

Инициация в интерактивных визуальных новеллах как ритуальная практика цифровой среды

Ульяна С. Баранова

*Российский государственный гуманитарный университет
Москва, Россия, brickiuliania@gmail.com*

Аннотация. В статье на примере интерактивных визуальных новелл рассматривается проблема анализа новых форм чувственного опыта человека в эпоху цифровизации. Центральной темой является цифровизованный ритуал инициации, представленный как часть чувственного опыта игрока интерактивных новелл. Раскрывается логика переосмысления и художественного отражения архаичного ритуала в сказках, сюжет которых стал наиболее востребованным в индустрии компьютерных игр посредством жанра фэнтези. Описываются каналы и механизмы вовлечения игрока в инициационный сюжет через различные каналы. Во-первых, через интерактивное взаимодействие игрока с медиа. Во-вторых, через визуальную составляющую видеоигры. И в-третьих, через вербальные средства – текст, раскрывающий сюжет. Анализируется процесс построения внутренней и внешней коммуникации: между игроком и авторами интерактивной визуальной новеллы; игроком и электронным носителем; игроком и историческим Другим – носителем первоначального опыта ритуала инициации. Поднимается вопрос о том, через какие функции интерактивных визуальных новелл происходит трансформация технологического опыта игрока в чувственный. Рассматриваются причины актуализации сюжета инициации в массовой культуре, в частности, в том сегменте видеоигр, к которому относятся интерактивные визуальные новеллы.

Ключевые слова: цифровизация, ритуал, инициация, чувственный опыт, вовлечение

Для цитирования: Баранова У.С. Инициация в интерактивных визуальных новеллах как ритуальная практика цифровой среды // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2023. № 7. С. 107–118. DOI: 10.28995/2686-7249-2023-7-107-118

The initiation in interactive visual novels as a ritual practice of the digital environment

Ulyana S. Baranova

*Russian State University for the Humanities
Moscow, Russia, brickiuliania@gmail.com*

Abstract. In the article, using the example of interactive visual novels, the problem of analyzing new forms of human sensory experience in the era of digitalization is considered. The central theme is a digitized initiation ritual presented as part of the sensory experience of the player in the interactive novels. The logic of rethinking and artistic reflection of the archaic ritual in fairy tales is revealed, the plot of which has become the most popular in the computer games industry through the fantasy genre. The channels and mechanisms for involving the player in the initiatory plot through various channels are described. First, through the interactive interaction of the player with the media. Secondly, through the visual component of the video game. And, thirdly, through verbal means – a text that reveals the plot. The process of building internal and external communication is analyzed: between the player and the authors of the interactive visual novel; player and electronic media; the player and the historical Other – the bearer of the initial experience of the initiation ritual. The question is raised about the functions of interactive visual novels through which the player's technological experience is transformed into a sensual one. The reasons for the actualization of the plot of initiation in popular culture are considered, in particular, in the segment of video games, which includes interactive visual novels.

Keywords: digitalization, ritual, initiation, sensory experience, implication

For citation: Baranova, U.S. (2023), "The initiation in interactive visual novels as a ritual practice of the digital environment", *RSUH/RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*, no. 7, pp. 107-118, DOI: 10.28995/2686-7249-2023-7-107-118

В последние два десятилетия цифровизация затрагивает практически все сферы жизни общества, в особенности область интертеймента, а именно – видеоигр. Многие институты, занимавшие важное место в традиционных культурах и отмирающие в информационную эпоху как реальные практики, получают широкое представление в игровой индустрии. Эта тенденция коснулась такой архаической ритуальной практики, как инициация. Инициация – одна из наиболее значимых практик, в истории человечества, поскольку касается процесса включения индивида в культуру и позволяет полноценно участвовать в социальной и религиозной жизни современного ему общества. М. Элиаде

называет ее «внеисторическим архетипическим поведением психики» [Элиаде 2014, с. 180].

Но в настоящее время ритуал инициации либо десакрализируется, превращаясь в разновидность социокультурного ритуала, либо переходит в разряд сюжетного тропа текстов культуры. С помощью репрезентации ритуальной схемы в различных областях игровой индустрии в цифровой культуре происходит компенсация отсутствия действительных ритуальных начал. Опыт проживания настоящего ритуала заменяется новым чувственным опытом, получение которого связано с цифровыми медиумами.

