной стороны, происходит погружение в типичное римское провинциальное поселение со стилистически выраженной римской архитектурной традицией, одеждой, вооружением и т. п. Однако мы наблюдаем, как с начала фильма в кадре появляется всё больше и больше «переходных» аспектов, которых становится всё больше и больше к концу фильма. Например, увеличение роли «местного, аборигенного населения» в решении возникающих проблем в описываемых событиях; появление доспехов и вооружения, отличающихся от римского снаряжения (гладиус заменяет длинный меч каролингского типа) и т. п. С помощью данного приёма зритель становится свидетелем осуществления перехода от ярко выраженной римской традиции к переходному этапу раннего Средневековья (прил. 1).

Бурговая теория, поддерживаемая Ф. Кейтгеном, К. Ратгеном, А. И. Чупровым и другими,

<sup>1</sup> К/ф «Король Артур» (реж. Антуан Фукуа, 2004).

подразумевает возникновение средневекового города, в основную очередь, как укрепленного пункта, оборонительного сооружения, сосредоточения мира и спокойствия, безопасности его жителей от угроз за городскими стенами. Основным признаком принадлежности города к бурговой теории — наличие самого «бурга» — замка или крепости (изначально башни) феодала, фактического главы города. Бург прилегает к городу или поселению или же находится внутри него, часто посередине. Само поселение окружено замковыми стенами, тем самым защищено от опасностей, которые располагаются за городскими стенами [Кареева, 1999, с. 117].

Данную теорию можно хорошо проиллюстрировать многими фэнтезийными произведениями. Это связано с тем, что существование крепости, замка в средневековом городе — один из наиболее часто встречающихся сюжетов репрезентации средневекового города как в сугубо исторических сюжетах, так и в канве фэнтезийных произведений. Одним из лучших примеров репрезентации средневекового города с упором на бурговую теорию будет серия игр «the Witcher»<sup>1</sup> во главе с заключительной игрой серии «The Witcher 3: Wild Hunt»<sup>2</sup>. В данной игре мы можем обнаружить, что ни один из существующих городов в фэнтезийной вселенной Неверленда, созданной разработчиками, не обходится без великолепной по своим масштабам крепостной и замковой инфраструктуры. Каждый город, независимо от окружающих его природных условий, обладает грамотно вписанным в ландшафт замковым комплексом, системой крепостных стен и башен, защищающих его от внезапных нападений неприятеля. В рассматриваемой игре представлены малые, средние и крупные по численности населения города, но каждый из них имеет собственные крепостные стены и замковые комплексы соответствующих им масштабов — всё, как в исторической реальности (прил. 2). Помимо этого, можно обратиться к серии игр «Mount & Blade»: «Mount & Blade: Warband»<sup>3</sup> и «Mount & Blade II: Bannerlord»<sup>4</sup>, в которой достаточно ярко выражены крепост-

ные постройки, укрепления. Это обусловлено существующей вселенной в играх: множество фракций, государств борются за власть посредством постоянных войн, из-за чего в играх данной серии основной упор сделан на военную составляющую и всё, что с ней связано, в том числе и укрепления — «бурги» (прил. 3).

Несколько отличающаяся от предыдущей теории концепция возникновения средневекового города от Ф. Мэтланда подразумевает, что для возникновения города недостаточно наличия бурга и владеющего им феодала. В данной теории Мэтланд делает упор на существование влиятельных феодальных корпораций: семей или «домов», каждая из которых владела определёнными территориями и осуществляла на них собственный контроль, а города выступали своеобразными точками концентрации власти определённых лиц из высшего сословия. Таким образом, в рамках данной концепции средневековый город был не только безопасным местом, окружённым городскими стенами и имевшим замок, но и обладал юридической принадлежностью к какому-либо из «домов» [Левицкий, 1960, с. 5–7].

Данную теорию возникновения и существования средневекового города иллюстрирует фэнтезийный сериал «Игра престолов»<sup>5</sup>, по мотивам цикла романов «Песнь Льда и Пламени» Джорджа Мартина. В данном произведении мы можем наблюдать большое количество «высоких домов» — семей лордов, аристократов, каждая из которых владеет собственными землями, на которых располагаются деревни, города и замки. Как правило, каждая из семей владеет собственным поместьем, роль которого выполняет непременно замок. Богатство и влиятельность дома, его положение в королевстве, в свою очередь, определяют и то великолепие, обороноспособность и размеры их родового гнезда. «Дома» в «Игре престолов» достаточно хорошо прописаны: каждый из них имеет свой герб, девиз, характерные семейные черты, область их деятельности, выдающихся или наиболее известных представителей (прил. 4).

