«Кто в вигваме живет, кто в иллюзорном живет»: современный детский фольклор и механизмы борьбы со страшным

Эста Геннадьевна Матвеева [1]

✉ budurik@inbox.ru
ORCID: 0000-0002-8249-5355

[1] Московская высшая школа социальных и экономических наук, Москва, Россия

Для цитирования статьи:
Матвеева, Э. Г. (2020). «Кто в вигваме живет, кто в иллюзорном живет»: современный детский фольклор и механизмы борьбы со страшным. *Фольклор и антропология города*, *III*(1–2), 148–165. DOI: 10.22394/26583895-2020-3-1-2-148-165.

Как показывают современные исследования, потребность в страшном фольклоре среди детей никуда не делась, смена условий существования лишь способствует неизменной вариативности сюжетов. Разнообразие источников способствует не столько пресыщенности, сколько избирательности. Если раньше репертуар ребенка полностью зависел от доступных ему каналов передачи информации (пионерлагерь, деревня, двор, рассказы взрослых, журналы, художественная литература), с появлением интернета весь человеческий опыт скапливается в одном месте. Современная среда влияет не только на репертуар ребенка, мы также наблюдаем перенос старых практик в цифровые форматы, а порой и создание новых. Так, один из главных цифровых источников хоррор-контента — kripipasta.com — со временем способствует появлению феномена, который в среде фанатов получил название «мир крипипасты» — воображаемая реальность, где в одном большом доме проживают все популярные персонажи нетлора, делят друг с другом быт и строят вполне человеческие отношения. В 2016 году в селе Долматово Архангельской области я впервые зафиксировала практику нематериального перемещения в этот «мир крипипасты» ее наиболее активных адептов. Зафиксированная практика нематериального перемещения в пространство страшного персонажа, с одной стороны, демонстрирует новый формат пространственного взаимодействия с объектом страха, с другой — новый механизм сопротивления страху посредством фольклорных текстов и практик.

Ключевые слова: детский страшный фольклор, фольклорные практики, эмоции, традиции и новации, интернетлор

"Who lives in a wigwam, in an illusive one": Modern children's folklore and mechanisms of conquering fear

Esta G. Matveeva [1]

✉ budurik@inbox.ru
ORCID: 0000-0002-8249-5355

[1] Moscow School of Social and Economic Sciences, Moscow, Russia

To cite this article:
Matveeva, E. (2020). "Who lives in a wigwam, in an illusive one": Modern children's folklore and mechanisms of conquering fear. *Urban Folklore & Anthropology*, *III*(1–2), 148–165. (In Russian). DOI: 10.22394/26583895-2020-3-1-2-148-165.

As modern studies show, the need for horror folklore among children has not gone away, the change in the conditions of its existence only contributes to the constant variability of the plots. A variety of sources contributes not as much to satiety as to selectivity. Earlier a child's repertoire depended entirely on the available information transmission channels (pioneer camp, village, courtyard, stories told by grown-ups, magazines, fiction literature), but with the advent of the Internet all human experience is now accumulated in one place. Contemporary environment does not only affect the children's repertoire; we also observe the transfer of old practices to new digital formats and sometimes the creation of new ones. Therefore, one of the main digital sources of horror content — kripipasta.com — contributes over time to emergence of a phenomenon that is known among the fans as "the world of creepypasta" — an imaginary reality where all the popular netlore characters live in one big house, share a life and build completely human relationships. In 2016, in the village of Dolmatovo, Arkhangelsk Region, I first recorded the practice of immaterial transition to this "world of creepypasta" among its most avid fans. The recorded practice of immaterial transition into the realm of a horror character demonstrates, on the one hand, a new format for spatial interaction with the object of fear, and on the other hand, a new mechanism for conquering fear through folklore texts and practices.

Keywords: children's scary folklore, folklore practices, emotions, traditions and innovations, Internet lore

Существует мнение, что в XXI веке детский страшный фольклор переживает не лучшие времена: «Вместе с эпохой дворовых игр и пионерских лагерей уходит и самостоятельный детский городской фольклор. Все большее место в детской субкультуре занимают образы массового производства, придуманные и напрямую, через мультфильм, игру или игрушку, предлагаются взрослыми детям» [Романова, Смирнова 2013: 85]. Причин так считать может быть несколько. (1) Большую роль играет смена условий существования современных детей. Помимо непосредственно фольклора и литературы, появляется множество других открытых источников, способных удовлетворить потребность в страшном, не требующих от потребителя особых усилий: фильмы, компьютерные игры, видеролики, фотографии и прочий массовый horror контент. (2) Как следствие — чрезмерная эксплуатация в массовой культуре тем, так или иначе связанных со страхом. Можно сказать, мы наблюдаем процесс коммодификации страха — превращения его в товар на рынке современных развлечений. Сегодня сюжеты и персонажи страшилок, активно бытовавшие в советское время в детской среде, становятся объектом музейных выставок (комната страха с возможностью послушать аудиозаписи детских голосов, рассказывающих истории про гробики на колесиках и черные занавески в Центре славянской письменности «Слово» на московской ВДНХ[1]) и спектаклей (спектакль страшилка-смешилка «Байки из-под кровати» в Еврейском музее и центре толерантности[2]), их яркий узнаваемый образ используют маркетологи для продвижения товара (информационный дайджест от Email Soldiers, очередная серия которого была посвящена детским страшилкам и получила тему «За вами уже выехал гробик на колесах»[3] (*Илл. 1.*,

[1] https://slovo.vdnh.ru/

[2] https://www.jewish-museum.ru/events/spektakl-strashilka-smeshilka-bayki-iz-pod-krovati/

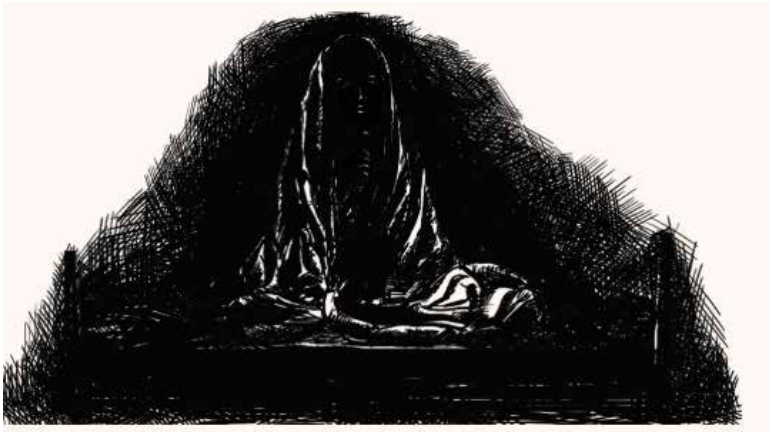
[3] https://www.unisender.com/ru/blog/novosti/ozhivili-bazu

Илл. 2), популярные лектории устраивают для всех желающих «ночи страшных историй», в том числе с рассказыванием классических «советских» сюжетов[4]. Производители массовых развлечений уже давно научились эксплуатировать это влечение ко всему страшному, пугающему и необычному. Ребенка с большей вероятностью перестанет интересовать (или же интерес приобретет другой характер) то, что из сферы «сакрально-детского» переходит в сферу массового потребления. (3) Существует мнение, что проникновение страха на рынок массовых развлечений спровоцировало еще большее его сближение с эмоцией антиподом — смехом. Среди прочего, страшные куклы Monster High, предназначенные, согласно разработчикам, детям 8–13 лет (дочь чудовища Франкенштейна, приемная дочь графа Дракулы, дочь оборотня, дочь морского монстра, младшая дочь египетского фараона Рамзеса де Нила, дочь зомби, сын Медузы Горгоны, старшая дочь египетского фараона Рамзеса де Нила, рыжая зеленоглазая кошка-оборотень, дочь йети). В 2010 году состоялся их релиз, чуть позже по мотивам была разработана видеоигра и мультсериал. Некоторые исследователи полагают, что «обыгрывание и пародирование тем, связанных со смертью, насилием и страданиями» посредством «гламуризации страшного» приводит к тому, что страшные персонажи перестают быть страшными [Романова, Смирнова 2013: 87].