Интерактивные визуальные новеллы как жанр видеоигр

Изменение соотношения текстового и визуального компонентов, а также проживание чувственного опыта посредством телесной интеракции имеют определяющее значение для такого жанра видеоигр, как интерактивные визуальные новеллы (далее – ИВН). Они не отличаются большой вариативностью взаимодействий игрока с игрой и развитым геймплеем, относятся к жанру приключенческих игр и предполагают наличие интерактивной истории с персонажем, управляемым игроком. ИВН обладают более низкой степенью интерактивности, чем видеоигры других жанров: они ограничены осуществлением выбора, совершаемого посредством нажатия одной из клавиш на компьютере или отображающегося на сенсорном экране смартфона окошка.

Ключевая роль в игровом процессе ИВН отведена исследованию мира и решению задач, требующих от игрока умственных усилий [Adams 2010, р. 82]. Жанр ИВН включает в себя продукты различной направленности, их создают студии по разработке игр и независимые гейм-дизайнеры. Наиболее востребованными на территории стран СНГ (по суммарным показателям охвата аудитории в магазинах приложений) являются игры студий “Your Story Interactive”¹ и “Story Inc.”², ориентированные на женскую аудиторию.

¹ См.: Официальная страница приложения “Romance Club”. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yourstoryinteractive.sails.pirate.adventure> (дата обращения 5 марта 2023).

² См.: Официальная страница приложения “League of Dreamers”. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.StoryInc.LeagueOfDreamers> (дата обращения 5 марта 2023).

Путь героя в ИВН этих студий основан на сказочном сюжете, поскольку их повествовательная структура содержит обязательную систему ролей, атрибутов героев, этапов и функций, отражающих единую схему [Пропп 2020, с. 112–119]. А значительная часть сказочных сюжетов – это художественное переосмысление обряда инициации [Пропп 2020, с. 216]. Последовательность действий и символы, используемые в новеллах, могут как повторять обряд инициации почти в точности, так и представлять вариант «обращения обряда» – отражения действительности путем ее отрицания, когда обряду придается противоположный смысл [Пропп 2020, с. 176]. Этапы обряда представлены в ИВН в индизаторной форме, и сюжет повторяет их лишь частично.

Чтобы сделать игрока ИВН не просто зрителем, но соучастником пути героя, проходящего внутри сюжета инициацию, разработчиками применяются определенные стратегии вовлечения. Рассмотрим их подробнее.

Внутриигровые стратегии и механика вовлечения игрока в сюжет инициации средствами геймплея

Начать стоит с того, что каждая составляющая ИВН, обозначенная в самом их названии, является отдельным каналом вовлечения. Соответственно, главной стратегией вовлечения игрока мы считаем комплексность, состоящую из трех характеристик – интерактивности, визуальной составляющей и сюжета новеллы. Мы начнем анализ с последней категории, поскольку она является формообразующей, коснемся вопроса жанровой принадлежности и формальных стилистических особенностей.

Слово «новелла» в категории ИВН является калькой английского “novel”, которое иногда переводится как «роман». Но в русском языке эти термины не тождественны. Роман обычно относят к эпической литературе и главными его характеристиками считается объем и сложность содержания. Существенным признаком новеллы, напротив, является краткость, которая отделяет ее от эпических жанров (романа и повести), но объединяет со сказкой. В то же время краткость подразумевает структурную интенсивность, что ведет к тенденции преобладания действия над рефлексией [Мелетинский 1990, с. 4].

Следовательно, литературный текст ИВН располагается в пределах между строгими жанровыми рамками романа и новеллы, поскольку он включает в себя черты обеих форм. В синтезе

эпического содержания и активного действия нам видится главный путь вовлечения в игру через текст: он архетипически узнаваем сюжетно и «удобен» для чтения литературно, поскольку совмещает размах описываемых событий с их плотной концентрацией, постоянно фокусируя внимание игрока. Той же цели служат и упрощенные лексические конструкции языка ИВН.