Схожую картину образования городов мы можем обнаружить в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim»<sup>6</sup>. Каждый из существующих в данном фэнтезийном регионе городов был основан тем или иным родом, которые осуществляют управление городом из своей резиденции — зача-

<sup>1</sup> Компьютерная игра «The Witcher» (CD PROJEKT RED, 2007); компьютерная игра «The Witcher 2: Assassins of Kings» (CD PROJEKT RED, 2011).

<sup>2</sup> Компьютерная игра «The Witcher 3: Wild Hunt» (CD PROJEKT RED, 2015).

<sup>3</sup> Компьютерная игра «Mount & Blade: Warband» (TaleWorlds Entertainment, 2010).

<sup>4</sup> Компьютерная игра «Mount & Blade II: Bannerlord» (TaleWorlds Entertainment, 2020).

<sup>5</sup> Сериал «Игра престолов» (НВО, 2011–2019).

<sup>6</sup> Компьютерная игра «The Elder Scrolls V: Skyrim» (Bethesda Game Studios, 2011).

стю замка, находящегося либо в центре, либо в глубине городской застройки, занимая самое безопасное расположение. Примечательно, что резиденция каждого из «домов» носит запоминающееся название, в то время как наиболее влиятельные «семьи», являющиеся владельцами власти, не имеют определённой фамилии — они характеризуются либо именем действующего главы семейства, либо отсылаются к прародителю рода (прил. 5).

Марковская теория Г. Маурера, О. Гирке, Г. Белова подразумевает, что средневековый город — продукт в первую очередь возникающей сельской общины, которая постепенно усиливала своё могущество и влияние, постепенно обзаводясь возможностью установления собственного общинного строя, впоследствии из которых формировались городские учреждения [Сванидзе, Варьяш, Уваров, Черных, 1999, с. 19–21].

Достаточно хорошим примером репрезентации данной теории в фэнтезийных произведениях может стать положение дел в компьютерной игре «Kingdoms and Castles»<sup>1</sup>, что переводится как «Королевства и замки», как бы подразумевающая, что нам предстоит создать своё королевство, хотя по факту — город, не столько крупный, что достоин называться королевством. Игра в жанре градостроительного симулятора подразумевает создание собственного города. Начинается игра с того, что нам предстоит для начала создать собственную сельскую общину, которая лишь со временем сможет превратить свою изначально крохотную деревню в могучий город, с высокими стенами и башнями, сокровищницей и собором. Только лишь построив успешную сельскую общину, которая сможет успешно добывать и выгодно использовать ресурсы, основным из которых является пища, игрок сможет поэтапно увеличивать размеры своего владения. Об этом нам свидетельствуют и «достижения» внутри игры, иллюстрируя весь путь, который необходимо пройти: «Деревушка», «Деревня», «Городок», «Город», «Скромное королевство» и «Процветающее королевство» (прил. 6). Стоит отметить, что данная концепция наиболее часто репрезентируется именно с помощью видеоигр в жанре средневекового градостроительного си-

<sup>1</sup> Компьютерная игра «Kingdoms and Castles» (Lion Shield Studios, 2017).

мулятора или ролевой игры, таких как: «Manor Lords»<sup>2</sup> (прил. 7), «Medieval Dynasty»<sup>3</sup> (прил. 8) и «Foundation»<sup>4</sup> (прил. 9). На мой взгляд, это обусловлено тем, что потребителю, как правило, не столь интересно наблюдать за героями-крестьянами в фильмах. Однако побыть средневековым крестьянином, самому выполнять какую-то рутинную работу в определённых условиях, при этом работая руками своего персонажа, — намного более увлекательно.

Однако стоит заметить, что существуют и произведения, которые могут своим «наполнением» охватывать все вышеперечисленные концепции. Так, кинофраншиза «Властелин колец»<sup>5</sup> и «Хоббит»<sup>6</sup> Питера Джексона по мотивам литературных произведений Джона Рональда Руэла Толкина содержит в себе множество аспектов перечисленных теорий. Бурговая теория выражается в обилии величественных и качественно выполненных оборонительных сооружений. Марковская теория выражена в описании быта хоббитов, их сельской жизни и методов, традиций решения вопросов, связанных с самоуправлением и др. (прил. 10).