Согласно популярной концепции Алана Дандеса, фольклор посредством текстов и практик реализует потребности и желания (в том числе потребность в выражении социальных и индивидуальных страхов), которые по какой-то причине не могут найти себе выход другими способами [Дандес 2003]. В современном обществе массовая культура выполняет те же функции с таким успехом, что возникает вопрос: насколько страшный фольклор сегодня актуален и есть ли на него запрос?

Как показывают современные исследования, потребность в страшном фольклоре среди детей никуда не делась, смена условий существования лишь способствует неизменной вариативности сюжетов и практик. Американская исследовательница Элизабет Такер приводит замечательный пример адаптации старых форм к новым социальным условиям, когда волк из сказки про Красную Шапочку превращается в рассказе девочки в маньяка-убийцу с практически полным сохранением оригинальной сюжетной линии [Tucker 1999: 201]. Автор объясняет это тем, что для рассказчицы, выросшей и проживающей в городе и, быть может, никогда не сталкивающейся с дикими зверями, такой персонаж, как волк, менее актуален, чем его замена — маньяк-убийца. О нем она наверняка слышала по телевизору или от родителей, обеспокоенных безопасностью дочери и запрещающих поздно возвращаться домой. В современной культуре адаптации к новым условиям может подвергаться не только персонаж, но и структура страшного нарратива. Создатели популярного молодежного фильма «Слендермен» 2018 года виртуозно трансформируют классический нарратив, знакомый всем, кто слышал страшную историю про «гробик на колесиках». В оригинальном сюжете ребенку раз за разом незнакомый голос сообщает по радио о постепенном приближении страшного персонажа. В современной интерпретации молодой девушке поступает видеозвонок с незнакомого номера. Когда она его принимает, то видит на экране собственный дом издалека. Постепенно камера начинает приближаться к дому, оказывается у двери, проникает внутрь, поднимается по лестнице, и вот девушка видит на экране своего телефона дверь собственной комнаты.

[4] https://levelvan.ru/lectures/show/299



Страшный-страшный маркетинг

Помните, в лагерях мы рассказывали друг другу страшилки? Мы решили возродить эту традицию, только истории будут страшнее — про маркетинг.

Понравился дайджест?



Страшно понравился



Закопать

Одна девочка не поделилась дайджестом с друзьями, и за ней пришли зелёные глаза

В наших соцсетях есть посты про этот дайджест. Поделитесь с друзьями, чтобы уберечь себя от зелёных глаз.

ПОДПИСАТЬСЯ

Илл. 1–2. Дайджест от Email Soldiers

Разнообразие источников способствует не столько пресыщенности, сколько избирательности. Если раньше репертуар ребенка полностью зависел от доступных ему каналов передачи информации (пионерлагерь, деревня, двор, рассказы взрослых, журналы, художественная литература), с появлением интернета весь человеческий опыт скапливается в одном месте. Одна собеседница рассказала мне о практике «коллекционирования» материала, собранного в сети, и составлении из него своего рода «либретто страшных историй»:

> [*Рассказчик пересказывает страшную историю со слов своей подруги*]. [Она эту историю придумала?] Нет. Вроде, читала. Ну, в основном, когда фильмы смотрим или читаем что-то. [Где читали?] Часто набирали «страшные истории» специально, готовились, чтоб мы сели и… [Готовились к этой ночи страшных историй?] Да, да. Мы с Аминой договорились: «Давай сегодня, у нас свободный день, давай возьмем и устроим день страшилок». — «Давай». Вот мы положили деньги на интернет, зашли, набрали «страшные истории» и вместе начали разные истории читать, и потом кто что запомнил, Саломее сказали, чтобы она тоже что-нибудь почитала, посмотрела[5].

Вся информация о современном состоянии детской фольклорной традиции, содержащаяся далее в статье, является результатом шестилетней полевой работы в различных областях России (Архангельская область, Республика Алтай, Москва и Московская область) и частично Республики Абхазия. Главными методами сбора информации были включенное наблюдение, а также индивидуальные и коллективные интервью с молодыми людьми в возрасте 6–18 лет. Кроме того, в исследовании были задействованы материалы из интернета (социальные сети, тематические форумы и сайты, аккумулирующие сетевой horror контент). Дополнительным сравнительным источником послужили опубликованные исследовательские архивы: фольклорный архив НГУ им. Лобачевского (Нижний Новгород), авторский архив А. С. Мутиной из приложения к диссертации (Удмуртия), приложение к монографии М. П. Чередниковой (Ульяновск), приложение к «Указателю типов и сюжетов-мотивов детских страшных историй», составленному С. М. Лойтер.

Современные «страшные» фольклорные тексты

И все же, что такое современные «страшные истории» и что исследователи понимают под этим термином? Детский страшный фольклор в современном изводе похож на большой плавильный котел, в котором перерабатывается огромный массив информации, черпаемый из самых разных источников. Среди них можно выделить следующие категории[6]:

1) ***«Страшилки», или «пионерские»/«советские» страшные истории***[7] — сюжеты и персонажи, как принято считать, зародившиеся в городе и активно бытующие в репертуаре советского ребенка, как минимум, с 1960-х годов[8]. Выделяются в отдельную группу, потому что пока не находят аналогов ни

[5] МАГ, ж., 2004, род. в Сухуми (Республика Абхазия). Зап. Э. Г. Матвеевой, 2017.

[6] Список составлен на материалах личного архива, что говорит о его вероятной неполноте и возможности включения дополнительных категорий.

[7] Термин неточный. В наиболее полном виде сюжеты, бытовавшие в советское время (в том числе в пионерских лагерях), в конце XX века классифицировала по типам действующих персонажей в указателе сюжетов-мотивов детских страшных историй С. М. Лойтер [1998]. Помимо уникальных персонажей, указатель содержит полные и частичные параллели с персонажами взрослых городских легенд (в том числе международными) и традиционными сельскими рассказами.

[8] В середине 1960-х годов отечественная исследовательница детского фольклора О. Н. Гречина фиксирует первые сюжеты, которые становятся достоянием научной общественности в 1970-е годы на Всесоюзной конференции в Новгороде. Более ранних источников, свидетельствующих о существовании подобных сюжетов и персонажей в устной или письменной среде, до сих пор обнаружено не было.

