

ИЗКРИВЯВАНЕ НА ОБРАЗИТЕ ОТ КИТАЙСКАТА МИТОЛОГИЯ В КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ И ВЛИЯНИЕТО ИМ ВЪРХУ ФОРМИРАНЕТО НА ЕЗИКОВАТА ЛИЧНОСТ

Елиса Миланова

Пловдивски университет, България

THE DISTORTION OF CHARACTERS FROM CHINESE MYTHOLOGY IN COMPUTER GAMES AND THEIR INFLUENCE ON THE FORMATION OF THE LINGUISTIC PERSONALITY

*Elitsa Milanova*¹

University of Plovdiv, Bulgaria²

Abstract: This paper compares the representation of characters from Chinese mythology in computer games and the traditional perception of those characters. The research aims to find out some informational distortions of the characters in modern society and how they influence the formation of the linguistic personality of the gamers.

Keywords: Chinese mythology; computer games; information distortion; language personality

Китайската митология е една от най-старите митологични системи, запазена до днес, макар и във фрагментарен, регионално и темпорално вариативен вид. Благодарение на ранната поява на писменост по китайските земи до нас са достигнали данни за митологичните представи на хората от онзи етап на развитие на човечеството, отразяващ *митологичното съзнание* и прехода към абстрактно мислене. Именно в този период човекът

¹ *Elitsa Milanova, PhD is a Senior Assistant Professor at Paisii Hilendarski University of Plovdiv. Research field: Linguoculturology and Cultural Linguistics. Email: elimilanova@uni-plovdiv.bg*

² Статията е изпълнена като част от работата по програма „Млади учени и пост-докторанти – Фаза 2“.

започва да си задава въпроси за произхода си, за причинно-следствените връзки в природата, за света, в който живее като част от нещо по-голямо. Благодарение на митологичното съзнание се раждат образи, чрез които човек дава отговор на абстрактните си въпроси. Някога тези образи са се възприемали от предците ни като неотделими елементи от собствената им реалност, докато днес те остават единствено в пространството на *митологичната картина на света*.

Митологичната реалност обаче не е изчезнала напълно от ежедневието на хората. Тя се интегрира в него под формата на речеве и поведенчески модели (напр. използването на *митоними*³ за обозначаване на черти от външността и характера на хората; изпълняването на ритуали с цел предпазване от зли сили и т. н.); пренасянето на сюжети и образи в произведения от различни области на изкуството, масовата култура и развлекателната индустрия. Един от феномените на съвременната развлекателна индустрия са компютърните игри. По статистически данни за 2023 г. над 3 милиарда души по света се определят като геймъри (DFCI 2023: <http://>), което показва ръст от почти сто процента в сравнение с данните на Intel за 2015 г., съобщаващи за 1 млрд. и 800 млн. геймъри. Сред най-популярните жанрове компютърни игри са ролевите компютърни игри (Computer Role-Playing Game, CRPG или RPG) с митологично ядро, около което се формира алтернативен свят. В него играчът като *езикова личност* (по Ю. Н. Караулов)⁴, носител на определена езикова и митологична картина на света, попада в ролята на един от персонажите и теоретично за определен период сменя личността си, като често „заема“ личността на митологичен персонаж.

Потенциалът на митологичните образи да бъдат използвани в компютърните игри може да се обясни през теорията на А. Ф. Лосев за структурата на мита. Според нея митът се състои от рудимент, ядро и фермент. *Ядрото* е основата на мита, съдържателната част, достигнала до нас. *Рудиментът* отразява миналото му – предшестващото развитие и онова, което е оставило отпечатък върху него; *ферментът* определя бъдещото развитие на мита и свидетелства за движещите го сили (Лосев/ Losev 1996: 22 – 29). Ферментът позволява да се „предположи“ логичното развитие на митологичния образ, поставен в нова игрова ситуация.

³ „Лексикални единици с митологично съдържание, вербализиращи концептите митологеми на отделния етнос и съдържащи етноспецифична информация“ (Matvienko/ Матвиенко 2010: 37). Митонимите са езикови елементи за разлика от митологемите, които са елементи на менталното пространство.