На наш взгляд, можно сделать вывод, что произведения жанра фэнтези могут быть успешно использованы в качестве одной из групп источников для базы исторического исследования. С их помощью у нас появляется возможность взглянуть на механизмы репрезентации каких-либо аспектов средневековой эпохи. Так, на основании приведённых примеров можно утверждать, что результаты научных исторических исследований, существующих теоретических положений активно используются в современных аудиовизуальных массмедиа. Грамотно выстроенная методология способствует тому, что вымышленный компонент произведений жанра фэнтези отходит для историка на второй план, благодаря чему у нас появляется возможность раскрыть весь потенциал источника.

<sup>2</sup> Компьютерная игра «Manor Lords» (Slavic Magic, 2024).

<sup>3</sup> Компьютерная игра «Medieval Dynasty» (Render Cube, 2021).

<sup>4</sup> Компьютерная игра «Foundation» (Polymorph Games, 2019).

<sup>5</sup> К/ф «Властелин колец: Две крепости» (реж. Питер Джексон, 2002).

<sup>6</sup> К/ф «Хоббит. Нежданное путешествие» (реж. Питер Джексон, 2012).

## Список литературы

1. Адаменко С. В. Западноевропейский средневековый город как социокультурное пространство. // Чтения памяти профессора Евгения Петровича Сычевского : сборник докладов. 2011. № 11. С. 4–8.
2. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М. : Художественная литература, 1965. 543 с.
3. Беликов, С. В. Жанр «фэнтези» как объект концептуально-семантического исследования: INTERNET ARCHIVE WAYBACKMACHINE. URL: [https://web.archive.org/web/20140429045656/http://www.pglu.ru/lib/publications/University\\_Reading/2008/II/uch\\_2008\\_II\\_00002.pdf](https://web.archive.org/web/20140429045656/http://www.pglu.ru/lib/publications/University_Reading/2008/II/uch_2008_II_00002.pdf) (дата обращения: 08.03.2024).
4. Бреева Т. Н. Стратегия репрезентации национального мифа в славянском фэнтези // Филология и культура. 2012. № 1 (27). С. 94–100.
5. Бронникова О. Н. Феномен «фэнтези» в современной культуре (социально-философский анализ). // Научные достижения и открытия : сборник статей XX Международного научно-исследовательского конкурса. Пенза, 2021. С. 85–87.
6. Галиев С. С. Классификация жанра фэнтези. Произведения Дж. Р. Р. Толкина // Андреевские чтения. Литература XX века: итоги и перспективы изучения. М., 2010.
7. Галкина М. А. Достоверность вымышленных образов в фильмах жанра фэнтези (на примере образа дракона) // Культурная жизнь Юга России. 2020. № 3 (78). С. 59–68.
8. Гизо Ф. История цивилизации в Европе : пер. с фр. М. : Территория будущего, 2007. 336 с.
9. Гусарова А. Д. Фэнтези и средневековье // Проза.ру. URL: <https://proza.ru/2010/12/12/1699> (дата обращения: 13.04.2024).
10. Гутнов А. Э., Глазычев В. Л. Мир архитектуры: лицо города. М. : Молодая гвардия, 1990. 350 с.
11. Кареева В. В. История средних веков. М. : ПСТБИ, 1999. 220 с.
12. Капорина Ю. В. Воображаемое прошлое: образ Древней и Московской Руси в фильме-сказке и фильме-фэнтези // Вопросы исторической науки : материалы V Международной научной конференции. Казань, 2017. С. 7–12.
13. Кушова И. А., Труфакин Д. С. Фэнтези-миры кинематографа как отражение реальных структурных проблем современного общества на примере фэнтези-мира сериала «Игра престолов» // Общество. Наука. Инновации (НПК-2022) : сборник статей XXII Всероссийской научно-практической конференции : в 2 т. Киров, 2022. С. 1055–1063.
14. Левицкий Я. А. Города и городское ремесло в Англии в X–XII вв. М. : Изд-во АН СССР, 1960. 304 с.
15. Лемякина Н. А. Жанр фэнтези в языковом сознании младшего школьника // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. 2020. № 1. С. 51–53.
16. Линч К. Образ города / пер. с англ. В. Л. Глазычева. М. : Стройиздат, 1982. 328 с.
17. Максимова Е. С. Семиотика современного бестиария в пространстве дискурса фильма-фэнтези. // Актуальные вопросы в научной работе и образовательной деятельности : сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции : в 13 частях. Тамбов, 2013. С. 102–105.
18. Мисник М. Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов : автореф. дис. ... канд. фил. наук. Иркутск, 2006. 20 с.
19. Михайлова Л. Г., Князева М. Л., Новицкая И. Я. Восприятие фэнтези российской аудиторией как проекция в процессе массовой коммуникации (в контексте мирового исследования аудитории фильмов «Хоббит») // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. 2017. Т. 2, № 3. С. 229–245.
20. Михельсон О. К., Тесман А. Религия и фэнтези в контексте постсекуляризма // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2022. Т. 38, № 1. С. 132–142.
21. Овчинников В. М., Паулюс П. Й. Архетипы и мифологемы как элементы феномена «открытого мира» компьютерной РПГ вселенной «Ведьмак» // Человек и культура. 2018. № 4. С. 45–56.
22. Ункаев Д. А. Феномен фэнтези в контексте социальных сетей (на примере «Саги о ведьмаке»). // Этнодиалоги. 2020. № 4 (62). С. 270–277.
23. Подвальный М. Религиозные культы в фикциональной вселенной RPG «Ведьмак» // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. Т. 37, № 3. С. 173–190.
24. Пронина Е. Е. Национальная ментальность в зеркале восприятия фэнтези // Медиаскоп. 2016. № 3.