в других источниках, ни в других традициях (пример: истории про летающую простыню, гроб на колесиках, черное пианино и др.).

2) ***Традиционный страшный фольклор.*** Одним из самых популярных источников формирования детской страшной повествовательной традиции являются сюжеты и персонажи традиционных быличек/взрослых мифологических рассказов (истории про ведьм, оборотней, колдунов, чертей и др.), как в оригинальном изводе, так и в образах, переработанных массовой культурой.

3) ***Современные городские легенды.*** Пожалуй, один из наиболее актуальных сегодня источников. Включает в себя как локальные, так и международные сюжеты. Значительную часть современного страшного фольклора, бытующего в Сети, составляют переводы или тексты, созданные по мотивам японских городских легенд (персонажи Кутисакэ-онна, или Женщина-рот, Ханако-Сан, или Туалетная Ханако, Юки-Онна, или Ледяная Женщина, и др.). Например, советская страшная история про куклу, которая раз за разом сообщает о своем приближении к человеку, а затем убивает его, по-видимому, является переложением городской легенды про куклу Ликка-Чан, распространенной в те же годы в Японии.

4) ***Страшный интернет-фольклор.*** С развитием современных технологий и массовой диджитализации стало возможным говорить о феномене страшного интернетлора, который, наряду с текстами устной традиции, создает и тиражирует собственные уникальные темы и образы (Слендермен, Смайлдог, Убийца Джефф и пр.). Иными словами, в данном случае под интернетлором понимается не группа текстов, бытующих в Сети (канал передачи), а группа текстов, зародившихся в Сети (источник передачи).

5) ***Пересказы/истории по мотивам художественной литературы и произведений кинематографа.*** Часто в ответ на просьбу рассказать страшную историю ребенок вспоминает и пересказывает с той или иной степенью подробности и соответствия оригиналу впечатливший его сюжет книги или фильма.

6) С развитием и популярностью, которую приобретает феномен так называемого *крипигейминга* (страшные компьютерные игры), появляется новый тип страшного нарратива — ***пересказы событий, которые происходят с игроком во время прохождения игры.*** Часто такие истории сопровождаются видеоиллюстрациями из мира страшной игры.

7) ***Страшные истории, основанные на личном опыте столкновения со страшным.*** Истории, основанные на индивидуальных страхах и переживаниях, не спровоцированные образами из других вышеперечисленных источников (насекомые, высота, дырка в туалете, ночные кошмары и пр.).

Современные «страшные» фольклорные практики

Следует заметить, что современная среда влияет не только на репертуар ребенка, мы также наблюдаем перенос старых практик в новые цифровые форматы. Какие трансформации при этом происходят?

1) С появлением интернета становится возможным практиковать и развивать свои навыки владения жанром в комфортных онлайн-условиях. На специальных форумах участники выкладывают собственные страшные истории (иногда по предложенной создателями сайта форме: с просьбой указать название истории, источник вдохновения, целевую аудиторию, тэги, категорию из предложенных и иллюстративный материал). Подобные

сайты часто оснащены системой пользовательского отбора и дальнейшего рейтингования. Например, на популярной площадке *kripipasta.com* перед публикацией история попадает в так называемую «песочницу», где подвергается критике читателей — они решают, стоит ли публиковать текст на сайте или автору необходимо его переписать/придумать что-то новое. Существуют также специальные онлайн-курсы, которые учат писать страшные истории[9].

2) Интернет трансформирует ситуации рассказчик-слушатель. В последнее время появилась тенденция озвучивать наиболее популярные страшилки: переводить тексты в аудио или видеоформат («Даже как-то однажды мне надоело работать под музыку, я стала работать под страшные истории»[10]).

3) Как известно, традиционный фольклор обладает преимущественно вербальными инструментами изображения внешности персонажей. Опираясь на ограниченный набор описательных элементов, наше воображение достраивает образ самостоятельно («Два гигантских человека, короче, с пяти деревьев, наверное»[11], «…но эти люди были непростые, они были с белой кожей и красными глазами»[12], «…там видит такая женщина в черном э… одежде, которая разорванная»[13]). С появлением интернета и развитием цифровых технологий появляется возможность не только рассказывать и писать истории, но и создавать к ним иллюстрации. Эта практика стала настолько популярной и востребованной, что иногда персонажей крипипасты (к которым создается, пожалуй, наибольшее количество артов) узнают внешне, но не припоминают ни одного сюжета с их участием. Еще одно относительно новое явление, позволяющее авторам визуализировать рассказанную историю — хоррор-комиксы (*Илл. 3*).[14]

4) Имитацией популярной практики посещения страшных мест (legend tripping) в каком-то смысле является ставший популярным феномен крипигейминга (creepygaming). Михаэль Кинселла выделяет следующие основные составляющие «legend tripping»: путешествие в определенное место, обусловленное наличием легенды, и/или выполнение определенных предписанных действий, при успешном осуществлении которых произойдет взаимодействие со сверхъестественным [Kinsella 2011: 28]. В процессе компьютерной игры становится возможным посещать заброшенные особняки, больницы, психиатрические лечебницы, подземелья и глухие леса не выходя из дома, знакомиться с легендарной историей места, сталкиваться со страшными персонажами — испытывать практически те же эмоции, которые раньше были возможны только при определенных обстоятельствах.

5) Рассказывание страшных историй и вызывание страшных персонажей из сферы приватного переходит в сферу публичного: процесс фиксируется на камеру, а потом выкладывается в общий доступ в Сети.

6) Зафиксированный на камеру ритуал инициирует другой тип практики, в которой центральным становится не сам акт реализации предписанного традицией ритуала (нарисовать красной помадой на стекле имя духа, три раза произнести его имя и пр.), а потребление замещающего его продукта — цифрового аналога уже совершенной кем-то практики. Собеседник

[9] https://dshi-online.ru/courses/strashilki

[10] ГП, ж., 2002, род. в Москве. Зап. Э. Г. Матвеевой, 2016.

[11] СА, м., 2003, род. в с. Мульта (Республика Алтай). Зап. Э. Г. Матвеевой, 2015.

[12] ОБ, м., 2005, род. в с. Долматово (Архангельская область). Зап. Э. Г. Матвеевой, 2015.

[13] ВБ, м., 2005, род. в с. Долматово (Архангельская область). Зап. Э. Г. Матвеевой, 2015.

[14] https://horrorzone.ru/page/krugi-dante-horror-komiks-ilony-pochhua-1



Илл. 3. «Круги Данте», хоррор-комикс Илоны Почхуа с сайта *horrorzone.ru*

семнадцати лет рассказал мне, как они с подругой, оставшись в пустом доме, намеревались вызвать Пиковую Даму, однако после некоторых колебаний («Может, как-то не будем, а то ссыкотно»[15]) они подменили классическую практику наблюдением за ее сетевой формой — цифровым аналогом («В общем, мы порешили на том, что просто посмотрим видео в интернете»[16]). Просмотр видео, на котором происходит процесс вызывания, в этом случае является практически полным аналогом живой практики. Дальнейшее развитие ситуации соответствует всем канонам типичных историй про вызывания[17]: отключается электричество, на месте, где происходил просмотр видео, участников одолевает «страшное предчувствие», у одного начинает болеть сердце, у другого — голова, рассказчик ставит свечку, которая реагирует шипением и черным дымом, пауки сбегаются в один угол («Но при этом мы сидим в комнате и слышим, как в соседней шипит свечка, это было очень жутко, нереально жутко, потому что, видимо, после того, как мы посмотрели видео, я счел, что, наверное, у нас какие-то суперспособности, мы только видео посмотрели, а с нами уже хотят поговорить»[18])[19].

