

O jednoj strašnoj priči za nestašnu decu: rekreiranje folklornih motiva u video-igri *The Witcher 3: Wild Hunt* na primeru fantastičnih bića *Gospodarice Šume**

Krinka Baković

*The weird sisters, hand in hand,
Posters of the sea and land,
Thus do go about, about:
Thrice to thine, and thrice to mine,
And thrice again, to make up nine.
(Macbeth, Act 1, Scene 3)*

U radu se razmatra integrativna moć rekreiranja različitih folklornih motiva u popularnoj i nagradivanoj video-igri poljskog studija *CD Projekt Red – The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). Počivajući na osnovama literarnog serijala o pustolovinama vešca Geralta iz Rivije, proslavljenog pisca Andžeja Sapkovskog, u video-igri dominiraju elementi folklor slovenskih naroda koji su – u skladu sa opštim tendencijama pripovedanja svojstvenih epskoj fantastici – isprepletani sa sličnim motivima iz drugih (evropskih) tradicija. Premda je video-igra obimna, a njen narativ kompleksan, posebna pažnja će biti posvećena jednoj fantastičnoj pojavi. To su *Gospodarice Šume* (*The Ladies of The Wood*), tri sestre-veštice, koje zauzimaju važno mesto u prvom aktu igre. Upotrebom koncepta *folkloreske* (*folkloresque*) kao heruističkog oruđa za razumevanje dinamičnog odnosa između folklor i popularno-kulturnih proizvoda, koji su skovali folkloristi Majkl Dilan Foster i Džefri Tolbert, u radu ću mapirati poznate folklorne motive na kojima počivaju deskripcija, uloga i funkcija *Gospodarice Šume*, te ću ukazati na njihov integrativni karakter. Vodeći se datim primerom, cilj rada je razumevanje načina na koji video-igre rekreiraju folklorne aspekte i prilagođavaju se savremenim društvenim i kulturnim tokovima.

Ključne reči: video-igre, folklorni motivi, folklor, popularna kultura, *folkloreska*, *folkloreska kao integracija*, *Gospodarice Šume*, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

* Tekst je rezultat rada u Etnografskom institutu SANU koji finansira Ministarstvo nauke i tehnološkog razvoja i inovacije RS, a na osnovu Ugovora o realizaciji i finansiranju naučnoistraživačkog rada NIO u 2023. godini, broj: 451-03-47/2023-01/200173, od 03. 02. 2023.

Ikonični popularno-kulturni fenomeni današnjice koji okupiraju maštu globalnog auditorijuma kreirani su na osnovu folklora evropskih i drugih naroda, odražavajući želje, strahove, nadanja, protivrečnosti i tegobe kulturnog svetonazora unutar kojeg se konstituišu. Video-igre, kao rastući medij današnjice, ne odstupaju od date sociokulturne matrice niti od tendencije autora da oponašaju folklor, kreirajući virtuelno okruženje za već postojeće imaginacije i popularne likove ili tvoreći nove.

Veštac 3: Divlje hajke (eng. *The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015) nagrađivana je epsko-fantastična video-igra poljskog studija *CD Projekt Red*, sa kompleksnom narativnom petljom. Ona je poslednji deo trilogije, a prethodile su joj igre *The Witcher* (2007) i *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011). Trilogija je bazirana na romanima poljskog pisca fantastike Andžeja Sapkovskog (Andzej Sapkowski), te predstavlja nastavak literarnih pustolovina vešca Geralta iz Rivije.² Uprkos kulturološkim različitostima, igra je prevedena na preko 15 jezika, poseduje razvijene mape nekoliko velikih oblasti, te njen transkript broji preko 450 hiljada karaktera, sa celokupnim trajanjem igre od oko 170 časova. Sa polulinearnim tokom narativa, oko 50 različitih ishoda važnih zadataka i tri epiloga glavnog toka priče, i dalje, posle gotovo osam godina od premijere, rangira se među najboljim igrama ikada kreiranim.³ Priča prati obučenog ubicu čudovišta, vešca Geralta iz Rivije koji – poput nekakvog narodnog junaka – u pratnji svoje verne kobile Ukljeve, luta od sela do sela/regije/grada zamišljenog sveta Kontinent i rešava probleme seljana koji su se našli u nevolji. Usled tenzičnih geopolitičkih okolnosti, angažuje se i u različitim političkim i strateškim igrama moćnika za prevlast nad teritorijama tokom rata. Protagonistu put navodi kroz tri geografske oblasti: močvarnu i ruralnu oblast Velen, Novigrad, slobodni grad oblasti Redenije, i arhipelag Skelig.