25. Савчукова И. Р., Сомова Е. В. Мистическая экспансия: Гоголь в современном кинематографе. // Актуальные проблемы современной филологии: теория, практика, перспективы развития : материалы III Международной научно-практической конференции (докторантов, аспирантов и магистрантов). Краснодар, 2018. С. 259–262.
26. Сванидзе А. А. и др. Город в средневековой цивилизации Западной Европы. Т. 1. Феномен средневекового урбанизма. М. : Наука, 1999. 390 с.
27. Спутницкая Н. Ю. Идеологическая конъюнктура и художественная эстетика фильмов фэнтези России и США 1950-х годов // Вестник ВГИК. 2017. № 3 (33). С. 19–29.
28. Строева О. В. Неомифологические черты в современном визуальном искусстве // Культура и искусство. 2019. № 2. С. 7–13.
29. Тарасова А. В. Божества и демоны на улицах Сеула: конструирование пространства в южнокорейском телесериале жанра «Фэнтези» // Наука телевидения. 2020. Т. 16, № 2. С. 70–98.
30. Фетисова Т. А. Фэнтези — феномен современной культуры. Обзор // Вестник культурологии. 2017. № 2 (81). С. 179–192.
31. Фомина Д. Д. Коммуникативная стратегия игрового бренда (на примере игры «Ведьмак») // Гуманитарный акцент. 2020. № 4. С. 90–100.
32. Шаров К. С. Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 1 (34). С. 113–127.
33. Яковенко О. К. Жанровые особенности фэнтези (на основе анализа словарных дефиниций фэнтези и научной фантастики) // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2008. № 1. С. 140–167.
34. Якубова Е. В. Условно-средневековая модель мира в фэнтези // Конференция «МОЛОДОСТЬ. ИНТЕЛЕКТ. ИНИЦИАТИВА» : сборник трудов. 2016. С. 257–258.