[15] ЛИ, м., 2002, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016.

[16] ЛИ, м., 2002, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016.

[17] Пример типичной страшной истории про вызывания: «Вот недавно было, мы собрались чисто Саломея, Амина, я. И не знаем что делать, скучно. Мы взяли, принесли свечку такую большую, сели в круг и начали рассказывать друг другу страшные истории, потом через пару минут нам все мерещиться начало ‹…›» [МАГ, ж., 2004, род. в Сухуми (Республика Абхазия). Зап. Э. Г. Матвеевой, 2017].

[18] ЛИ, м., 2002, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016.

[19] Сложно не заметить сходство этого ритуала с сюжетом о «проклятом видео», в результате просмотра которого с человеком происходят различные неприятности. Популярный пример, знакомый многим любителям современного horror контента — фильм ужасов «Звонок».

7) Живую ситуацию обмена страшными историями в интернете одно время заменял своего рода «цифровой костер» (digital campfires) [Chess, Newsom 2015: 77]) на официальном сайте kripipasta.com. В рамках этой практики с 00:00 до 06:00 в режиме онлайн посетители делились своими страшными рассказами и участвовали в обсуждениях чужих историй с проставлением баллов. Описывая механизм распространения крипипасты на различных сетевых платформах, Джо Ондрак использует также метафоры «цифровая площадь» (digital plaza) или «цифровая кофейня» (digital coffee shop) [Ondrak 2018: 171–172]).

Упомянутый сайт kripipasta.com без сомнения является одним из главных цифровых ресурсов horror контента в интернете. Далее в статье речь пойдет о новом типе практики, зафиксированной в 2016 году. Задействованные в ней персонажи были заимствованы из историй, получивших популярность благодаря ресурсу kripipasta.com. Однако прежде, чем разбирать конкретный случай, подробнее раскроем суть феномена «крипипаста».

Крипипаста — страшные истории в интернете

> Одно из первых и основных правил — нельзя читать крипи истории в период времени с 23:00 до 1:00. И не надо спрашивать почему! Просто есть наше время и их время. Конечно, это дело каждого, любой может мне на зло взять и ровно в 00:00 (самое опасное время) начать читать крипипасту и смотреть во все зеркала в доме, играть в дьявольские игры, и призывать Слендера, Джеффа и кого-угодно[20].

В современной сетевой культуре термин «крипипаста» используется, с одной стороны, для наименования «способа цифрового рассказывания» (mode of digital storytelling) [Balanzategui 2019: 187], с другой — для обозначения крипитекстов (текстов в жанре horror), опубликованных на тематических сайтах и далее посредством репостов, распространяющихся по различным платформам Web 2.0, принимающих их структуру и форму [Ondrak 2018]. Параллельно с большим количеством текстов устного фольклора, перешедших в онлайн-режим, в сети начинают активно создаваться и тиражироваться свои уникальные персонажи и сюжеты, так что в определенный момент происходит обратный процесс, и тексты медиалора становятся частью устной культуры (персонажи крипипасты из оригинальных сюжетов встраиваются в нарративы, основанные на личном опыте столкновения со страшным: их присутствие ощущают, от них скрываются и убегают, они становятся объектами медиумических практик). В какой-то момент феномен приобретает такую популярность, что в интернете появляется такое понятие, как «крипипастеры» — неформальное сообщество, объединенное пристрастием к крипипасте и хоррор-контенту в более широком смысле («История моей жизни как у большинства крипипастеров...страдаю...ужасная семья...друзей почти нет...одна во всем мире...люблю смерть и ужастики...режу вены...постоянно больно...это норма»[21]).

Такие истории обычно берут начало в авторских рассказах, видео или изображениях, при том, что источник не всегда легко проследить[22]. Среди

[20] https://kripipasta.com/

[21] http://www.quizico.ru/quizes/23614

[22] Механизмы создания и распространения текстов здесь похожи на те, что использует устная фольклорная традиция: «Крипипаста использует механику сетевого общения для симуляции фольклора, однако, поскольку эти истории представляют собой тщательно выверенные симулякры фольклорных форм и повторяют устную народную культуру для построения подлинности, их можно рассматривать как постмодернистский бриколаж до-цифровых, народных нарративных форм, а не плавное продолжение таковых» [Balanzategui 2019: 192].

заимствований много примеров и до-цифрового городского фольклора. Если ознакомиться с полным списком персонажей крипипасты, опубликованном на официальном русском сайте (kripipasta.com), бросается в глаза большое количество персонажей классических японских городских легенд (Касима Рэйко, Кутисаке Она, Футакучи-Онна, Ханако-Сан и др.). Однако самый популярный образ — Слендермен/Слендер/Тощий человек — безликий персонаж в черном костюме с галстуком и длинными конечностями, обитающий в лесу и промышляющий кражей детей при помощи своих щупалец; его образ был создан участником интернет-форума Something Awful в 2009 году в рамках конкурса Create Paranormal Images, однако приобрел известность, став персонажем веб-сериалов на YouTube (Marble Hornets (2009), EverymanHYBRID (2010) и The Tulpa Effect (2011)), компьютерных игр, а также бесчисленных фанфиков и фанартов. Широкой аудитории стал известен после трагического случая в 2014 году, когда на волне увлечения историей персонажа две девочки предприняли попытку принести свою знакомую ему в жертву. В 2016 году HBO снял документальный фильм «Остерегайтесь Слендермена» (Beware the Slenderman), в котором был описан инцидент. Примечательно также, что большая часть современных исследований, посвященных феномену крипипасты, концентрируется вокруг истории Слендермена.

Среди текстов личного архива, зафиксированных за 2014–2019 годы, в устных записях чаще всего упоминаются следующие сюжеты и персонажи крипипасты: (1) *Тикки-Тоби* — не чувствующий боли персонаж в желтых мотоциклетных очках, с нарисованными поверх вертикальными зрачками, с маской на лице («как от пыли»), раскрашенной в улыбку, и топорами в руках: человек сходит с ума, что приводит к трагическим событиям (убивает собственных членов семьи, потом других людей)[23]. (2) *Собака «Смайл»* — собака породы хаски с человеческой улыбкой: человек приносит в дом собаку по прозвищу Смайл; собака убивает человека[24]. (3) *Смеющийся Джек/Джеф убийца/Джек убийца/Джек* — мальчик с обожженным лицом, белками и радужкой черного цвета, вырезанной улыбкой/в синей маске с вытекающими черными глазами/выжженными веками. Персонаж фигурирует в нескольких сюжетах: (1) Мальчик Джек в результате некоторых событий (нападения бандитов и убийства членов семьи; вынужденной операции самому себе по вырезанию органа и др.) сходит с ума, в результате чего совершает определенные действия (уродует себя, вырезает на лице улыбку, убивает родственников и других людей, ест их почки и др.)[25]. (2) Смеющийся Джек проникает в пространство человека, является маленькому мальчику, общается с ним, убивает домашних животных, заставляет мать убить сына[26]. (3) У мальчика Джефа происходит раздвоение личности: он видит красные глаза (глаза Джефа-убийцы), которые заставляют мальчика убивать своих родителей; мальчик узнает, что это были его глаза[27].