⁴ Теорията за езиковата личност е предложена от Ю. Н. Караулов и е подробно разработена в монографията му „Руският език и езиковата личност“ („Русский язык и языковая личность“) (Караулов/ Karaulov 2010).

В настоящата разработка ще изследваме как образи от митологичните картини на света на китайците се актуализират в компютърните игри и какво влияние оказва тази репрезентация върху езиковата личност на носителите на езика. Ще разгледаме съотношението *митоним* – *митологема*, а също информационното изкривяване на образите в компютърните игри на базата на примери от китайския пантеон в играта „Smite“ и от китайската игра „Eastern Exorcise“ („斩妖行“ zhǎnyāoháng). Под термина *информационно изкривяване*⁵ ще разбираме: „явлението, при което в съзнанието на читателя възниква изкривен образ, смислово и емоционално натоварен по начин, различен от каноничния“ (Миланова/ Milanova 2020: 187).

На фона на огромните ресурси, с които разполага, древнокитайската митология е сравнително слабо използвана от фентъзи жанра в компютърните игри. В случаите, когато се обръщат към китайската култура, разработчиците използват основно образи, свързани с даоисткия пантеон, или митологизирани исторически герои, взети от средновековните китайски романи. Най-често срещани са образът на Сун Укун и различни превъплъщения на китайския дракон лун (龙). При това повечето такива игри са произведени извън пределите на Китай. Първата, добила популярност през 2006 г., е корейската „Silk Road“, която проследява търговския път между Азия и Европа, а по време на мисиите героите се срещат и със същества от китайската митология.

В самия Китай в последно време се развива интересът към игри, посветени на митологията. В началото на 2020 г. излиза трейлърът на обявената за пускане на пазара през август 2024 г. „Хъйшънхуа: Укун“ (黑神话: 悟空 hēishénhuà: wùkōng), анонсирана на Запад като „Black Myth: Wukong“. Играта, създадена от „Game Science“, се базира на приключенията на легендарния Цар на маймуните от романа на У Чън’ън (吴承恩 wú chéng’ēn) „Пътешествие на запад“ (西游记 xīyóujì) Сун Укун (孙悟空 sūn wùkōng), на пътя на когото се изпречват множество митологични същества. В трейлъра на играта е представен духът на земята тудигун (土地公 tǔdìgōng), като анонсът предвижда появата на още много персонажи от древнокитайската митология. В самия трейлър има множество препратки към каноничните способности и характеристики на Сун Укун от романа – способността да се превръща в цикада, да се превръща в огромна и страшна своя версия, да се клонира чрез свои косми, да приема чужд облик, а също бойното му оръжие – тояга. Това показва детайлното отношение на авторите и познаването на оригиналните източници, като поставя играта

⁵ Терминът е наш – Е. М.

в списъка с интересни за проследяване проекти, чийто пълен потенциал ще може да бъде изследван едва след 2024 г.

Прави впечатление различният подход при създаването на игри от китайските и от западните компании. В рамките на настоящото изследване ще проследим репрезентацията на древнокитайски митологични образи в две игри – китайската „Джаняхан“ 斩妖行 zhǎnyāoháng (Eastern Exorcist) и американската „Smite“.

От 2020 г. официално е на пазара в ранен достъп „Джаняхан“ 斩妖行 zhǎnyāoháng (букв. Професия екзорсист), с алтернативно заглавие за разпространение на запад „Eastern Exorcist“. В нея главният герой Лу Юнчуан е послушник в древен орден на екзорсисти, но при първата си мисия по грешка убива своите събратя и е отлъчен. В хода на играта Лу Юнчуан пътува и търси себе си, като по пътя убива демоните, които среща. В първоначалната разработка авторите представят няколко персонажа от древнокитайската митология, с които главният герой се среща – Хули Сяою 狐狸小玉 húlí xiǎoyù, Луншън 龙神 lóng shén, Шанхунняо 伤魂鸟 shānghúnniǎo, Санмиенлуоча 三面罗刹 sānmǐàn luōchà, Сяоуан 魑王 xiāowáng (Zhanyaohang: pass.). Принадлежността на образите към древнокитайската митология се подчертава и от описанието им в бестиария, което за момента е оскъдно. За всеки от персонажите е избран по един цитат от древна книга, чрез който да бъде представен в играта.