Несмотря на то, что повествование от первого лица способствует большей степени вовлеченности в игровой процесс, в ИВН оно встречается реже, чем повествование от третьего. Мы предполагаем, что это связано с недостаточной осведомленностью рассказчика в таком виде повествования: из-за ограниченности знания о происходящем вокруг герой не способен передать полноценную и объективную картину реальности внутри истории, что не способствует раскрытию игрового мира.

Вербальный текст дополняется вторым важным элементом – изменяющимся визуальным сопровождением. Уже придуманный, продуманный и изображенный без участия игрока образ персонажей (за исключением главной героини – ее внешний облик можно выбрать из нескольких вариантов), их одежда, фоновые места действия, а также некоторые кат-сцены – все это снимает с игрока часть задачи. Не нужно представлять, воображать и придумывать – можно созерцать уже готовое, сосредотачиваясь на сюжете, погружаясь и вовлекаясь в него с большей интенсивностью. Данное расщепление можно назвать делегированной перцепцией – часть работы, которая должна быть проделана умозрительно при чтении обычного буквенного текста, делегируется зрительному восприятию. Происходит перераспределение внимания, что ведет к особому соматическому состоянию игрока.

Визуальное выражение происходящего в сюжете основано на языке универсальных мифологем – символов, чьи значения общедоступны и понятны широкому кругу потребителей контента. Помимо самих главных героев, их друзей и фаворитов, которые стандартизированы и соответствуют конвенциональным представлениям о красоте и стиле, второстепенные персонажи также вписываются в клише. Так, зачастую главный антагонист присутствует в сюжете инкогнито, и его визуальным выражением является антропоморфная фигура, у которой скрыто лицо – маской, капюшоном или магической личиной. Персонаж-наставник или советник представлен в образе мудрого старца или пожилой женщины.

Тот же паттерн работает и с фоновыми изображениями. Они отличаются по принадлежности к разным эпохам или опре-

деленным сконструированным образам того, как должно выглядеть окружение в идеальной ситуации. Для изображения пространств (особенно относящихся к определенной исторической эпохе) используются их отличительные и самые яркие черты, с изрядной долей романтизации: готическая архитектура, мозаики, деревенские пасторали, фахверковые дома, пагоды и бумажные фонари для маркировки «азиатского» и т. д. Отдельные приметы времени выхватываются и в своем визуальном выражении существуют в вакууме, редко коррелируя с происходящим.

Разделение между вербальными знаками и визуальными элементами в ИВН также направлено на то, чтобы снять часть работы воображения с игрока. Визуальная составляющая, с одной стороны, дополняет текст, служит некоторым фоном, подчиняется ему, но в то же время они не тождественны. Изображенные персонажи и места не настоящие, материальные и осязаемые, к ним нет доступа в реальности, но тем не менее изображение героев – символ большего, нежели просто случайный человеческий образ. До некоторой степени традиционные взаимоотношения между языком и образом нарушаются. Познавательная способность человека находится в состоянии разделения – об этом говорит принцип несовместимости пластической репрезентации образа, по определению похожего на объект, и лингвистической референтности слова, которое произвольно и исключает похожесть. Тем не менее несовместимость необходима, потому что когда образ и слово встречаются друг с другом, одно из них оказывается подчинено другому.

Сам литературный текст с помощью сюжета предоставляет нам контекст, благодаря которому абстрактный образ «некоего персонажа» можно определить точно, детализировать и уяснить, что это действительно «главный герой». Наша уверенность в том, что мы правильно понимаем то, что видим, может меняться вместе с контекстом. Явление вне контекста становится иллюзией и ускользает. Без контекста мы вынуждены воображать свой сюжет, подключая канал воображения, но эта функция снята с нас уже наличествующей визуальной составляющей. В ситуации, когда изображения уже придуманы за игрока и позволяют ему воспринимать их лишь с позиции визуальности, не прибегая к активации воображения, проявляется конфликт нарастания экзогенных и дефицита эндогенных образов. Их дисбаланс связан с постепенным нарастанием кризиса чувствительности в медиасфере [Контрера 2011, с. 249]. Визуальная стандартизация окружения играет ту же роль, что и в случае с изображением пер-

сонажей. Узнавание уже знакомого, привычного дает удовлетворение и помогает сконцентрироваться на вживании в сюжет, не отвлекаясь на познание нового и непонятного, снимает часть ответственности с игрока.

