

Беляев Никита Антонович

аспирант кафедры педагогики
и психологии
Самарский государственный
социально-педагогический
университет
Самара, Россия

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОРФОЛОГИИ ПРОППА В СОЗДАНИИ ИСТОРИЧЕСКИХ
ВИДЕОИГР ДЛЯ ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ШКОЛЬНИКОВ****Аннотация**

Рассматривается потенциал использования морфологии волшебной сказки В. Проппа в создании сюжетов для военно-исторических видеоигр и объясняется потенциал видеоигр как эффективного инструмента патриотического воспитания учащихся 11-14 лет. Анализируются психолого-педагогические особенности восприятия исторического контента подростковой аудиторией, обосновывается преимущество интерактивных форматов перед традиционными методами. На примере конкретных игровых проектов и авторской методики применения модели В.Я. Проппа выявляются механизмы трансляции ценностных ориентаций. Представлена идея учебной программы, интегрирующей геймдизайн, изучение героики истории России и создание собственных игровых прототипов. Делается вывод о том, что видеоигры, обладая свойствами иммерсивности и интерактивности, способствуют формированию эмоциональной связи с историческим прошлым и усвоению патриотических ценностей через личный опыт.

Ключевые слова: патриотическое воспитание, видеоигры, мифология, В.Я. Пропп

Актуальность проблемы патриотического воспитания подрастающего поколения в современной России обусловлена как государственным заказом, отраженным в Указе Президента №809 о традиционных ценностях [1] и в национальном проекте «Патриотическое воспитание» [2], так и необходимостью поиска новых, адекватных вызовам цифровой эпохи педагогических технологий. Подростковая аудитория 7-14 лет характеризуется клиповым мышлением, высокой вовлеченностью в цифровую среду и сниженным интересом к традиционным словесно-репродуктивным методам обучения. В этой связи видеоигры, обладая наибольшей иммерсивностью и интерактивностью в сравнении со всеми другими видами контента, представляются перспективным ресурсом для воспитательно-просветительской практики.

Эффективность видеоигр в воспитательно-просветительском процессе (в нашем случае мы подразумеваем именно патриотическое воспитание и историческое просвещение) обусловлена их ключевыми свойствами:

1) Иммерсивность: Погружение в историческую среду (например, в Смутное время в игре «Смута», во Вторую Мировую Войну в игре «Call Of Duty 2», в различные исторические эпохи в игре «Total War», в работу военного пилота в «ИЛ-2 Штурмовик»

и т.д.) создает «эффект присутствия», способствуя эмоциональному проживанию событий, что недостижимо при чтении учебника.

2) Интерактивность: Активная позиция игрока, необходимость принимать решения (тактические, моральные) трансформируют пассивного потребителя информации в субъекта деятельности, что усиливает личностное усвоение опыта.

3) Наглядность и образность: Визуальные образы техники, униформы, ландшафта и персонажей делают абстрактные исторические понятия конкретными и узнаваемыми.

О примерах видеоигры, которые исторически просвещают игроков, написал Н. С. Барановский в своей статье «Использование видеоигр в патриотическом воспитании» [3]. Всё это дает играм мощный воспитательно-просветительский и даже идеологический потенциал, и задача современной государственной образовательной системы заключается в том, чтобы грамотно и эффективно использовать этот потенциал.

Более того, в Москве 27 сентября 2025 г. состоялся просветительский форум Российского военно-исторического общества (РВИО) «Военная история в играх: границы реальности», в котором приняли участие ведущие историки, педагоги и разработчики игр, в рамках которого эксперты обсуждали как раз потенциал видеоигр в историческом просвещении [4].

Русская военная история действительно представляет собой богатейший материал для формирования патриотических чувств, и ключевым аспектом исторической патриотики является опора на **архетипы русской героики**. В данной статье мы будем рассматривать конкретно архетип героя, выделенный К.Г. Юнгом как наиболее важный архетип [5] и подробно представленный в труде В. Проппа «Русский героический эпос» [6], но в дальнейшем можно будет исследовать и другие архетипы, хоть и косвенно мы их тоже затронем.