Если первое время персонажи существовали изолированно каждый в своих сюжетах, постепенно они начинают объединяться, включаться в родственные/дружеские/вражеские отношения друг с другом:

[23] ЕЛ, м., 2003, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016.

[24] ВО, ж., 2003, род. в с. Долматово (Архангельская область). Зап. Э. Г. Матвеевой, 2015.

[25] ЕЛ, м., 2003, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016. УУ, ж., 2004, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016.

[26] ЕЛ, м., 2003, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016.

[27] ЛЗ, ж., 2003, род. в с. Мульта (Республика Алтай). Зап. Э. Г. Матвеевой, 2015.

[УУ в ответ на рассказ подруги о Смеющемся Джеке, который вырезал себе почку и стал всех убивать:] Я знаю этого персонажа, он всегда показывался на картинках, но я не знала его историю. [ЕЛ:] Да-да-да. Безглазый Джек, с синей маской такой, да? [УУ:] Джек с этой маленькой сестрой ходили к [нрзб.]. у нее там... [ЕЛ:] Да-да-да, они друзья как раз были. Крипипаста они все там почти знакомы. [УУ:] Только у них там самый главный Слендер, этот убивает людей, тот там жрет почки. [ЕЛ:] Да-да-да. [Это тоже из крипипасты?] Да, этот из крипипасты и еще один из крипипасты[28].

Вот жил один дяденька, в своем доме, он был старый, и он решил своих друзей позвать ночью, чтоб вызвать Пиковую Даму, но у них не получилось, они вызвали Фреди, вот. Они очень испугались его. Фреди убил одного мужчину, другие хотели убежать, но они не успели убежать, Фреди догнал еще одного мужчину, а другой спрятался под кроватью, он думал, что это поможет, но это не помогло, Фреди вызвал себе на помощь другого мишку Тедди, вот. Они убили этого мужчину[29].

Со временем появляется феномен, который в среде фанатов получил название «мир крипипасты» — воображаемая реальность, где в одном большом доме проживают все популярные персонажи нетлора, делят друг с другом быт и строят вполне человеческие отношения. В 2016 году в селе Долматово Архангельской области я впервые зафиксировала практику нематериального перемещения в этот «мир крипипасты» ее наиболее активных адептов.

Путешествие в «мир крипипасты»

Существует реальность, в которой страх — естественная адаптивная реакция на опасность, эмоция, сформировавшаяся в процессе эволюции, чтобы дать нам возможность спастись в случае реальной угрозы. Фольклорный страх, пользуясь терминологией Ирвинга Гофмана, транспонирует эту эмоцию в реальность игровую — превращает страх, как адаптивный механизм взаимодействия с реальной опасностью, в суррогат страха, выполняющий уже не защитную, а терапевтическую функцию [Осорина 1986, Sutton-Smith 2004, Grider 2007 и др.]. Что происходит при переносе реальной эмоции в фрейм игрового взаимодействия? Какие трансформации с ней происходят? Какие формы принимает страх, чтобы стать терапией? Как и при помощи каких фольклорных ресурсов дети реализуют то, что Брайан Саттон-Смит назвал self-therapy — вырабатывающийся с возрастом механизм преодоления страха [Sutton-Smith 2004]?

Говоря о детском страшном фольклоре, как правило, мы имеем дело с тремя основными практиками, которые отличаются друг от друга типом взаимодействия человека и воображаемого объекта страха: рассказывание страшных историй, вызывание страшных персонажей, посещение страшных мест. Ключевым в этом взаимодействии является категория пространства: (1) ребенок в «своем» пространстве сталкивается с объектом страха (рассказывание страшных историй, вызывание страшного персонажа)[30], (2) ребенок перемещается в «чужое» пространство, где сталкивается с объектом страха (посещение страшных мест).

[28] ЕЛ, м., 2003, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016. УУ, ж., 2004, род. в Москве. Зап. Е. К. Малой, Э. Г. Матвеевой, 2016.

[29] ВВ, ж., 2005, род. в с. Долматово (Архангельская область). Зап. Э. Г. Матвеевой, 2015.

[30] В некоторых ситуациях процесс рассказывания страшных историй приводит к тем же результатам, что и вызывание страшного персонажа — объект страха «появляется» в пространстве человека, начинается процесс косвенного или непосредственного взаимодействия.

Любопытный пространственный синтез представляет собой практика нематериального перемещения в пространство персонажа: человек физически находится в «своем» пространстве, но его «ментальное тело» перемещается в пространство, принадлежащее объекту страха.

В зафиксированном виде практика предполагает следующий сценарий: (1) Один участник осуществляет «перемещение», другой ему помогает. (2) Необходимо закрыть глаза и взяться с партнером за руки/закрыть глаза и расслабиться/выпить снотворного/около часа смотреть в одну точку и др. После осуществления необходимых действий (3) человек засыпает/погружается в особое состояние полусна — происходит перемещение: человек видит лес и тропинку, по которой должен идти некоторое время (вплоть до 4-х суток), в конце тропинки — вигвам/дом с множеством комнат, в которых живут персонажи. С персонажами можно вступать в контакт, заводить разного характера отношения, но, если им не понравится, они могут убить человека, в таком случае он умрет и в своем мире[31]. Персонажи также могут попросить об услуге (наколоть дров, освободить их и др.), если ее выполнить, они будут помогать в ответ (могут сделать человека богатым и др.).

Руководства к осуществлению практики распространяются и на различных сайтах в интернете, хотя по содержанию отличаются от зафиксированных устно практик (*Приложение 1*)[32].

Пожалуй, главное отличие этой практики от всех остальных в принципиально разном действующем механизме, для которого ключевым представляется не только и не столько желание испытать то, что в литературе называют good scare [Degh, Vázsonyi 1983: 16], и завершить взаимодействие, сколько попытка налаживания контакта с персонажами, создание такой исходной модели, в которой подобный сценарий становится возможным[33]:

> Я и Слендер дружим, я сегодня пойду к ним в гости. [То есть они выглядят не так, как их описывают страшилки?] Нет, они намного лучше и красивее и добрее. [Правда, они не страшные на самом деле?] Нет, им если помогать, они исполнят сто желаний и будут дружить с тобой и помогать тебе, но если их разозлить, они изгонят или убьют[34].

Рассказчики подчеркивают принципиальное несоответствие внешнего вида и характера персонажей в сюжетах популярных страшных историй и в иллюзорном мире, который они «наблюдают» и позиционируют как «реальный» — «на самом деле» они добрые и красивые.

Шира Чесс — американский исследователь современной сетевой культуры — опубликовала детальное исследование, посвященное медийному образу Слендермена (или «Бугимену XXI столетия» — как его иногда называют современные СМИ[35]), в нашем случае — хозяину «общежития монстров». В одной из глав («The Slender man who loved me») автор исследовала истории, в которых рушится привычное представление о Слендермене как

[31] Ср. мотив «смерть во сне ведет к смерти в реальном мире» в массовой культуре: «Кошмар на улице Вязов» и др.