Но все же главным каналом, через который осуществляется вовлечение игрока, является интерактивность. Видеоигры в целом основаны на процедурной алгоритмичности, связанной с телом игрока и определяющей всю новую телесность цифровой культуры. Элементарная механика представляет собой выбор из нескольких вариантов, осуществляемый с помощью нажатия на кнопку компьютерной мыши или экран телефона. За этим следуют смена кадра, позиции или этапа пути героя. Все это не позволяет игроку расслабиться или отвлечься, полностью фокусируя его внимание на сюжетных проблемах. Сложность и критичность такой сосредоточенности повышаются, когда игроку предлагается сделать важный выбор за определенное, обычно очень короткое время, или на решающей сюжетной развилке, от которой будет зависеть дальнейшая судьба игрового мира. По сути, проходя сюжет ИВН, игрок постоянно находится в некоторой степени напряжения. Погруженный в среду интерфейсов, он вживается в нее для координации с событийностью игры. Для успешного вовлечения в эту среду необходима соответствующая проработка соматики через повторение элементарных операций, что требует от игрока отдачи и телесной чувствительности, подобной тонко настроенному интерфейсу [Ленкевич 2019, с. 22].

В цифровых технологиях тактильная перцепция играет большую роль, формируя установку на тактильный опыт. И видеоигры доводят этот сформированный более ранними медиа опыт до предельного выражения. ИВН преодолевают определенную дистанцию книжной культуры, не смещая акцент с умозрительного на телесное, но по-новому комбинируя их между собой, делая игрока не просто читателем, но соучастником истории, собственно, действующим героем. Подобным влиянием видеоигры не создают альтернативную реальность, но настраивают на принятие новой цифровой реальности, возникшей в эпоху информационного общества.

Включаясь в интерпретацию происходящего в сюжете посредством игровых действий, мы не только не игнорируем тело, но как бы мыслим телом, телесно погружаемся в игру. Так, текст изображения и интерфейс ИВН образуют с телом игрока коммуникативную связь, где выбор становится перформативным жестом, который влияет на происходящее на экране. Это соот-

носятся с медийной тенденцией движения от многомерности к некоторому «нулевому измерению» – сжатию времени и свертыванию пространства в синтетическом мире. И у этого движения технический характер, поскольку оно связано со средствами коммуникации [Ленкевич 2019, с. 29].

Так, одной из важнейших стратегий вовлечения в ИВН, подкрепляемой механизмом нажатия клавиш для совершения выбора, служит предельная концентрация внимания, затрагивающая телесный опыт. Благодаря вовлечению тела геймер учится управлять как игровой, так и неигровой реальностью на соматическом уровне, развивая «телесное воображение». Таким образом производится особая «цифровая» модель игрока как субъекта, спроектированного медиа, а также особая форма соматического присутствия.

Эту форму мы рассматриваем в контексте концепции «производства присутствия», в которой фокус смещен с эффектов значения на эффекты присутствия. Для исследований видеоигр данный метод представляет существенный интерес. При этом сложно представить более близкую и в то же время далекую от «присутствия» область, чем цифровая культура и конкретно видеоигры. Цифровое «отсутствует», не существуя в привычной материальной реальности, но при этом оно фактически присутствует на материальных носителях и влияет на телесный опыт, порождая эффекты присутствия. Digital-технологии – одна из главных примет современности, но при этом цифровая среда наполнена артефактами прошлого [Гумбрехт 2006, с. 123]. Эти эффекты медиальности предоставляют ресурсы расширения чувственности, трансформации пространства и времени [Яковлева 2017, с. 144].

Присутствие означает не временное, а пространственное отношение к миру, где присутствующее оказывает воздействие на человеческое тело [Гумбрехт 2006, с. 10]. Практики игры и проживания обряда инициации через видеоигру соединяют в себе временное и пространственное отношение к миру, воздействуя и на тело (органы чувств), и на мыслящую субстанцию, ответственную за производство значений и смыслов. Она воспринимается нами сразу на двух уровнях: телесном (со стороны нашего непосредственного взаимодействия с ней) и материальном (с позиции своего специфического бытия).