Уже хорошо известно, что современные игровые персонажи и супергерои наследуют черты былинных богатырей, легендарных и литературных героев: служение общему делу, жертвенность, духовная правота, наличие большой силы. Подробнее о том, насколько похожи «супергерой» и «богатырь», писали Д.С. Алексеев и А.В. Бекишева в своей статье «Образ богатыря в эпосе Киевской Руси и современный «супергерой»: сравнительный анализ» [7]. В добавок к этому, ярко выраженная семиотическая оппозиция «свой-чужой» между «героем» и «злодеями» позволяет

транслировать детям в наглядной и доступной форме ценностное отношение к защите Отечества как к отстаиванию «своего» мира правды и справедливости против сил хаоса и деструкции [8]. Соответственно, мы вполне можем заменить западных супергероев на отечественных легендарных персонажей, транслируя через них необходимые традиционные ценности, и это тоже не секрет, потому что так уже делают, но иногда получается всё равно как-то «не по-нашему», потому что западные ценности и смыслы, завернутые в русскую обертку, выглядят косо и коряво, но когда делают наоборот, то есть берут традиционные ценности и культурные код (например, те же сказки) и лишь преподносят их в западном стиле – ярко, эффектно, качественно, с экшеном – то это начинает работать и нравиться отечественному зрителю (поэтому сейчас так популярны в России киносказки). Но почему так происходит? В чем магия русских киносказок? Мы считаем, что дело в нарративной основе, которая культурно-исторически нам близка.

Существует популярная методика по созданию нарратива, основанной на мономифе, который очень подробно исследовал в своей работе «Тысячеликий герой» Д. Кэмпбэлл [9], а К. Воглер, в свою очередь, написал пособие по сценаристике «Путешествие героя» [10], по которому были созданы и до сих пор создаются многие известные и успешные фильмы, сериалы и франшизы (в том числе и российские киносказки). Но что насчет видеоигр? Бытует мнение, что «путешествие героя» можно применить и в игре, и так часто делают, когда в игре большое внимание уделяют сюжету, и это действительно помогает сделать сюжет эмоциональнее и насыщеннее, но Е.В. Галанина и А.С. Ветушинский в своей статье «Измерение героического и мономиф в видеоиграх» [11] подробно разобрали теорию мономифа в основе видеоигр и выяснили, что хоть «путешествие героя» тоже работает в играх, но предстает в весьма редуцированной форме и модифицированной форме. Соответственно, можно сделать вывод, что нарратив в видеоиграх (и, как было отмечено выше – нарративную глубину в кино тоже) стоит основывать на чем-то другом. Но на чем?

Здесь на помощь приходит «Морфология волшебной сказки» В. Проппа [12]. Этот труд известен филологам и фольклористам, но в индустрии контента он не особо распространен (хоть и какие-то элементы и приемы «морфологии сказки» весьма успешно применяют в кино, и М. Бухтеевым даже написано практическое пособие «Как писать сценарии для кино по методу Проппа» [13]). Российские киносказки разбирать

не будем, ибо очевидно, что многие элементы «морфологии сказки» там и так присутствуют как жанровые особенности. Поэтому, чтобы лучше понять актуальность данного филологического труда для видеоигровой сценаристики, давайте разберем по морфологии волшебной сказки популярную видеоигру «Ghost Of Tsushima» («Прирак Цусимы») [14], продажи которой по всему миру составили 13 миллионов и которая основана на реальном историческом событии, когда монголо-корейская армия вторглась на японские острова Цусима и Ики, и затем проанализируем – чего не хватает по В. Проппу в российской видеоигре «Смута» [15] (тем более что главным референсом «Смуты», как говорили сами создатели, была именно игра «Ghost Of Tsushima» [16]).

Анализ видеоигры «Ghost Of Tsushima» на основе 31 функции действующих лиц из «Морфологии волшебной сказки» В. Проппа

Сразу стоит отметить, что во всех сказках в целом и в анализируемой видеоигре в частности не все функции идут хронологически друг за другом и не все функции проявлены в полной мере. Это классические издержки разнообразия повествования, о которых В. Пропп тоже писал.

1. Один из членов семьи отлучается из дома. Усиленная форма отлучки представляет собой смерть родителей или близких.

Главного героя зовут Дзин Сакай (архетип «Герой»), он последний из представителей своего древнего самурайского рода. Ему чудом удалось остаться в живых, когда монголы напали на Цусиму. Остальные или погибли, или попали в плен, подобно его дяде, господину Симуре (архетип «Царевич» + «Ложный герой»), находящемуся теперь во власти внука Чингисхана Хотун-хана (архетип «Антагонист»). В дальнейшем так же узнается, что его отец еще до прихода монголов погиб от рук разбойников, когда Дзин был еще подростком, и эта детская травма сопровождает его на протяжении всего сюжета.