S obzirom na to da je narativ igre složen i obiman, te da u svom interaktivnom sižeu inkorporira raznolik folklorni pejzaž, prevashodno iz niše slovenskih naroda u kombinaciji sa drugim tradicijama, ograničiću se na jednu fantastičnu pojavu koja zauzima značajno mesto u prvom aktu igre – *Gospodarice Šume* (eng. *The Ladies of the Wood*), tri *sestre-veštice* koje kroje sudbinu stanovnika ruralne oblasti Velen još od „vremena pre prvih ljudi“, ako je verovati pučkom folkloru.⁴ Koristeći se konceptom *folkloreske* (*folkloresque*) Majkla Dilana Fostera i Džefrija Tolberta (Foster & Tolbert 2016), u radu ću

² Romani su originalno publikovani na poljskom jeziku tokom devedesetih godina 20. veka, da bi svetsku slavu dostigli početkom novog milenijuma, prevodenjem na engleski jezik.

³ Za više informacija posetiti zvanični sajt: <https://www.thewitcher.com/rs/en/witcher3#home>. Već 2016. godine, dizajneri su kreirali dve ekspanzije koje se nadovezuju na poslednji deo trilogije: *Hearts of Stone* i *Blood and Wine*.

⁴ Pored navedenog, u igri su imenovane i kao *The Crones of Crookback Bog* – *Veštice iz Grbave močvare*. Grbava močvara je specifična lokacija u zabačenim delovima Velen.

mapirati različite folklorne motive na kojima počiva lik Gospodarica Šume, te ću – sa ciljem razumevanja međuzavisnog odnosa između popularne kulture i folklora – ukazati na njihov integrativni karakter. Budući da video-igre počivaju na logici *učestvovanja*, te njihova interaktivnost zavisi od investiranja igrača u datom virtuelnom prostoru, čime on upoznaje svet koji ga okružuje, socijalne odnose i kulturne pojave, u radu ću se osloniti na materijal dostupan u samoj igri, kao i na informacije koje saznajemo iz vešćevog *Čudovišnika* (eng. *Bestiary*).⁵

Koncept *folkloreske*: ka razumevanju logike rekreiranja folklornih motiva u video-igrama

Savremena epska fantastika, čiji je tvorac Džon Ronald Ruel Tolkin (eng. John Ronald Reuel Tolkien) (Fitzpatrick 2019: xix; Young 2015: 1), kao narativ koji odlikuje zapadnoevropski srednjovekovni prostorno-vremenski milje, netehnologizovano i androcentrično društvo sa „значајним учешћем магије у обликовању друштвене стварности“ (Гавриловић 2011а: 84), portretišući poznate figure poput vitezova, princeza, vilenjaka, čarobnjaka, zmajeva itd. (Sullivan 2001: 281), pronalazi svoje korene u bajkama koje „odražavaju kulturno-istorijska shvatanja i norme društva u kome se pripovedaju“ (Antonijević 2013: 16).⁶ Upravo video-igra *The Witcher 3: Wild Hunt* odgovara obrazloženju savremenog epsko-fantastičnog narativa, koji se menjao pod uticajem kulturnih društvenih, političkih, ekonomskih i istorijskih faktora.⁷

U pogledu rekreiranja folklornih motiva u različitim popularno-kulturnim sadržajima, koristan je koncept *folkloreske* – termin predstavljen u studiji *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World* – koji folklorista Majkl Dilan Foster određuje kao „*heruističko oruđe* za razumevanje simbiotskog odnosa između folklora i popularne kulture“ (Foster 2016: 4). On ističe da je folkloreska „*emska* percepcija i medijska reprezentacija folklora“, te da folklorne reference u popularno-kulturnim sadržajima utiču na iskustvo publike/igrača putem „*procesa* direktnog pozajmljivanja“ određenih elemenata iz postojećih *tradicija* (Isto: 5). Najkompleksnija strategija kreatora je poigravanje sa prepoznatljivim folklornim elementima koji „svetu

⁵ *Čudovišnik* je leksikon koji pruža informacije o različitim bićima sa kojima se protagonist igre susreće. Ilustrovani pojmovnik je sastavni deo igre.

⁶ Prve kolekcije bajki, prikupljene i štampane od kraja XVII do prve polovine XIX veka, bile su namenjene odraslim čitaocima, a promena ciljne grupe se odigrala u drugoj polovini XIX, te i početkom XX veka (v. Гавриловић 2011а).