Хули Сяою (букв. Нефритената лисица) е образът на лисица-дух (хулидзин 狐狸精 húlíjīng), представена чрез цитат от „Записки за странното от кабинета на Приказливия“ на Пу Сунлин: „Гледа те внимателно, фина и нежна, а в очите ѝ се отразява блестящ ум“ (цит. по Zhanyaohang: pass.).⁶ Макар да няма пряко описание на героя, цитатът е добре познат на носителите на езика и веднага се асоциира с идеята за лисица-дух прелъстителка, срещата с която може да бъде много опасна за човека.

Китайският дракон Луншън 龙神 lóngshén е представен с цитат от „Каталога на планините и моретата“: „След смъртта на Гун (鲛 gǔn) плътта му гнила три години, след което била съсечена с меча удао (吴刀) и се превърнала в жълт дракон (黄龙 huánghóng)“ (цит. по Zhanyaohang: pass.). В древнокитайския пантеон луншън 龙神 lóng shén, известен още като лунуан 龙王 lóngwáng е вид дракон, цар на драконите и покровител на водите, кладенците и дъжда. Всеки голям водоизточник има свой лунуан. Използваният цитат всъщност препраща към легендата за героя Гун (鲛 gǔn), който пръв се заема с овладяването на потопа. Той краде

⁶ Всички превод от китайски, английски и руски тук и по-долу в текста са наши. – Е.М.

от върховния император и негов дядо Шанди вълшебна пръст *сжан*, с която почти успява да спре потопа, но тогава Шанди разбира за кражбата и в гнева си изпраща бога на огъня да го убие и отново отрицва потопа. След смъртта на Гун тялото му не се разлага. Шанди заповядва тялото да бъде насечено с вълшебния меч *удао*, но вместо да бъде унищожен, Гун се превръща в жълт дракон *хуанлун*, а от тялото му се ражда Ю, също във формата на жълт дракон. Ю е героят, който успява да се справи с потопа. Легендата е една от основополагащите за космогоничния цикъл, позната на всеки носител на езика.

Третият представен персонаж е **Шанхунняо** 伤魂鸟 *shānghúnniǎo*, информацията за който е взета от трактата на даоисткия мислител от IV в. Уан Дзя 王嘉 *wáng jiā* „Шъ’идзи“ 拾遗记 *shíyíjì* (букв. „Забравени истории“): *„В провинция Чаншан се среща птицата шанхунняо, която прилича на петел, но перата ѝ са като на птица фънхуан. Императорът не харесал името ѝ и не я приел [като подарък], но после се влюбил в перата ѝ“* (цит. по Zhanyaoxing: pass.). Самият митологичен образ е слабо познат сред носителите на езика, но сравнението с фънхуан и името ѝ са достатъчно „говорещи“. Сред китайското гейминг общество птицата е позната и от друга игра (《阴阳师》 *Yīnyáng shī*), в която е един от главните герои.

Санмиенлуоча 三面罗刹 *sānmǐàn luōchā* е описан чрез цитат от „Каталога на планините и моретата“: *„Сред Великата пустиня има планина, наречена Планината на Великата пустиня, където залязват слънцето и луната. Там има хора с три лица, синове на Джуан Сю. Те имат три лица и една ръка. Хората с три лица са безсмъртни. Наричат се диваците на пустинята“* (цит. по Zhanyaoxing: pass.). Цитатът актуализира образа на митологични обитатели на пустинята с три лица (三面人 *sānmǐànrén*), които според категоризацията на „Каталога на планините и моретата“ не са духове или демони, а хора. За разлика от тях игровият персонаж Санмиенлуоча съдържа в името си понятието луоча 罗刹 *luōchà* – ракшаса, навлязло в китайската митология през будизма. Ракшаса са демони от индуистката митология, които ядат хора. Игровият образ е синкретичен – от една страна, претендира за изконна принадлежност към китайската митология, като се позовава на „Каталога на планините и моретата“, но от друга, използва по-познатия сред играещите компютърни игри образ на ракшаса.