Архаичный обряд инициации представлял собой единство мифоритуального действия: его участник проходил этапы пути героя мифа, который озвучивался и воспроизводился [Элиаде 2014, с. 32]. Игрок ИВН через описанные каналы вовлечения

действует схожим образом. У Хейзинги священнодействие в принципе уподобляется игре [Хейзинга 2017, с. 47–48], со всеми выделяемыми Гумбрехтом атрибутами присутствия: пространственной исключенностью из обыденного мира, эстетическим переживанием, общением. В этом контексте единство сюжетной и обрядовой составляющей инициации в цифровом формате переживается как присутствие, порождая общение игрока: а) с авторами игры, б) с медиа, в) с историческим Другим – носителем первоначального опыта инициационных практик. И данный вид присутственной коммуникации мы считаем главным механизмом вовлечения в ИВН.

Итак, вовлечение в игровой процесс осуществляется в результате комплексного воздействия на игрока со стороны трех главных каналов: 1) текста новеллы, включающего игрока в повествование как слушателя и адресата послания; 2) визуального сопровождения, предлагающего игроку роль наблюдателя и зрителя; 3) интерактивной составляющей, которая, соединяя в себе два предыдущих механизма, конструирует единство, порождающее практику, сравнимую с десакрализованным ритуалом, где игрок выступает соучастником мифоритуального действия и возникающей внутри него коммуникации.

Мы рассмотрели динамику вовлечения игрока в инициационный сюжет интерактивных визуальных новелл с точки зрения частной коммуникации и производства присутствия внутри игры. Но в то же время игрок является участником коллективной коммуникации вовне – в игровом сообществе. Данный вид коммуникации – значительная часть не только игрового, но формально и ритуального опыта каждого отдельно взятого игрока, посредством которого он интегрируется в специфическую группу. Вступление в игровое сообщество также порождает практику, подобную инициационной, а дискурс внутри игрового сообщества сравним с логикой десакрализованного тайного общества – такого, каким оно представлено в цифровую эпоху. За счет данного вида практики, а также различных видов интерактивного взаимодействия игроков и разработчиков, направленных на сплочение игрового сообщества с помощью конкурсов, встреч, сопутствующих товаров и анонсов, достигается внешнее вовлечение в инициационный сюжет интерактивных визуальных новелл.

Причины актуализации инициационного сюжета в цифровой среде

Геймификация коснулась эволюционировавших инициационных практик, поскольку современные школьники (т. е. потенциальная иницируемая группа) проводят за компьютерными играми столько же времени, сколько тратят на учебу. По сути, это второе образование, потенциал которого может распространяться на все области жизни [Макгонигал 2018, с. 268], в том числе на область инициации: благодаря цифровизации у современных пользователей видеоигр есть возможность «прожить» опыт прохождения инициации не просто через сублимированный литературный сюжет, но действуя, то есть посредством интерактивности.

Мы не утверждаем, что игра с подобным сюжетом эквивалентна самой инициации или способна заменить соответствующий обряд, но предполагаем, что инициационный сюжет вкупе с интерактивными возможностями представляет собой репрезентацию десакрализованного ритуала в цифровом виде, а чувственный опыт его переживания безотносителен к реальному жизненному этапу игрока. Получить опыт прохождения такого вида инициационного обряда становится возможным посредством производства присутствия и делегированной перцепции, преобразуя чувственное переживание обрядовой практики в сублимированный игровой формат, действуя как пользователь ИВН с одной стороны и как участник ритуала внутри повествования – с другой. Новые формы цифровизированных ритуалов замещают архаичные обряды, отвечая внутренней потребности человека прожить традиционный опыт практики, которая помогает в адаптации к социуму. Востребованность ИВН, эксплуатирующих инициационный сюжет, несмотря на ограниченность возможностей, можно объяснить тем, что люди даже в условиях цифровизации бессознательно стремятся вернуться к основам древнего ритуала.