⁷ Zbog pretpostavljene obimnosti teksta, više o transformaciji žanra, posebno u pogledu koncepta (*novog*) *srednjovekovlja* (eng. *neomedievalism*), pogledati u: Баковић 2022.

daju smisao“, sa ciljem dejstvenijeg povezivanja publike sa popularno-kulturnim sadržajem (Sullivan 2001: 281), doprinoseći važnosti folkloru (Tolbert 2016: 37).

Folkloreska artikuliše tri međusobno povezana značenja: 1) određeni elementi su portretisani u *folklornom ambijentu/stilu*; 2) neki elementi su u vezi sa nečim predašnjim, sa nekakvom tradicijom i folklornom građom koja egzistira van granica popularne kulture; 3) može se percipirati kao samostalan produkt koji ima potencijalnu *folklornu vrednost* ili na neki način može biti povezan sa procesom *folklorne kreacije i transmisije* (Foster 2016: 5–6). Foster predlaže kategorizaciju skovanog pojma: folkloreska kao *integracija* (*integration*), kao *prezentacija* (*portrayal*) i *parodija* (*parody*) (Isto: 15), smatrajući da kroz predložene forme popularno-kulturni sadržaji artikulišu svoju „parazitsku“ povezanost sa folklorom putem jedne reference na postojeći sadržaj ili kroz kreativni amalgam više tradicijskih elemenata (Isto: 20).

Rečju, *folkloreska kao prezentacija* se odnosi na portretisanje uobičajenih folklornih motiva, te neretko ilustruje folklor u prozaičnom maniru; kao takva podrazumeva deskriptivni nivo mapiranja prepoznatljivih motiva (Isto: 16–17; v. Tolbert 2016: 123–124), dok *folkloreska kao parodija* reflektuje naizgled namerne aproprijacije folklornih motiva i unutrašnjih struktura sa svrhom karikiranja ili putem srodnih načina kritičkog propitivanja datog sadržaja (Foster 2016: 18; v. Tolbert 2016: 175–178).

Posebno značajna za ovaj rad je *folkloreska kao integracija*, budući da se odnosi na tendencije autora popularno-kulturnih proizvoda da *integriraju* folklorne motive „kako bi načinili kreaciju koja crpi direktnu inspiraciju iz jedne ili više tradicija“ (Foster 2016: 15). *Integrativni karakter* folkloreske se najčešće pojavljuje u video-igrama, te se u tom kontekstu folklor „identifikuje sa srodnim terminima kao što su *mit*, *legenda* i *bajka*“ – takvo ocrtavanje folkloreske otvara „nove mogućnosti razumevanja zajedničkog polja delovanja između tradicionalnog i modernog“, te i omogućava dijalog između „kulturno specifičnih i transnacionalnih metakultura u globalnoj popularnoj areni“ (Isto: 16). Sa tehnološkim napretkom video-igre su postale kompleksnije, narativi složeniji, sa mnoštvom razvijenih likova, a zamišljeni folklor slojevitiji, te igre u tom smislu izmiču celovitoj analizi.

Folkloreska kao integracija na primeru Gospodarica Šume u video-igri The Witcher 3: Wild Hunt

Zastrašujuće figure iz usmenih predanja koja obitavaju u tradicijskoj svesti mnogih naroda u funkciji su društvene opomene, te figuriraju kao mitski stražari kulturom propisane granice koja ocrtava norme ljudskog po-

našanja. Modernost sa svojim novoizumljenim rekvizitima koji olakšavaju ljudsku svakodnevicu, i ubrzane društvene, kulturne, ekonomske i političke promene proterali su zlokobna stvorenja (koja iz tmine uobičajenog inventara pučkih koliba, vodenica i pećina vrebaju nestašnu decu i kažnjavaju ih za načinjene prestupe) u novije i nadasve sigurnije prostore imaginacije – savremenu fantastičnu literaturu, kinematografiju epskog ili horor sižea, kao i video-igre. Na tom tragu, Ljiljana Gavrilović ukazuje na to da proces „migracije“ tradicijskih stvorenja u medijski krajolik odražava istovetne ljudske potrebe, strahove i želje „koje se i danas učitavaju u njih na isti ili barem vrlo sličan način kako se to radilo od uvek“ (Gavrilović 2014: 207).