## References

1. Adamenko SV. The Western European Medieval city as a socio-cultural space. *Chteniya pamyati professora Evgeniya Petrovicha Sychevskogo: sbornik dokladov. = The Western European Medieval city as a socio-cultural space*. 2011;(11):4-8. (In Russ.).
2. Bahtin MM. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Renessansa = The work of Francois Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and Renaissance*. Moscow; 1965. 543 p. (In Russ.).
3. Belikov SV. The genre of “fantasy” as an object of conceptual and semantic research. INTERNET ARCHIVE WAYBACKMACHINE. URL: [https://web.archive.org/web/20140429045656/http://www.pglu.ru/lib/publications/University\\_Reading/2008/II/uch\\_2008\\_II\\_00002.pdf](https://web.archive.org/web/20140429045656/http://www.pglu.ru/lib/publications/University_Reading/2008/II/uch_2008_II_00002.pdf) (accessed: 08.03.2024) (In Russ.).
4. Breeva TN. The strategy of representing the national myth in Slavic fantasy. *Filologiya i kul'tura = Philology and culture*. 2012;(1):94-100. (In Russ.).
5. Bronnikova ON. The phenomenon of “fantasy” in modern culture (socio-philosophical analysis). *Nauchnye dostizheniya i otkrytiya. Sbornik statej XX Mezhdunarodnogo nauchno-issledovatel'skogo konkursa = Scientific achievements and discoveries. Collection of articles of the XX International Scientific Research Competition*. Penza; 2021. Pp. 85–87. (In Russ.).
6. Galiev SS. Classification of the fantasy genre. The works of J. R. R. Tolkien *Andreevskie CHteniya. Literatura XX veka: itogi i perspektivy izucheniya = St. Andrew's Readings. Literature of the XX century: results and prospects of study*. Moscow; 2010. (In Russ.).
7. Galkina MA. The authenticity of fictional images in fantasy films (using the example of the image of a dragon). *Kul'turnaya zhizn' Yuga Rossii = The authenticity of fictional images in fantasy films (using the image of a dragon as an example)*. 2020;(3):59-68. (In Russ.).
8. Gizo F. *Istoriya civilizacii v Evrope = The history of Civilization in Europe*. Moscow; 2007. 336 p. (In Russ.).
9. Gusarova AD. Fantasy and the Middle Ages. Proza.ru. URL: <https://proza.ru/2010/12/12/1699> (accessed: 13.04.2024). (In Russ.).
10. Gutnov AE. *Mir arhitektury: lico goroda = The world of architecture: the face of the city*. Moscow; 1990. 350 p. (In Russ.).

11. Kareeva VV. *Istoriya srednih vekov = The History of the Middle Ages*. Moscow; 1999. 220 p. (In Russ.).
12. Kaporina YuV. The Imaginary Past: the image of Ancient and Muscovite Russia in a fairy tale film and a fantasy film. *Voprosy istoricheskoy nauki. Materialy V Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii = The Imaginary Past: the image of Ancient and Muscovite Russia in a fairy tale film and a fantasy film*. Kazan; 2017. Pp. 7–12. (In Russ.).
13. Kushova IA, Trufakin DS. Fantasy worlds of cinema as a reflection of the real structural problems of modern society on the example of the fantasy world of the series “Game of Thrones”. *Obshchestvo. Nauka. Innovacii (NPK-2022). Sbornik statej XXII Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii. V 2-h tomah = In the collection: Society. Sciences'. Innovations (NPC-2022). Collection of articles of the XXII All-Russian scientific and practical conference. In 2 volumes*. Kirov; 2022. Pp. 1055–1063. (In Russ.).
14. Levickij YA. A. *Goroda i gorodskoe remeslo v Anglii v X–XII vv. = Cities and urban craft in England in the X–XII centuries*. Moscow; 1960. 304 p. (In Russ.).
15. Lemyaskina NA. The fantasy genre in the language consciousness of a younger student. *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Filologiya. Zhurnalistika = Bulletin of the Voronezh State University. Series: Philology, Journalism*. 2020;(1):51-53. (In Russ.).
16. Linch K. *Obraz goroda = The image of the city*. Moscow; 1982. 328 p. (In Russ.).
17. Maksimova ES. The semiotics of the modern bestiary in the space of the fantasy film discourse. *V sbornike Aktual'nye voprosy v nauchnoj rabote i obrazovatel'noj deyatel'nosti. Sbornik nauchnyh trudov po materialam Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii: v 13 chastyah = In the collection: Current issues in scientific work and educational activities. Collection of scientific papers based on the materials of the International Scientific and practical conference: in 13 parts*. Tambov; 2013. Part 13. Pp. 102–105. (In Russ.).
18. Misnik MF. *Lingvisticheskie osobennosti anomal'nogo hudozhestvennogo mira proizvedenij zhanra fentezi angloyazychnyh avtorov = Linguistic features of the anomalous artistic world of fantasy genre works by English-speaking authors*. Irkutsk; 2006. 20 p. (In Russ.).
19. Mihajlova LG, Knyazeva ML, Novickaya IYA. The perception of fantasy by the Russian audience as a projection in the process of mass communication (in the context of a global study of the audience of the Hobbit films). *Vestnik Volzhskogo universiteta im. V. N. Tatishcheva = Bulletin of the V. N. Tatishchev Volga State University*. 2017;2(3):229-245. (In Russ.).
20. Mihel'son OK, Tesman A. Religion and fantasy in the context of post-secularism. *Vestnik Sankt-Petersburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya = Bulletin of St. Petersburg University, Philosophy and conflictology*. 2022;38(1):132-142. (In Russ.).
21. Ovchinnikov VM. Archetypes and mythologems as elements of the phenomenon of the «open world» computer RPG universe «The Witcher». *Chelovek i kul'tura = Man and culture*. 2018;(4):45-56. (In Russ.).
22. Unkaev DA. The phenomenon of fantasy in the context of social networks (using the example of the “Witcher Saga”). *Etnodialogi = Ethnodialogies*. 2020;(4):270-277. (In Russ.).
23. Podval'nyi M. Religious cults in the fictional universe of the Witcher RPG. *Gosudarstvo, religiya, cerkov' v Rossii i za rubezhom = State, religion, Church in Russia and abroad*. 2019;37(3):173-190. (In Russ.).
24. Pronina EE. National mentality in the mirror of fantasy perception. *Mediaskop = Mediascope*. 2016;(3). URL: <http://www.mediascope.ru/?q=node/2167> (In Russ.).
25. Savchukova IR, Somova EV. Mystical Expansion: Gogol in modern cinema. *Aktual'nye problemy sovremennoj filologii: teoriya, praktika, perspektivy razvitiya. Materialy III Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii (doktorantov, aspirantov i magistrantov) = In the collection: Actual problems of modern philology: theory, practice, development prospects. Materials of the III International Scientific and Practical Conference (doctoral students, postgraduates and undergraduates)*. Krasnodar; 2018. Pp. 259–262. (In Russ.).
26. Svanidze AA. *Gorod v srednevekovoj civilizacii Zapadnoj Evropy. T. 1. Fenomen srednevekovogo urbanizma = The city in the medieval civilization of Western Europe. Vol. 1. The phenomenon of medieval urbanism*. Moscow; 1999. 390 p. (In Russ.).
27. Sputnickaya NYu. The ideological conjuncture and artistic aesthetics of fantasy films in Russia and the USA of the 1950s. *Vestnik VGIK = VGIK Bulletin*. 2017;(3):19-29. (In Russ.).
28. Stroeva OV. Neo-mythological features in contemporary visual art. *Kul'tura i iskusstvo = Culture and Art*. 2019;(2):7-13. (In Russ.).
29. Tarasova AV. Deities and Demons on the streets of Seoul: The Construction of Space in the South Korean Fantasy television series. *Nauka televideniya = The science of television*. 2020;16(2):70-98. (In Russ.).