Сяоуан 魑王 *xiāowáng* е последният митологичен персонаж, представен в бестиария на официалната страница на играта. Той отново е описан чрез цитат от „Каталога на планините и моретата“: *„На юг живеят великаните от Дзянси, те имат човешки лица и дълги ръце, телата им са черни и покрити с косми, петите им са обърнати обратно, когато ви-*

дят човек, се смеят, устните им закриват лицето, но бягат, заради тях“ (цит. по Zhanyaoxing: pass.). Тук отново са смесени два различни митологични образа, репрезентирани в Каталога. Взетото описание се отнася до великаните от Дзянси, докато самият миотним сяо 魑 xiāo актуализира митологемата ‘маймуноподобен планински демон с един крак’ (БКРС/ВКРС: pass.).

Въпреки че е предвидено играта да се реализира на международния пазар, по своите характеристики тя е насочена по-скоро към вътрешния. Персонажите са слабо познати образи, претендиращи за митологична достоверност, която почти е постигната. В по-малка или по-голяма степен се получава информационно изкривяване при опита да се направи персонажът по-достъпен и интересен за гейминг общността чрез препратки към по-познати и вече утвърдени игрови герои или чрез сливане на две митологеми, като се използва митонимът, принципно вербализиращ една от тях. Въпреки че са разпознаваеми на ниво митологична картина на света за китайските потребители, за останалите играчи образите се разкриват по-скоро визуално чрез графиката на играта и поведението им в нея, като фоновата културологична информация остава недостъпна.

Докато китайската игра „Джаняхан“ 斩妖行 zhǎnyāoháng (Eastern Exorcist) разчита на завоалирани препратки, с които актуализира в съзнанието на носителите на езика различни митологични елементи и ги предизвиква сами да реконструират образа зад митонима, американската „Smite“ разработва подробна история за всеки от героите в бестиария си.

В „Smite“ играчите управляват митологични същества, които встъпват в тематични битки помежду си. Китайският пантеон включва 14 персонажа. От тях:

- три са даоистки божества – Ърланшън 二郎神 èr láng shén – според китайската митология бог драконоборец, който контролира водните пространства и има всевиждащо трето око; Нъджа 哪吒 nézha – бог драконоборец, почитан с титлата „Трети син на лотоса“; Джункуей 钟馗 zhōng kuí – едно от главните божества в даоисткия пантеон, което носи късмет и щастие;

- четири са литературни герои от класическите китайски произведения – Сун Укун 孙悟空 sūn wùkōng – Царят на маймуните от романа „Пътешествие на запад“; Гуаню 关羽 Guān Yǔ – легендарен военачалник от царство Шу, главен герой на романа „Трицарствието“; Мулан 木兰 mùlán – главна героиня, която, преоблечена като мъж, воюва вместо баща си, от романа „Балада за Мулан“; легендарният дракон, владетел на източните морета Аогуан 敖光 áo guāng, който е и един от противниците на Сун Укун в „Пътешествие на запад“;

- три спадат към божествата/ героите от висшата древнокитайска митология – Чан’ъ 嫦娥 chángé, безсмъртна красавица, която обитава Лунния дворец; Ньюа 女娲 nǚwā – божеството вторичен демиург, която укротява потопа и създава хората; Хоу И 后羿 hòuyì – небесният стрелец, който прострелва деветте слънца и спасява света от суша;
- четири спадат към нисшата древнокитайска митология – Дадзи, Хъбуо, Дзинуей, Синтиен. Те ще попаднат във фокуса ни на внимание.

Дадзи 妲己 dá jǐ – (Лисицата с девет опашки 九尾狐 jiǔwěihú)