Bogeyman – „zastrašujuća utvara/avet“ (od korena anglosaksonske reči *bugge/bogge*) – termin je za bilo koju figuru „koja se upotrebljava sa namerom zastrašivanja, obično dece, kako bi se kontrolisalo njihovo ponašanje“ (Simpson & Roud 2003: 28–29). Među slovenskim življem najčešće se koristi naziv *Babaroga* – „персоналификација страшила у виду крезубе бабе наказног лица са рогом на глави“ која „купи несташну децу и одводи их у свој брлог“ (Петровић 1970: 18) – sa varijabilnim nastavcima (-*jezda*, -*jaga*, -*iaga*, *jega* itd.) (Dixon-Kennedy 1998: 23–24; 113; 141). Beleži se da je u folkloru slovenskih naroda bilo zastupljeno verovanje u „babu“, „staru ženu“ kao demonsko biće sa htonskim osobinama, kod Istočnih Slovena ponekada povezanim sa plodnošću, te da je sam naziv eufemistički, sačuvan u mnogim toponimima koji se odnose na planine, planinske vrhove, pećine i naselja (Dixon-Kennedy 1998: 23; Петровић 1970: 17–18).

Tokom 20. veka zaživljava prepoznatljivo obličje *babe* – *Baba Jaga* – koje zauzima značajno mesto u folkloru naroda istočne Evrope (Dixon-Kennedy 1998: 23–28; Иванов и Тодоров 2001: 11). Ona se pojavljuje u ruskim, beloruskim i ukrajinskim bajkama sistematski prikupljenim tokom 18. i 19. veka (Johns 2004; Zipes 2013: 1), ali i u različitim popularno-kulturnim sadržajima, poput animiranih i igranih filmova, TV serija, romana i video-igara (Forrester et. al 2013; Armknencht et. al 2017; Rudy & McDonald 2016).

Baba Jaga kao *sveznajuća*, nepredvidiva i stara žena, vidljivih fizičkih deformiteta, sporedni je lik u više stotina međusobno različitih priča, sabranih u pionirskim kolekcijama ruskih bajki. Najpoznatije izdanje je priredio Aleksandar Nikolajevič Afanasjev (Александр Николаевич Афанасьев) (1826–1871) – *Narodne ruske bajke* (*Народные русские сказки*), t. I–VIII (1855–1863), a folklorista Vladimir Prop (Владимир Яковлевич Пропп) ih je analizirao u svojoj studiji *Morfologija bajke* (obj. 1928, v. Prop 1982). U većini folklornih pripovesti na nju se referira kao na „vešticu“ koja poseduje „beskonačnu mudrost i znanje o svemu“ (Dixon-Kennedy 1998: 23; Zipes 2013: 1–2). Na takve osobine ukazuje i etimologija staroslovenske/ruske reči *ved'ma* (*ved' – znati*) (Виноградова и Толстой 2001: 77; Worobec 2015: 169),

odnosno anglosaksonske *wicca* (*mudra žena*) (Partridge 2005: 295; Worobec 2015: 169). Zahvaljujući raznolikosti folklorne građe u kojoj levitira između *opake veštice*, *božanstva* i *dobročiniteljke*, izgled Baba Jage nije jednoobrazan – u nekim bajkama je menjolika, u drugim se prikazuje kroz lik tri sestre, u trećim odgaja jednu ili četrdeset i jednu kćer itd.

Kao *Bogeyman* iz tradicijskog imaginarijuma istočnoevropskih naroda ubrzo osvaja značajno mesto u savremenim „pričama za plašljivu decu“, te i u virtuelnim avanturama vešca Geralta iz Rivije. U posmatranoj video-igri, karakteristike fantastične pojave koja je u fokusu rada rezultat su vešto osmišljenog brikolaža i tendencije autora da kreiraju bića koja se oslanjaju na bazične bajkovite motive, kao i na elemente narodnih verovanja u različita demonološka bića. Pored toga, prisutno je uvažavanje savremenih tekovina pripovedanja svojstvenih epskoj fantastici u vidu ukrštanja sličnih motiva iz više (evropskih) tradicija.⁸

Šumoviti i močvarni krajolik Vlena u svojoj mističnosti i nepristupačnosti čuva drevna svetišta posvećena *Melitel*, trolikoj boginji žetve, ognjišta, ljubavi i plodnosti.⁹ Van jasnog vremenskog kompasa i referenci koje bi ukazale na transformaciju društvenih tokova, u Velenu je zaživelo verovanje u tzv. *Gospodarice Šume* (*The Ladies of the Wood*), tri sestre-veštice čudovišnog izgleda. Njihovi božanski kipovi, vizuelno rešeni tako da podsećaju na pret-hrišćanske slovenske drvene idole, kao i običaji i prakse koji se sprovode u čast boginja, asociraju na duboku starinu – utisak koji pojačavaju i sami seljani iz Vlena kada tvrde da su Gospodarice Šume „starije od vremena prvih ljudi“. Takođe, svetišta ukazuju i na njihov sinkretizam – Melitelino obličje starice je preobraženo u prikaz triju sestara. Poput nekih priča o Baba Jagi, lik sestara – veštica baziran je na motivu sestrinskog trojstva – razlikuju se po fizičkim karakteristikama i anatomiji, bave se različitim mističnim delatnostima, te im se sposobnosti razlikuju; nijedna od njih nije milostivija od druge, ni okrutnija u svojim namerama, već delaju sinhronizovano, bez nesuglasica i međusobnog pregovaranja.