30. Fetisova TA. Fantasy is a phenomenon of modern culture: review. *Vestnik kul'turologii = Bulletin of Cultural Studies*. 2017;(2):179-192. (In Russ.).
31. Fomina DD. The communicative strategy of the gaming brand (using the example of the game «The Witcher»). *Gumanitarnyj accent = Humanitarian emphasis*. 2020;(4):90-100. (In Russ.).
32. Sharov KS. The metalanguage of the Witcher trilogy: Agnosticism or a new kind of postmodern religious preaching? *Mezhdunarodnyj zhurnal issledovaniy kul'tury = International Journal of Cultural Studies*. 2019;(1):113-127. (In Russ.).
33. Yakovenko OK. Genre features of fantasy (based on the analysis of dictionary definitions of fantasy and science fiction). *Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta = Bulletin of the Irkutsk State Linguistic University*. 2008;(1):140-167. (In Russ.).
34. Yakubova EV. The conventionally medieval model of the world in fantasy. *Konferenciya «MOLODOST'. INTELEKT. INICIATIVA»: sbornik trudov = Conference "YOUTH. INTELLIGENCE. INITIATIVE": collection of works*. 2016. Pp. 257–258. (In Russ.).

### Информация об авторе

**М. А. Борисенков** — магистр, направление подготовки «Историческая урбанистика».

### Information about the author

**M. A. Borisenkov** — Master's Degree Student in Historical «Urban Studies».

---

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.      The author declares no conflicts of interests.



Рис. 1.1. «Король Артур» (реж. Антуан Фукуа, 2004). Главные герои в доспехах «переходного типа»



Рис. 1.2. «Король Артур» (реж. Антуан Фукуа, 2004). Римское поселение в раннее средневековье.