Дадзи съчетава в образа си историческа личност и митологично същество. Тя е останала в китайската история като любима наложница на уана Джоу, последен владетел от династия Шан-Ин (XI в. пр.н.е.). Влиянието на Дадзи върху владетеля било толкова голямо, че според съвременниците ѝ довело до разпада на страната и гибелта на владетеля. В „Исторически записки“, глава 3 Съма Циен пише: „[Джоу] се влюбил в Дадзи и изпълнявал всичко, което тя каже. [Той] накарал Шъцюен да създаде нови непристойни мелодии, танци от северните селения и разюздана музика. Увеличил данъците, за да напълни с пари Лутай и със зърно Дзюцяо, събирал усърдно кучета, коне и необикновени животни, с които напълнил всички помещения в двореца. Още повече разширил парковете и кулите в Шацю, събрал огромно количество диви животни и птици, които затворил там. Отнасял се с пренебрежение към духовете на хората и към небесните духове. Организирай големи увеселения в Шацю, пълнел езерата с вино, окачвал месо [от което] ставала гора, карал мъже и жени да се гонят голи и организирай оргии по цели нощи“ (Sima Qian: pass.). В по-късен период, когато се появява култът към хулидзин, личността на Дадзи започва да се свързва с образа на лисица дух, като се ражда и легендата за появата ѝ. Легендата е използвана почти без изменения и от създателите на играта. Според нея уана Джоу бил дотолкова развратен, че поругал светилище на богинята Ньюа (女娲). Заради това тя го наказала, като му изпратила лисица дух, която приела образа на красавицата Дадзи, станала негова наложница и започнала да измъчва с прищевките си обикновения народ (Smite: <http://>). В играта е преекспонирана садистичната същност на Дадзи. Правят се препратки към исторически факти, свързани с образа на наложницата Дадзи – танците и мъченията. Видоизменен е краят на легендата. В игровия bestiарий Джоу се самоубива в спалнята си, а Дадзи продължава да скита по света и причинява болка на хората. В исторически план уанът Джоу намира смъртта си, като се самозапалва в олтар, построен по негово нареждане, а наложницата е обезглавена. В

играта Дадзи е определена като лисица с девет опашки 九尾狐 jiǔ wěihú, което е често срещана неточност от страна на създателите на игрите. Макар образът на лисицата дух да се развива от митологичната лисица с девет опашки, описана в „Каталога на планините и моретата“, става въпрос за различни същества. Лисицата с девет опашки е зооморфен персонаж, роден от митологичното съзнание, докато лисиците духове са плод на смесването на митологичното съзнание с творческото начало. При това, както подчертава И. Алимов, могат да бъдат изведени три ипостаса на лисицата дух, които са свързани с възрастта, а оттам и със способностите ѝ – лисицата със способности да се трансфигурира, която носи най-вече зло на хората хуяо 狐妖 húyāo, небесната лисица с девет опашки тиенху 天狐 tiānhú, най-висшата категория небесна безсмъртна лисица сиенху 仙狐 xiānhú (Алимов/ Alimov 2008: 49 – 51).

Дзинуей 精衛/精卫 jīngwèi (Пазителката на клетвата)

В бестиария на играта е представена легендата за дзинуей, според която някога тя била младо момиче, дъщеря на Янди, който „пасял слънцето“. Тя мечтаела да попадне там, където слънцето се появява, но баща ѝ отказвал да я вземе. Една нощ решила да преплава с лодка морето и да стигне до мястото, но била отнесена от течението и се удавила. Превърнала се в дзинуей, която се заклела да напълни морето с камъни (Smite: pass.). Описанието в бестиария точно съответства на легендата, свързана с митологичния персонаж дзинуей, фиксирана още в „Каталога на планините и моретата“. Дава се и името на героинята преди смъртта – Нюуа. Пропуснат е обаче важен детайл – митологичната дзинуей е зооморфен персонаж – „гарга с шарка на главата, бяла човка, червени крака. Грачи името си“ (Shanghai jing 2017: 127). Описанието на игровата дзинуей умишлено избягва да посочва точни физически характеристики. За връзката с птиците само се намеква: „На фона на изгряващото слънце крилата фигура се спуска към морето, като стиска в ноктите си камъче“ (Smite: pass.). Подобно описание позволява да се създаде антрополозооморфна графика на героя, която да бъде по-привлекателна за потребителите. Дзинуей е графично представена като момиче с големи бели криле.

Синтиен 形天 xíngtiān

В древнокитайската митология Синтиен е великан с отсечена глава. Според „Каталога на планините и моретата“ Синтиен воювал с Хуанди. Хуанди отсякъл главата му и я заровил край планината Чаняншан. Вели-

канът направил от зърната си очи, а от пъпа – уста и затанцувал боен танц (Shanghai jing 2017: 271). Легендата за Синтиен е предадена и в bestiария на играта, но лаконичният стил на „Каталога на планините и моретата“ е заменен с по-експресивни изрази. Придадена е характерната за жанра на компютърните игри епичност на представянето.