В результате исследования мы пришли к заключению: инициационный сюжет как основа нарратива художественного произведения является востребованным в массовой культуре паттерном, используемым и разрабатываемым в цифровой среде. Вовлечение в инициационный сюжет достигается посредством использования всех каналов восприятия игрока: визуального, тактильного и аудиального. Такой комплексный подход обеспечивает наиболее полное проживание практики цифровизированной инициации, в ходе которого технологический опыт пе-

реходит в чувственный. Кроме того, всестороннее вовлечение достигается не только за счет внутриигровых механизмов, но и благодаря внешним воздействиям разработчиков, направленным на сплочение игрового сообщества как в цифровой среде, так и в реальности. Производство присутствия, таким образом, достигается в двух аспектах: через коммуникацию внутри игровой реальности и через взаимодействие с другими участниками игрового сообщества. При этом наиболее концентрированным каналом восприятия становится кинестетический. В пределах процедурного цикла движений формируется особая практика – цифровой обряд, который вкупе со смысловой составляющей, почерпнутой из сюжета, представляет разновидность ритуала инициации.

Литература

- Гумбрехт 2006 – *Гумбрехт Х.У.* Производство присутствия: Чего не может передать значение. М.: Новое литературное обозрение, 2006. 184 с.
- Контрера 2011 – *Контрера М.С.* Медиафера и кризис чувства // Медиафилософия. 2011. № 7. С. 247–260.
- Ленкевич 2019 – *Ленкевич А.С.* На пути к медиаэстезису: производство присутствия в компьютерных играх // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 1. С. 20–33.
- Макгонигал 2018 – *Макгонигал Дж.* Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 384 с.
- Мелетинский 1990 – *Мелетинский Е.М.* Историческая поэтика новеллы. М.: Наука. Главная редакция восточной лит., 1990. 275 с.
- Пропп 2020 – *Пропп В.Я.* Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. М.: КоЛибри, 2020. 640 с.
- Хейзинга 2017 – *Хейзинга Й.* Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2017. 416 с.
- Элиаде 2014 – *Элиаде М.* Аспекты мифа. М.: Академический проект, 2014. 235 с.
- Яковлева 2017 – *Яковлева Л.Ю.* Медиальность символического // Труды Центра медиафилософии. 2017. № 13. С. 136–145.
- Adams 2010 – *Adams E.* Fundamentals of Game Design. Berkeley, CA: New Riders, 2010. 700 p.

References

- Adams, E. (2010), *Fundamentals of Game Design*, New Riders, Berkeley, CA, USA.
- Contrera, M.S. (2011), “Mediosphere and the crisis of sense”, *Mediafilosofiya*. [Media-philosophy], no. 7, pp. 247–260.

- Eliade, M. (2014), *Aspekty mifa* [Aspects of myth], Academicheskii proekt, Moscow, Russia.
- Gumbrecht, H.U. (2006), *Proizvodstvo prisutstviya: Chego ne mozhet peredat' znachenie*. [Presence production: What meaning cannot convey], Novoe literaturnoe obozrenie, Moscow, Russia.
- Huizinga, J. (2017), *Homo Ludens: Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury* [Homo Ludens: Experience in defining the game element of culture], Izdatel'stvo Ivana Limbakha, Saint Petersburg, Russia.
- Lenkevich, A.S. (2019), "On the way to media aesthesis: Production of presence in computer games", *International Journal of Cultural Research*, no. 1, pp. 20–33.
- McGonigal, J. (2018), *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*, Mann, Ivanov i Ferber, Moscow, Russia.
- Meletinsky, E.M. (1990), *Istoricheskaya poetika novelly* [Historical poetics of the novel, Science], Nauka. Glavnaya redaktsiya vostochnoi literatury, Moscow, Russia.
- Propp, V.Ya. (2020), *Morfologiya volshebnoi skazki. Istoricheskie korni volshebnoi skazki* [Morphology of a fairy tale. The historical roots of fairy tales], Kolibri, Moscow, Russia.
- Yakovleva, L.Yu. (2017), "The mediality of the symbolic", *Trudy Centra mediafilosofii* [Proceedings of the Center for Media Philosophy], no. 13, pp. 136–145.

Информация об авторе

Ульяна С. Баранова, магистр культурологии, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская пл., 6; brickiuliania@gmail.com

Information about the author

Ulyana S. Baranova, Master of Cultural Studies, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125047; brickiuliania@gmail.com