[32] https://vk-cc.ru/KSbwk; https://vk-cc.ru/EI4uE; http://www.strashilka.com/yasly/23556-mir-kripipasty-3-chast.html; https://ficbook.net/readfic/2587611/7141764#part_content

[33] Интерес к практике провоцирует и ощущение избранничества, которое транслируют «астральные путешественники». В этот «мир» нельзя попасть просто по желанию. «Он сам тебя выберет», — сказала мне девочка, когда я просила объяснить подробности ритуала [НШ, ж., 2004, род. в Москве. Зап. Э. Г. Матвеевой (диалог в «ВКонтакте»), 2017]. Иначе говоря, прежде чем осуществить «переход», человек должен пройти подобие фейсконтроля (этим, в частности, объясняются неудавшиеся попытки реализации практики, о которых часто пишут в интернете).

[34] ГЧ, ж., 2003, род. в Москве. Зап. Э. Г. Матвеевой (диалог в «ВКонтакте»), 2017.

[35] http://www.avclub.com/article/machinima-announces-web-series-clive-barker-bruce--218969

персонаже, наводящем страх. Тексты, в которых происходит такое жанровое смещение — фан-литература или просто фанфик — уже успевшая зарекомендовать себя область исследований, в которой открывается возможность изучения того, как аудитория принимает и осмысливает медиа-объекты. Так, согласно наблюдениям Чесс, смещение относительно оригинального образа происходит в трех направлениях: 1) Слендер начинает отыгрывать роль отца; 2) Слендер превращается в героя-любовника; 3) Слендер становится другом сердца [Chess, Newsom 2015: 98].



Илл. 4. Изображение Джеффа-убийцы и его жертвы.
Иллюстрация к фанфикшн на персональной странице на Wattpad[36]

Конструирование подобного образа, в котором происходит полное переопределение эмоциональных координат, осуществляется в двух направлениях: визуальном и содержательном. (1) Если традиционный устный фольклор не оперирует визуальным, новые технологии дают возможность создания иллюстраций к популярным сюжетам нетлора: так появляются арты с изображением персонажей, сочетающих в себе противоположные знаки (мальчик с разорванным ртом, но привлекательной прической и модной одеждой) (*Илл. 4*). (2) Если цензура коллектива, активно фильтрующая тексты устной культуры, не позволяет атипичным элементам долго задерживаться в ней, для нетлора понятие канонического перестает быть релевантным: появляются сюжеты с романтизированным описанием сложной судьбы и подробным психологическим портретом персонажа.

Следует заметить, что подобные тексты не признаются многими поклонниками историй о Слендермене, у которых за время существования «мифа» об этом персонаже сложилось свое представление о канонических и неканонических текстах (из-за кратковременности основного текста Виктора Стержа и последующего коллективного развития мифов канон, в некотором смысле, полностью создан поклонниками). Так, в блоге Tumblr есть список основных активных версий рассказов, блогов и видеоблогов,

[36] https://www.wattpad.com/story/93524125

касающихся Слендермена, среди них нет ни одной с романтической или мелодраматической тематикой (только те, что основаны на horror genres). Так, если по мотивам страшных историй об этом персонаже были созданы киносериалы, игры, романы и новеллы, то истории, в которых Слендер предстает в другом амплуа, не выходят за рамки фанфикшн [Chess, Newsom 2015: 97].

Причин таких семантических трансформаций может быть несколько. Во-первых, такого рода тенденция вообще характерна для массовой культуры, тяготеющей к контаминациям и гипертрофированию традиционных образов: «Симпатия к дьяволу не является чем-то необычным — в том числе в horror жанрах. В течение многих лет вампиры и оборотни представали перед потребителями массовой культуры в образе симпатичных и притягательных героев, объектов сложных любовных чувств, вызывающих внутреннюю борьбу. Поэтому неудивительно, что спустя некоторое время после создания жуткого образа Слендермена на некоторых веб-сайтах стали появляться его романтизированные версии» [Chess, Newsom 2015: 111]. Во-вторых, в практике реализуется один из освоенных детьми механизмов, позволяющих бороться со своими страхами — попытка вступления в дружеские/приятельские и др. близкие отношения с персонажем — объектом страха (см. ниже): «…наряду с пробой своих писательских способностей и желанием коммуникации с людьми, разделяющими их интересы, как дети, так и взрослые создают эти фанфикшн тексты для того, чтобы работать над своими тревогами» [Chess, Newsom 2015: 101].

Итак, какие механизмы преодоления страха реализуются посредством фольклорных практик?

1) ***Борьба со страхами через наррацию*** (практика: рассказывание страшных историй). Чем больше ты говоришь об объекте страха, тем скорее он перестает быть страшным. Практикуется для получения эмоционального удовлетворения от возможности в безопасной обстановке прикоснуться в своих фантазиях к «страшному», будучи при этом защищенным в реальном мире [Осорина 1986]. «Посредством страшных историй дети получают возможность контролировать и бороться со страхом неизвестного. Ребенок, который действительно боится скрывающихся в темноте монстров ‹…› способен в некоторой степени побороть свой страх, если сможет контролировать неизвестного монстра, заманив его в матрицу сюжетов» [Grider 2007: 119–120].

2) ***Борьба со страхами через непосредственное столкновение*** (практика: legend tripping, creepygaming, вызывание страшных персонажей). Самый традиционный пример — посещение страшных/запретных пространств — ребенок или группа детей устраивает поход в «страшное место» (кладбище, заброшенный дом, проклятые улицы и пр.). Условием для успешной реализации практики и реализуемого в ней механизма борьбы со страхом становится «вера в то, что легенда может быть чем-то большим, чем просто вымышленной историей» [Kinsella 2011: 28]. Таким образом, данный механизм основан на демонстрации собственной смелости перед лицом страха: «Я тебя не боюсь, я сам прихожу к тебе» [Harden, Backett-Milburn, Scott 2000]. Такое преодоление себя и собственных страхов становится важным этапом на пути социального взросления и перехода от статуса «ребенок» в статус «юноша»: «Никто точно не знает, каков будет исход инициации, и страшно представить себе худший из возможных результатов» [Tucker 1999: 206]. Иными словами, данный механизм борьбы тесно связан и во многом обусловлен межличностными отношениями в коллективе сверстников. Элизабет Такер считает, что практика представляется важным этапом для

перехода участника в более старшую возрастную группу. Ведь никто не знает, каким будет результат, поэтому участие требует настоящей взрослой смелости [Tucker 1999].

3) ***Борьба со страхами через переживание эмоционального катарсиса*** (практика: рассказывание страшных историй, прежде всего — «пугалок»/«страшилок эффекта»/«horror stories with catch endings», legend tripping, вызывание страшных персонажей, просмотр видеоскримеров). Механизм, основанный на изживании страха посредством кратковременного и максимально яркого его переживания.