2. К герою обращаются с запретом.

Выживший Дзин узнает, что его дядя находится в плену у предводителя монголов Хотунхана, и решает освободить его. Сначала он хочет сделать это по самурайской чести, в открытую, но бывшая разбойница Юна (архетип «Помощник»), которая как раз спасла ему жизнь, говорит о том, что таким способом Дзину не справится с монголами и нужно действовать нечестно, иначе не победить. Дзин

вспоминает, как его дядя господин Симура учил его самурайской чести и проповедовал запрет на нечестную войну.

3. Запрет нарушается.

Дзин, понимая, что честным самурайским методом действительно не справится с захватчиками, решает вести диверсионную войну, становясь впоследствии тем самым «призраком». Это решение дается ему крайне тяжело, и на протяжении всей игры его сильно мучает эта моральная дилемма.

4. Антагонист пытается произвести разведку. Обращенная форма выведывания имеет вид выпрашивания антагониста это жертвой.

5. Антагонисту даются сведения о его жертве. (В. Пропп писал, что некоторые функции могут сливаться в одну, и в данном случае – это тот самый пример).

а) Хотунхан при первой встрече с господином Симурой говорит, что перед вторжением изучал язык, традиции и веру японцев, чтобы эффективно воевать с ними;

б) Дзин спрашивает Юну, где находится его дядя и Хотунхан, и Юна отвечает, что они в замке Канэда;

в) Хотунхан при первой встрече с Дзином перед их первой дуэлью сказал, что Симура много рассказывал о Дзине.

6. Антагонист пытается обмануть свою жертву, чтобы овладеть ею и или ее имуществом.

Хотунхан во время первого боя с Дзином предлагает ему сдаться и показать дяде, как можно решить всё миром.

7. Жертва поддается обману и тем невольно помогает врагу.

Эта функция здесь работает косвенно. По факту, Дзин не поддается обману, но, по сути, своим решением вести нечестную борьбу он в дальнейшем невольно помогает Хотунхану настроить официальные силы японцев против себя самого. А также, дальше по сюжету появится Рюдзо, друг Дзина из детства, который сначала пообещает помочь ему, но в итоге предаст, потому что монголы дали ему и его банде денег.

8. Антагонист наносит одному из членов семьи вред или ущерб.

а) Хотунхан пленит дядю главного героя;

б) Войска Хотунхана наносят вред и ущерб всей Родине героя.

8а. Одному из членов семьи или главному герою чего-либо не хватает, ему хочется иметь что-либо.

а) Дзин хочет освободить своего дядю и зачистить свой родной край от монгольских захватчиков, но для этого он сначала желает найти свою катану;

б) Господин Симуру хочет, чтобы Дзин воевал по самурайской чести и чтобы они вместе очистили остров от монголов;

в) Юна хочет спасти своего брата и уплыть с ним подальше от монголов.

9. Беда или недосдача сообщается, к герою обращаются с просьбой или приказанием, отсылают или отпускают его.

а) Дзину, после того как он пришел в сознание, Юна сообщает, что монголы захватили весь остров и взяли в плен господина Симуру (нужно спасти его);

б) Юна просит помочь найти её брата и освободить его из плена монголов, чтобы они с братом могли уплыть подальше отсюда;

в) На протяжении всей игры неигровые персонажи говорят Дзину о разбойничестве монголов и просят его как-либо помочь.

10. Искатель соглашается или решается на противодействие. Этот момент характерен только для тех сказок, где герой является искателем.

Дзин не является искателем в полной мере, но по сюжету эта функция выполняется тем, что он соглашается найти и спасти брата Юны, а также решается найти вооружение, которое поможет ему победить в схватке с Хотунханом, и союзников. В том числе по сюжету Дзину еще придется помочь Сэнсёю Исикава отыскать его ученицу-лучницу Томоэ, которая перешла на сторону монголов.

11. Герой покидает дом (отправка). Иногда отправка усиливается и ей придается характер бегства.

По факту, Дзин уже давно покинул свой дом, но, по сути, после первого неудачного поединка с Хотунханом Дзин как раз отправляется на поиски лучшего вооружения, снаряжения и союзников.

12 Герой испытывается, выспрашивается, подвергается нападению и пр., чем подготавливается получение им волшебного средства.