*Рис. 2.1. «The Witcher 3: Wild Hunt» (CD PROJEKT RED, 2015).  
Крепостные стены города Оксенфурт*



*Рис. 2.2. «The Witcher 3: Wild Hunt» (CD PROJEKT RED, 2015).  
Вольный город Новиград, вид сверху*



Рис. 3.1. «Mount & Blade: Warband» (TaleWorlds Entertainment, 2010).  
Штурм крепости



Рис. 3.2. «Mount & Blade II: Bannerlord» (TaleWorlds Entertainment, 2020).  
Подготовка к штурму укрепленного города



Рис. 4.1. «Игра престолов» (НВО, 2011–2019).  
Кровавые врата ведут к родовому поместью дома Аррен «Орлиное гнездо» (на заднем плане)



Рис. 4.2. «Игра престолов» (НВО, 2011–2019).  
Красный замок и город Королевская гавань



Рис. 5.1. «The Elder Scrolls V Skyrim» (Bethesda Game Studios, 2011).  
Драконий предел — резиденция ярла Балгруфа Старшего, правителя города Вайтран



Рис. 5.2. «The Elder Scrolls V Skyrim» (Bethesda Game Studios, 2011).  
Крепость Миствейл — резиденция правителя Рифтена — Лайлы Руки закона



Рис. 6.1. «Kingdoms and Castles» (Lion Shield Studios, 2017).  
Сельская община на начальном этапе своего становления



Рис. 6.2. «Kingdoms and Castles» (Lion Shield Studios, 2017).  
Один из возможных вариантов сельского поселения, развитого игроком



Рис. 7.1. «Manor Lords» (Slavic Magic, 2024).  
Сельская община



Рис. 7.2. «Manor Lords» (Slavic Magic, 2024).  
Вид на поселение с консолью игрока (вверху экрана)