4) ***Борьба со страхами через смех*** (практика: рассказывание «антистрашилок»/«антипугалок»/«садистских стишков»/«funny scare stories»). Такие тексты, «травестируя ужасное, подвергая его почти кощунственному осмеянию, выполняют своеобразную психотерапевтическую функцию, ослабляя сакральные страхи ребенка, подростка» [Трыкова 2001: 9, Wolfenstein 1954]. Говоря о ярких современных тенденциях в трансформации «канонических» версий страшного нетлора, помимо процесса романтизации объекта страха — главного отрицательного персонажа, Чесс говорит о тенденции к его пародированию [Chess, Newsom 2015: 107]. Если отечественные исследователи — Чередникова, Осорина и Мутина — говорят о тенденции с возрастом переходить на смешные истории, Элизабет Такер сообщает об обратной тенденции: дети сначала рассказывают смешные-страшные, потом переходят на страшные и сложные легенды [Tucker 1999: 205].

5) ***Идентификация себя со страшным персонажем*** (практика: переодевание в страшных персонажей в рамках празднования Хэллоуина). Этот механизм упомянула в своей статье об остенсии американская исследовательница Линда Дег — дети надевают костюмы монстров на Хэллоуин, чтобы защититься от «нечистой силы»: «Идентификация себя с ужасающим объектом становится эффективной защитой от него» [Degh, Vázsonyi 1983: 10].

6) ***Борьба через попытку умилостивить страшного персонажа*** (практика: ритуальные жертвоприношения страшному персонажу). Примером такого экзотического механизма защиты может стать случай остенсивного поведения двух 13-летних девочек из штата Висконсин в 2014 году, которые совершили попытку ритуального убийства своей одноклассницы с целью принесения ее в жертву Слендермену — вымышленному персонажу интернет-фольклора. Подростки опасались, что если они этого не сделают, то убийца придет за ними, так как основная его функция в текстах страшных историй — кража и убийство детей: «В субботу 31 мая 2014 года две 12-летние девочки после вечеринки в честь дня рождения под видом игры в прятки заманили третью в лесистую местность возле их дома в Ваукеше (штат Висконсин). Затем нанесли ей 19 ударов 5-дюймовым клинком. Нападение было преднамеренным, запланированным за несколько месяцев. Одна из девушек позже рассказала полиции, что первоначально они планировали совершить акт, пока девушка спала, чтобы не смотреть в глаза жертвы. Несмотря на количество ран, которые получила девушка, она не умерла. Вместо этого она ползла, все еще истекая кровью, из леса, где была найдена проезжающим велосипедистом, который и позвонил 911. Вскоре происшествие привлекло внимание международных СМИ, тогда открылись ужасные подробности его совершения, а точнее его мотив: девочки сказали властям, что они были вынуждены совершить преступление, чтобы произвести впечатление на сверхъестественное существо, называемое Слендерменом» [Chess, Newsom 2015: 3].

7) ***Попытка вступления в дружеские/приятельские и другие близкие отношения со страшным персонажем*** (практика: нематериальное перемещение в «мир крипипасты»). Иллюстрацией к этому механизму борьбы со страхом становится описываемая в работе практика. По мнению Ширы Чесс, наряду с пробой своих писательских способностей и желанием коммуникации с близкими по интересам людьми, причиной создания таких фанфикшн-текстов также является необходимость работы над своими тревогами [Chess, Newsom 2015: 101][37].

Заключение

Как показывают современные исследования, потребность в страшном фольклоре среди детей никуда не делась, смена условий существования лишь способствует неизменной вариативности сюжетов. Современная среда влияет не только на репертуар ребенка, мы также наблюдаем перенос старых практик в новые цифровые форматы, а порой и создание новых. Зафиксированная практика нематериального перемещения в пространство страшного персонажа, с одной стороны, демонстрирует новый формат пространственного взаимодействия с объектом страха, с другой — новый механизм сопротивления страху посредством фольклорных текстов и практик.

Приложение 1. Инструкция попадания в мир крипипасты

1. Чтобы попасть в крипипасту во сне Вам понадобится: нитка (любая), маркер или выделитель, кровать (это логика).
Берем маркер (ну или выделитель что у Вас) и пишем на ладоне правой руки имя любово персонажа на английском (я написала «Hoodie»), а на ладоне левой руки дату своего рождения. Привязываем нитку к ноге и ложимся спать. Чтобы шанс попасть в крипипасту увеличился надо верить в это и думать о крипипасте.
Всё!
И еще один минус. Когда ты просыпаешься то ты не высыпаешься.

2. Вам понадобится:
- Цветные карандаши
- Компьютер
- Лист А4

Проводить ритуал нужно только ночью. Карандашами рисуем на листке А4 любого персонажа крипипасты (Лучше известного). Потом пишем рядом дату своего рождения (красным цветом). Далее встаем перед компьютером и говорим: «Мир мне свой покажи, двери помоги мне открыть». После этого кладем лист рядом с компьютером (который должен быть включен)... Потом нужно закрыть глаза и начать считать, на английском языке, когда вы услышите смех или ужасный крик, откройте глаза. Все, вы в мире крипипасты, вам нужно быть очень внимательным, иначе вы можете умереть и навсегда остаться в этом ужасном месте...
P.S. Что бы вернуться назад, скажите «Мне нужно домой, отпустите меня»

[37] Следует заметить, что этот механизм, как и другие упомянутые здесь, реализуется не только в фольклорных практиках, а является скорее психологической универсалией. В следующем фрагменте девочка 12 лет рассуждает о своих страхах и способах борьбы с ними, используя ту же модель узнавания и сближения: «Я помню всегда, когда мне казалось что-то страшное, вот я вот сижу на балконе, и мне вот кажется, что-то кто-то ко мне вот сейчас прилетит или вот что-нибудь такое. И я вот всегда, когда было ощущение, что он стоит рядом, я всегда старалась с ним подружиться, я с ним говорила. [Это как?] Ну, я вот так сижу, просто темно, вот такая сижу, и слышу какие-то шорохи, я про себя, в уме что-то там говорю, типа, поздороваюсь с ним, спрашиваю, как его зовут. [Зачем ты так делала?] Я всегда думала, что если с ним подружишься, то он ничего не сделает, вот. Ну, для меня это было как самоуспокоение, типа, я с ним поздоровалась, подружилась, он мне ничего не сделает, я со спокойной душой уходила домой, что он не будет меня преследовать. Я думала, сейчас, если я просто убегу, он пойдет за мной» [Авторский архив: МАГ].

3. - Готовы попасть в мир КрипиПасты?
- Готовы конечно!
Тогда он подошел к нам, и в мгновения ока мы ударились об стену разрушенного завода. Перед тем как отключиться я зада себе вопрос как он это сделал, если где мы стояли не было никакой стены? Когда мы очнулись, то были уже в КрипиПасте. Мы увидели 13и этажный дом, который был весь черный, а еще каждый балкон был украшен по разному например окровавленные ножи скорей всего комната Джеффа или Джейн, а еще там был балкон из пискелей наверняка эта комната Бена, а вот балкон из масок наверное комната Тима в маске. Было еще много всего но про остальные рассказывать не буду. В общем было и жутко, и страшно, и странно, и мило. Джефф пригласил нас войти. Когда мы вошли я увидела Слендервумен, которая была в сопровождении Слендера, и они выходили из дома. Я подумала, что они идут убивать. Джефф обменялся не приветливым взглядом с ними. Вот Слендервумен воскликнула...
- Ты что привел в наш мир чужаков? Убирайтесь отсюда, и ты, и они!
Джефф ничего не сказал, только посмотрел испепеляющим взглядом, но он был готовым напасть с ножом, но Ира спросила его...
- Джефф а на нас никто не нападет?
- Никто.
- А если нападет?
- Не нападет.