На этом построена основная часть сюжета и геймплея: Дзин постоянно проходит какие-то испытания, сражается с монголами, разбойниками, предателями, чтобы заполнить себе новое оружие и новых союзников.

13. Герой реагирует на действия будущего дарителя.

- а) Дзин спасает Таку, брата Юны;
- б) Дзин помогает госпоже Масако расправиться с преступниками;
- в) Помогает сэнсею Исикива в поисках Томоэ.

14. В распоряжение героя попадает волшебное средство.

- а) От Таки Дзин получает крюк, с помощью которого он сможет тайно забраться на стены крепости, в которой держат его дядю, и плюс в союзники получает Юну;
- б) От госпожи Масако получает доспехи;
- в) От сенсея Исикавы получает лук и плюс его самого к себе в союзники.

15. Герой переносится, доставляется или приводится к месту нахождения предметов поиска

На своем коне прискакивает к замку, где держат Симуру и с помощью полученного снаряжения добирается до Симуры.

16. Герой и его антагонист вступают в непосредственную борьбу

Дзин находит Хотунхана в другом замке, но тот берет в плен Таку и его затем самого Дзина тоже, потом Хотунхан убивает Таку, оставляя Дзин одного.

17. Героя метят

Дзина изначально метит клинок клана Сакай, а затем прозвище «призрак».

18. Антагонист побеждается (но пока что ложный антагонист или вредитель)

Дзин снова находит место, где вероятно сидит Хотунхан, попутно отравляет лагерь монголов, но встречает его не Хотунхана, а предатель Рюдзо. Дзин вступает с ним бой и убивает его.

19. Начальная беда или недостача ликвидируется

Дзин спасает Симуру, но Хотунхана там нет. Дзин и Симура объединяются.

20. Герой возвращается

Дзин, собрав до конца свой отряд, вновь отправляет обратно (возвращается), чтобы наконец-таки убить Хотунхана.

21. Герой подвергается преследованию

Здесь функции хронологически сильно меняются. За такое бесчестное и жестокое убийство монголов дядя Симуру начинает преследовать Дзина, чтобы остановить его.

22. Герой спасается от преследования

Дзину приходится убежать подальше на север острова.

23. Герой незнанным прибывает домой или в другую страну

Дзин возвращается в пустой родной дом. У него остался только дядя, господин Симура, но и тот не признает его, потому что Дзин нарушил честь самурая.

24. Ложный герой предъявляет необоснованные притязания

Сегун считает Дзина предателем, своевольным разбойником. Дядя Симура тоже не одобряет поступки Дзина, и несмотря на то, что относится к нему как к сыну, ему приходится решиться на смертный поединок.

25. Герою предлагается трудная задача

Последний поединок Дзина и господина Симур. Дзин побеждает, решает оставить дядю в живых или убить.

26. Задача решается

Дзин делает выбор.

27. Героя узнают (по клейму)

Все жители Цусимы теперь знают «призрака», узнают его по маске призрака и клинку клана Сакай.

28. Ложный герой или антагонист, вредитель изобличается

В данном случае, эта функция пересекается с 24-й функцией, когда господин Симура честно признается, что по самурайской чести должен убить Дзина.

29. Герою дается новый облик

Дзину даются новые доспехи.

30. Враг наказывается

Дзин убивает последних монголов на острове.

31. Герой вступает в брак и воцаряется

Это напрямую не показывается, но заметно, что Юна и Дзин становятся парой. Под воцарением, в данном случае, можно понимать общественное признание его «призраком» и настоящим спасителем Цусимы.

Архетипы персонажей в «Призрак Цусимы»:

1) Дзин Сакай – *герой*;

2) Юна – *помощник и отправитель* (она явно помогает ему на протяжении всего сюжета и в начале сюжета как раз она является словесным катализатором отправления Дзина в путь);

3) Хотунхан – *антагонист*; Рюдзо – дополнительный антагонист;

4) Господин Симуру – *царевич* (первую 1/3 игры его держат в замке, он бездействует и его надо спасти) и *ложный герой* (остальные 2/3 игры он, как настоящий самурай, претендует на роль главного защитника и спасителя Цусимы).

5) Все остальные персонажи, кто ему что-то дарит (Така – крюк, сэнсэй Исикава – лук, господа Масако – доспехи и т.д.) выполняют роль *дарителя*.