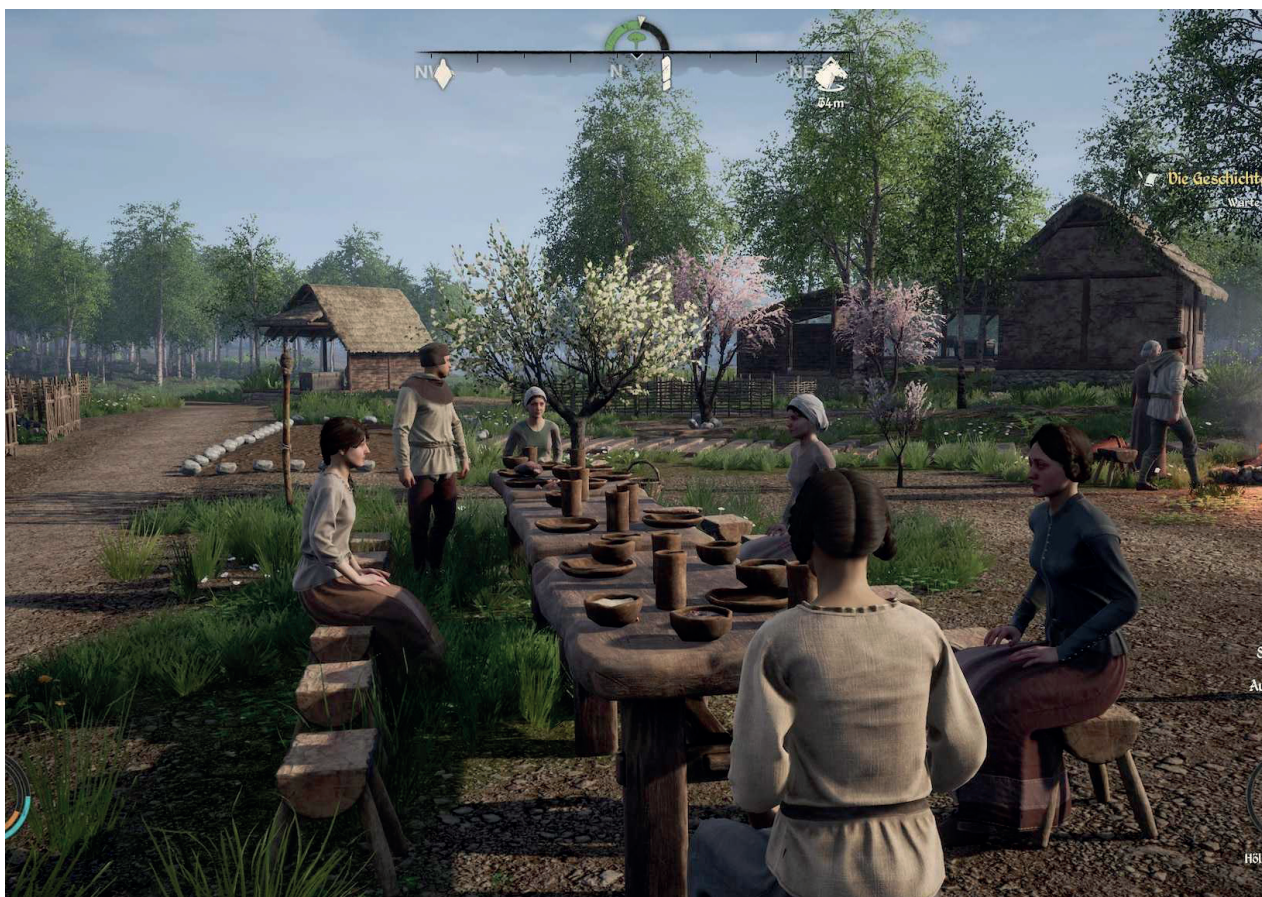


Рис. 8.1. «Medieval Dynasty» (Render Cube, 2021).  
Трапеза в деревне



Рис. 8.2. «Medieval Dynasty» (Render Cube, 2021).  
Деревня



Рис. 9.1. «Foundation» (Polymorph Games, 2019).  
Сельская община



Рис. 9.2. «Foundation» (Polymorph Games, 2019).  
Город с предместьями



Рис. 10.1. Кадр изи к/ф «Властелин колец: Две крепости» (реж. Питер Джексон, 2002).  
Минас Тирит

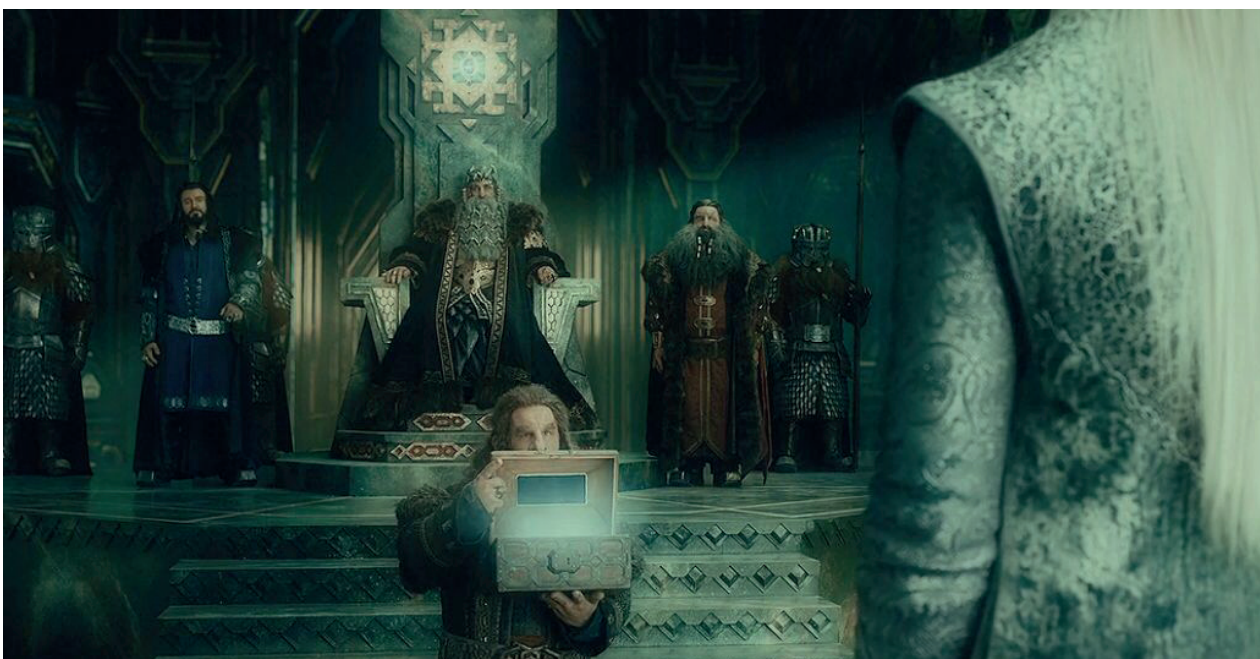


Рис. 10.2. Кадр из к/ф «Хоббит. Нежданное путешествие» (реж. Питер Джексон, 2012).  
Монархия у гномов Эребора