Хъбуо 河伯 hébó

В игровия bestiарий Хъбуо е представен като мъдър и смирен владетел на Жълтата река. Историята проследява трансформациите му – от смъртен човек, който жертва живота си, през възгордяло се речно божество до смирен мъдрец. *„Някога Фън И, смъртен, живеещ на брега на реката, с ужас гледал как буря разбушувала водите ѝ, тя разрушила брега и погълнала селото му. Скромният и мъдър Фън И завързал камъни за пояса си и се удавил. Жертвата му не само успокоила водите, но и го превърнала в божество. Минало време и Хъбуо така силно се възгордял с реката си, че я обявил за най-големия водоем в света... Минало време и мислите за Северно море започнали да го тревожат, затова тръгнал на пътешествие. Там топло го посрещнал Кралят дракон на Северното море. Виждайки безкрайните водни пространства, Хъбуо се почувствал засрамен и се върнал помъдрял в своята река“* (Smite 2023: http). Този образ в голяма степен се различава от древнокитайската представа за Хъбуо, който има определени еротични наклонности и изисква постоянни човешки жертви. Разминава се и легендата за превръщането му в божество на реката. В древните източници се споменават две версии – за приемане на еликсир на безсмъртието и за удавяне (МНМ/ MNM 2008: 1071). За разлика от понятиятната страна на митологемата, образната страна е запазена. Графиката спазва каноничния образ на Хъбуо, който е с антропозооморфни черти – тяло на риба и лице на човек.

От разгледаните примери се забелязва, че изкривяването на образите в китайските игри се отнася най-вече до образната страна на митологемата. Промените вървят от зооморфизъм към антропоморфизъм със зооморфни елементи, което значително повишава интереса на целевата аудитория и улеснява създаването на атрактивна графика. Това обаче води до известен когнитивен дисонанс за играчите, които познават каноничните образи, и до изграждане на неточна представа за цитираните образи у онези, които за първи път се сблъскват с тях. Чрез взаимодействието с героите в играта те попълват своя лингвокултурологичен фонд, но елементите на това знание не отговарят на първичната митологична картина на света, от която претендират да бъдат част. Нарушенията се отразяват

върху езиковата личност, като засягат лингвокогнитивното ниво, където са заложили идеите, представите за света и концептите.

Играещите възприемат себе си като носители на митологично знание, докато всъщност те стават съавтори и проводници на постмитологично авторско творчество.

Изводи

На базата на изследваните игрови образи и явленията, на които са подложени, можем да обобщим следните изводи:

1. Компютърните игри заемат и адаптират елементи от митологичната картина на света. Адаптирането на елементите се развива в две посоки – съдържателна и формална. Понятийната страна на митологемата се унифицира според игровите канони дори когато привидно се претендира за автентичност на образите. Образната страна се развива към „овещяване“ на абстрактните безплътни същества и антропоморфизация на древните синкретични образи. Потребителите на компютърни игри подбират такива герои, с които те самите искат да се асоциират или да взаимодействат, съответно абсолютният зооморфизъм не е подходящ. Той затруднява самоидентифицирането на играча с героя.
2. По време на игровия процес играчът „приема“ менталните, поведенчески и речеви характеристики на персонажа си. Превръща се в нова езикова личност 2, като елементите от собствената му езикова личност 1 временно остават в латентно състояние, от което функционират като своеобразен „субстрат“.
3. В рамките на компютърните игри се видоизменят принципите на връзката митоним – митологема. Митонимите стават константни формални обвивки на променливи митологеми.
4. В компютърните игри митонимите вербализират митологеми, част от ядрените елементи на които са условно зададени от бестиария на игрите, а останалите, заедно с периферийните елементи, се формират индивидуално за всеки играч от фермента на мита.
5. Структурата на митологемите е до голяма степен индивидуална за всеки играч, инертна (малка промяна в игровата вселена може да трансформира образа) и темпорално ограничена. В момента, в който играта приключи, остава митонимът, но създадената от играча митологема зад него се разпада.

Всичко това оказва влияние върху лингвокогнитивното ниво на езиковата личност, където от понятията, идеите и концептите се формира картината на света.