Как мы можем заметить, в игре «Призрак Цусимы» присутствуют все функции морфологии сказки В. Проппа.

Что мы видим в игре «Смута»?

Архетипы:

1) Герой – Юрий Милославский.

2) Помощник – Кирша.

3) Отправитель – Боярин Кручина. Точнее сказать, он – первый отправитель, потому что в дальнейшем сюжет построен на квестовых циклах: герой встречается с каким-то персонажем-отправителем, тот просит его что-то сделать, герой убегает, делает это, прибегает обратно, ему дают наводку на встречу со следующим персонажем, герой перемещается по локации и встречает следующего отправителя.

4) Антагонист – все интервенты, основного злодея нет.

5) Царевны/царевича – нет.

6) Дарителем – выступают многие персонажи, кто ему что-то дает, но прям важных дарителей нет.

7) Ложным героем, вероятно, выступает Ирен.

Из всех функции явно прослеживаются только:

1) Обращение с запретом – не воевать против поляков.

2) Нарушение запрета – Юрий вступает с ними в бой.

3) Беда или недостача сообщается – Юрию говорят о разбойничестве поляков.

4) Герой покидает дом – Юрий уезжает из поместья боярина Кручины.

5) Герой испытывается, выпрашивается, подвергается нападению – Юрию постоянно дают какие-либо задания.

6) Перемещение героя к месту поисков – Юрия переносят между локациями.

7) Герой и вредитель вступают в непосредственную борьбу – конкретного главного антагониста нет, поэтому Юрий просто периодически вступают в борьбу с поляками.

Роман Юрия Загоскина «Юрий Милославский, или Русские в 1612 году» (17) более богат на функции и архетипы, которые являются более конкретными, но заниматься анализом литературного произведения не стоит в задачах нашего исследования.

В итоге, мы можем сделать вывод, что хоть концептуально – зачистка родных земель от интервентов в жанре action-adventure от 3-го лица – «Призрак Цусимы» и «Смута» похожи, но нарративно они сильно различаются, и наличие всех функций в «Призраке Цусимы» делает сюжет игры сильнее, поэтому игра нарративно получилась весьма более насыщенной, интересной и эмоциональной трогательной, чем «Смута». Различие геймплея и игровых механик разбирать не будем, т.к. это тоже не входит в наши исследовательские задачи (хоть и нельзя не сказать, что в целом для игры механики важнее сюжета, и интересные механики могут «вытащить» заурядный и не очень продуманный сюжет, но сильный сценарий крайне редко может «вытащить» слабые игровые механики).

Также стоит сделать важное примечание, что в мономифе и в этапах путешествия героя раскрываются какие-либо глобальные темы, связанные с мироустройством и личной трансформацией героя, и внутри этапов может происходить всё, что возможно, сохраняя при этом суть этапа. В сказке же функции являются точными глаголами, определенными действиями, которые следуют друг за другом, а сама история сказки обычно весьма локальна и несет в основном поучительный, а не трансформационный характер, что для видеоигры как раз подходит намного лучше, потому что:

- для интерактивной истории необходимо большое количество конкретных действий (задач), которые должен выполнять игрок (в «Призраке Цусимы» таких задач как раз предостаточно);

- локальная личная история проживается игроком более эмоционально, т.к. воспринимается ближе к сердцу («Призрак Цусимы» не про спасение планеты от всемирного зла, не про сотворение мира и не про глобальное конспирологическое разоблачение, а про личную трагедию, про человека, который просто хочет освободить свой маленький родной край от иноземных захватчиков);

- в нашем воспитательно-просветительском случае общая поучительность и мораль истории важнее, чем трансформация героя (в «Призраке Цусимы» нет акцента на трансформации героя).

Также нужно отметить, что морфология В.Проппа подойдет далеко не ко всем видеоиграм, а только к тем, где планируется ярко выраженный нарратив, трансляция каких-либо смыслов и ценностей и где особенности жанра соотносятся с повествовательным концептом (например, в экономическом 2D-симуляторе навряд ли морфологию В. Проппа можно как-то применить). И теперь представьте, что получилось бы, если взять нарратив «Призрака Цусимы» и вместо японского сеттинга сделать древнерусский сеттинг, а вместо самурая Дзина Сакая главным героем сделать боярина Евпатия Коловрата – звучит вполне неплохо. Наша команда сейчас разрабатывает две исторические видеоигры, сценарии для которых мы создаём, опираясь на морфологию В. Проппа.