4. Я стала засыпать и тут я нащупала у себя под подушкой конфету. Она была в прозрачном фантике и на ней были нарисованы непонятные загогулины... ‹...› Я положила ее на тумбочку, но она словно манила меня. Я хотела съесть ее, но что-то подсказывало мне, что не стоит этого делать. Я развернула фантик и смотрела на нее. Ну зачем, ну зачем я ее съела! Обязательно мне нужно по экспериментировать. Странно, ничего не произошло. Я легла спать, как ни в чем не бывало. Я проснулась в саду полного белыми розами. Я не могла разлечить сон это был или реальность. Я ущипнула себя и почувствовала. Я встала, это лучше чем сидеть на месте. Небо было голубое, облака медленно плыли. Странное место, но делать ничего я двинулась по дорожке. Наверное я ходила по кругу, ведь я возвращалась каждый раз к тому месту где очнулась. ‹...› Я заглянула в кусты роз и увидела двое парней. У них была странная внешность. У первого были голубые волосы и слева желтая прядь волос, зеленые глаза и внутри зрачка розовая полоска. ‹...›
- Ты не боишься нас? - он был очень удивлен - Обычно, кто попадает к нам, бояться нас и мы их... ‹...›
- Меня зовут Флокай, а это Люмпи. А это - Страна Кошмаров. ‹...›
- Ну начну я свой рассказ с того кто такой Фероситас, это демон затаенный в этом мире. Он пожирает сны. Мы же жители этого мира и нас не много. Я назову тебе всех: я, Флокай, Спендит и Сплендот, они братья близнецы, потом Флиппи, но у него есть темная сторона и мы ее можем видеть, н оне можем прикоснуться, кроме него и последняя, Юсака, безумная стерва. Пожалуй все, а в этот мир иногда попадают люди. Большинство, а точнее все умирают от нас. Так, что смотри... - он заулыбался, мне было не по себе.

Литература

Гофман, И. (2004). *Анализ фреймов: Эссе об организации повседневного опыта*. М.: Институт социологии РАН; ФОМ, 2004.

Дандес, А. (2003). *Фольклор: семиотика и/или психоанализ: Сборник статей*. М.: Восточная литература.

Лойтер, С. М. (1998). Детские страшные истории («страшилки»). Указатель типов и сюжетов-мотивов детских страшных историй («страшилок»). В А. Ф. Белоусов (Сост.). *Русский школьный фольклор: от «вызываний» Пиковой Дамы до семейных рассказов,* 56–134. М.: Ладомир, Издательство АСТ-ЛТД.

Осорина, М. В. (1986). «Черная простыня летит по городу», или зачем дети рассказывают страшные истории. *Знание — сила, 1986*(10), 43–52.

Романова, А. Л., Смирнова, Е. О. (2013). Смешное и страшное в современной детской субкультуре. *Культурно-историческая психология, 9*(2), 81–87.

Трыкова, О. Ю. (2001). *О современном состоянии жанров детского фольклора*. Режим доступа: http://vestnik.yspu.org/releases/doskolnoe_obrazovanie/12_5/

Balanzategui, J. (2019). Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic. *Journal of Visual Culture, 18*(2), 187–208.

Chess, S., Newsom, E. (2015). *Folklore, horror stories, and the Slender Man*. New York: Palgrave Macmillan.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1983). Does the word "dog" bite? Ostensive action: A means of legend. *Journal of Folklore Research, 20*(1), 5–34.

Grider, S. (2007). Childrens' ghost stories. In D. Goldstein, S. Grider, J. Thomas. *Haunting experiences: Ghosts in contemporary folklore*, 111–140. Logan: Utah State University Press.

Harden, J., Backett-Milburn, K., Scott, S. (2000). Scary faces, scary places: Children's perceptions of risk and safety. *Health Education Journal, 59*(1), 12–22.

Kinsella, M. (2011). *Legend-tripping online: Supernatural folklore and the search for Ong's hat.* Jackson: University Press of Mississippi.

Ondrak, J. (2018). Spectres des monstres: Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction. *Horror Studies, 9*(2), 161–178.

Sutton-Smith, B. (2004). Cultivating courage through play. *Voices: The Journal of New York Folklore*, *30*(1–2), 25–28.

Tucker, E. (1999). Tales and legends. In B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. Johnson, F. McMahon. *Children's folklore*, 193–211. Logan: Utah State University Press.

Wolfenstein, M. (1954). *Children's humor*. Glencoe: The Free Press.

References

Balanzategui, J. (2019). Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic. *Journal of Visual Culture, 18*(2), 187–208.

Chess, S., Newsom, E. (2015). *Folklore, horror stories, and the Slender Man*. New York: Palgrave Macmillan.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1983). Does the word "dog" bite? Ostensive action: A means of legend. *Journal of Folklore Research, 20*(1), 5–34.

Dundes, A. (2003). *Folklore: Semiotics and/or psychoanalysis.* Moscow: Vostochnaya literatura. (In Russian).

Grider, S. (2007). Childrens' ghost stories. In D. Goldstein, S. Grider, J. Thomas. *Haunting experiences: Ghosts in contemporary folklore*, 111–140. Logan: Utah State University Press.

Harden, J., Backett-Milburn, K., Scott, S. (2000). Scary faces, scary places: Children's perceptions of risk and safety. *Health Education Journal, 59*(1), 12–22.

Hoffman, I. (2004). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Moscow: Institut sotsiologii RAN; FOM, 2004. (In Russian).

Kinsella, M. (2011). *Legend-tripping online: Supernatural folklore and the search for Ong's hat.* Jackson: University Press of Mississippi.

Loiter, S. (1998). Children's horror stories ("strashilki"). Index of types and plot-motifs of children's horror stories ("strashilki"). In A. Belousov (Ed.). *Russian school folklore: From "summonings" of the Queen of Spades to family stories*, 56–134. Moscow: Ladomir, AST-LTD. (In Russian).

Osorina, M. (1986). "The black sheet flies through the city", or why children tell scary stories. *Znanie — Sila, 1986*(10), 43–52. (In Russian).

Romanova, A., Smirnova, E. (2013). The funny and the scary in contemporary children's subculture. *Cultural and Historical Psychology, 9*(2), 81–87. (In Russian).

Sutton-Smith, B. (2004). Cultivating courage through play. *Voices: The Journal of New York Folklore*, *30*(1–2), 25–28.

Trykova, O. (2001). *On the current state of the genres of children's folklore*. Retrieved from http://vestnik.yspu.org/releases/doskolnoe_obrazovanie/12_5/ (In Russian).

Tucker, E. (1999). Tales and legends. In B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. Johnson, F. McMahon. *Children's folklore*, 193–211. Logan: Utah State University Press.

Wolfenstein, M. (1954). *Children's humor*. Glencoe: The Free Press.

Ondrak, J. (2018). Spectres des monstres: Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction. *Horror Studies, 9*(2), 161–178.