БИБЛИОГРАФИЯ/ BIBLIOGRAPHY

Алимов 2008: Алимов, И. А. Бесы, лисы, духи в текстах сунского Китая. СПб: Наука 2008. 284 с. [**Alimov 2008:** Alimov, I. A. Besy lisy dukhi v tekstakh sunskogo Kitaia. SPb: Nauka 2008. 284 s.] ISBN 978-5-02-025268-4

БКРС pass.: Большой китайско-русский словарь. [**BKRS pass.:** Bol'shoj kitajsko-russkij slovar']. Available at: <https://bkrs.info/> [Accessed 11.02.2023]

Караулов 2010: Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность. Изд. 7-ое – М: Издательство ЛКИ, 2010. – 264 с. [**Karaulov 2010:** Karaulov, I. N. Russkii iazyk i iazykovaia lichnost Izd 7-oe M Izdatelstvo LKI 2010 264 s.] ISBN 978-5-382-01071-7

Лосев 1996: Лосев, А.Ф. Мифология греков и римлян. // сост. и ред. А.А. Тахо-Годи. Москва: „Мысль“, 1996. 975 с. [**Losev 1996:** Losev, A. F. Mifologiiia grekov i rimlian sost. i red. A. A. Takho-Godi. Moskva: „Mysl“ 1996. 975 s.] ISBN: 5-244-00812-9

Матвиенко 2010: Матвиенко, Е. В. Языковая репрезентация образов восточноазиатской мифологии в англоязычных текстах – Автореферат. // В: Dislib.net – библиотека диссертаций, Москва, 2010. [**Matvienko 2010:** Matvienko, E. V. Iazykovaia reprezentatsiia obrazov vostochnoaziatskoj mifologii v angloiazыchnykh tekstakh. Avtoreferat V Dislib net biblioteka dissertatsii Moskva, 2010] Available at: <http://www.dslib.net/germanskie-jazyki/jazykovaja-reprezentacija-obrazov-vostochnoaziatskoj-mifologii-v-anglojazыchnyh-tekstah.html> [Accessed 11.02.2023]

Миланова 2020: Миланова Е. Имат ли всички русалки опашки? („информационно изкривяване“ при митонимите-реалии). // В: Verba iuvenium – словото на младите. Пловдив: Издателство ПУ, 2020 (№2). [**Milanova 2020:** Milanova, E. Imat li vsichki rusalki opashki? („informatsionno izkrivyavane“ pri mitonimite-realii). // V: Verba iuvenium – slovoto na mladite. Plovdiv: Izdatelstvo PU, 2020 (№2).] ISSN: 2682-9460

МНМ 2008: Мифы народов мира – энциклопедия под ред. С.А. Токарева Электронное издание Москва 2008. [**MNM 2008:** Mify narodov mira – entsiklopediia pod red. S. A. Tokareva. Elektronnoe izdanie Moskva. 2008]. Available at https://www.indostan.ru/biblioteka/knigi/2730/3412_1_o.pdf [Accessed 11.01.2024].

DFCI 2023: DFC Intelligence. The Global Video Game Consumer: Market Overview Available at <https://www.dfcint.com/product/global-video-game-consumer/>. [Accessed 11.01.2024].

Heishenghua: Wukong pass.: Official game platform. Available at <http://www.heishenhua.com/> [Accessed 11.01.2024].

Shanghai jing 2017: Shanghai jing (tu wen zhencang ben). Zhangsha shi: Yuelu shushe, 2017. 401 ye [**Shanghai jing 2017:** Classic of Mountains and Seas (with illustrations). Zhangsha: Yuelu press, 2017. 401 p.] ISBN 978-7-80665-729-45

Sima Qiam pass: Sima Qian. Shiji. [**Sima Qian pass.:** Records of the Grand Historian]. Available at: <http://202.96.31.117/newhxjy/wjsy/zg/zgdq/201104/P020110427628866166882.pdf>. [Accessed 14.10.2023]

Smite pass.: Official game platform. Available at <https://www.smitegame.com/play-for-free/> [Accessed 11.01.2024].

Zhanyaoxing pass.: Eastern Exorcist – Official game platform. Available at: <https://game.bilibili.com/zhanyaoxing/> [Accessed 11.01.2024]