И последнее, о чём хотелось бы сказать, это то, что наиболее эффективной формой патриотического воспитания и исторического просвещения является даже не сам игровой процесс, а непосредственно разработка игры, когда создатели глубоко погружаются в тему и тем самым просвещаются. Поэтому разрабатываемая нами программа дополнительного образования по геймдизайну для школьников 11-14 лет нацелена как раз на то, чтобы после изучения основ работы в игровом движке Unity и в программе для 3D-моделирования Blender ребята, опираясь на изученную морфологию волшебной сказки В. Проппа как на инструмент для конструирования собственных сюжетов и на архетипные примеры русской героики для создания персонажей, смогли создать свою видеоигру по мотивам исторических событий России и распространить эту интерактивную историю по своим друзьям, знакомым и родственникам (существует вероятность, что игра может даже «стрельнуть» и стать популярной). Создавая прототип игры на тему подвига русских солдат или эпизода из былинного эпоса, подросток не просто осваивает цифровые технологии, но и проводит глубокую личностную работу по осмыслению исторического события, «проживая» его в качестве творца.

Таким образом, военно-исторические видеоигры, при условии их грамотного педагогического сопровождения и правильного нарративного наполнения, являются мощным современным инструментом патриотического воспитания и исторического просвещения школьников среднего возраста. Их потенциал заключается в способности формировать не абстрактные знания, а личностно переживаемое отношение к истории своей страны через интерактивный опыт и деятельностное участие.

Список использованных источников

1. Указ Президента РФ от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // Официальные сетевые ресурсы Президента России. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 22.09.2025).
2. Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан РФ» // Минпросвещения России. [Электронный ресурс]. URL: <https://edu.gov.ru/national-project/projects/patriot/> (дата обращения: 22.09.2025).
3. Барановский Н.С. Использование видеоигр в патриотическом воспитании // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2023. – Т. 23, вып. 4. – С. 482-486. – DOI: 10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486. – EDN: JZDODC.
4. Военная история в играх: границы реальности // РВИО. [Электронный ресурс]. URL: <https://rvio.ru/activities/news/voennaya-istoriya-v-igrakh-granicy-realnosti> (дата обращения: 22.09.2025).
5. Юнг К.Г. Психологические типы / Пер. с нем. – М.: Академический проект, 2019. – 480 с.
6. Пропп В.Я. Русский героический эпос / Владимир Пропп. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 800 с. – (Архетип: Русская культура)
7. Алексеев Д.С., Бекишева А.В. Образ богатыря в эпосе Киевской Руси и современный «супергерой»: сравнительный анализ // Вестник Бурятского государственного университета. Философия. – 2012. – Вып. 6. – EDN: OZNUYD.
8. Колесов В.В. Древняя Русь: наследие в слове. Мир человека. Кн. 1. – СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2000. – 320 с.
9. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. – М.: Питер, 2021. – 352 с.
10. Воглер К. Путешествие писателя: Мифические структуры для писателей и сценаристов. – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. – 290 с.
11. Галанина Е.В., Ветушинский А.С. Измерение героического и мономифа в видеоиграх анализ // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – № 36. – С. 31-46. – DOI: 10.17223/22220836/33/3. – EDN: ZDIGWD.

12. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки / Владимир Пропп. – М.: Эксмо, 2023. – 224 с.
13. Бухтеев М.Н. Как писать сценарии для кино по методу Проппа. Практическое пособие. – М.: Издательские решения, 2020. – 89 с.
14. О видеоигре «Ghost Of Tsushima» // RuWiki. [Электронный ресурс]. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Ghost_of_Tsushima (дата обращения: 22.09.2025).
15. О видеоигре «Смута» // RuWiki. [Электронный ресурс]. URL: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/Смута_\(игра\)](https://ru.ruwiki.ru/wiki/Смута_(игра)) (дата обращения: 22.09.2025).
16. «Ghost of Tsushima» – аля русь: главное из интервью с автором «Смуты» // StopGame.ru. [Электронный ресурс]. URL: https://stopgame.ru/newsdata/56633/ghost_of_tsushima_a_lya_rus_glavnoe_iz_interview_s_avtorom_smuty (дата обращения: 21.10.2025).
17. Загоскин М.Н. Юрий Милославский, или Русские в 1612 году. – М.: Советская Россия, 1983. – 300 с.