Motivi kulta vegetacije i plodnosti prisutni su u ustaljenoj popularno-kulturnoj ilustraciji *Velike Boginje* – centralnoj figuri neopaganskog pokreta Vika – koja se manifestuje upravo kroz tri obličja, ističući božansku ravnopravnost „svih stupnjeva ženstvenosti“ – *devica*, *majka* i *starica* (Partridge 2005: 297; Salomonsen 2002: 189). Bez namere zalaženja u rekonstrukciju

⁸ Sličnost između veštica iz popularne video-igre i Baba Jage prepoznali su mnogi igrači, amateri i entuzijasti, te i stručnjaci koji se ne bave folkloristikom, etnologijom ili antropologijom (v. Živković & Francuski 2021: 273).

⁹ Po svom obličju, svetišta su uniformisana i jednostavna – u deblu izrezbarene statue prikazuju božanstvo u jednoj od tri forme: kao devicu, majku ili staricu. Kipovi su ujedno i oltari ispred kojih seljani prinose žrtve Melitel u vidu hrane ili pića, pale skromne zavetne sveće i mole se za blagostanje i izobilje.

delokruga međusobnog uticaja ili pak istovetnosti Melitelinog kulta i veličanja sestara-veštica, u portretisanju Gospodarica Šume prisutan je princip *starice* (*The Crone*) – iskusne mudre žene koja je dostigla klimakterijum (Salomonsen 2002: 241), „božansko“ obličje po kojem se ponekad kolektivno nazivaju, a njihova zaštitnička uloga šume može se uporediti s ulogom rimske boginje Dijane, oko čijeg se lika okuplja jedan od vikanskih pokreta – *dijanički kult*.¹⁰

U verovanjima balkanskih i slovenskih naroda bile su rasprostranjene predstave o šumskim božanstvima ili numenima, a kod južnoslovenskog življa ističe se verovanje u vile i u ženskog demona – *šumsku majku* (Бандић 2004: 159–160; Зечевић 2008: 18). Vremenom je zaživela antitetična predstava o njoj. S jedne strane, to je naočita žena bujnih grudi, raspletene kose i dugih noktiju, koja je ponekad šetala obnažena ili odevena u belu haljinu, imala plemenite namere, te lečila trudnice i novorođenčad čija je bila patrona, a s druge strane, zamišljena je kao stara i ružna žena, sa deformisanom vilicom, koja je nanosila zlo i širila bolest (Бандић 2004: 160–161; Зечевић 2008: 18). Iako su poglavito predstavljene kao kobne i zlurade, interna verovanja u sestre-veštice su predstavljena u ambivalenciji i dihotomnom suočavanju dvaju osnovnih principa – kao zaštitnice šume, plodnosti, žena, dece i rađanja, ali i kao „žderačice dece“ koje seju bolest i smrt.

Za razliku od naočitih i zavodljivih savremenih veštica iz zapadnoevropske popularne kulture, Baba Jaga je portretisana u svojoj *drugosti*. Ona je stara žena neuglednog i zastrašujućeg lica, neuhranjenog tela i opuštenog poprsja, dugačkog nosa nalik gvozdenoj kukastoj facijalnoj anomaliji, oštrih zuba i neretko dugih koščatih nogu; slepa je ili bolešljivih očiju, odevena u rite, raščupane i prašnjave kose (Dixon-Kennedy 1998: 23–25; Иванов и Тодоров 2001: 11; Johns 2004; Forrester et. al 2013; Armknencht et al. 2017; Rudy & McDonald 2016; Zipes 2013: 1–3). Iako su na tapiseriji – u kolibi za koju se veruje je njihov dom – sestre-veštice istkane polunage u svojoj mladalačkoj lepoti po heteronormativnim standardima, istinski izgled je otelovljenje njihovog izopačenog smisla za dobročinstvo i okrutnih dela koja sprovode i koja se sprovode u njihovu čast – lascivne groteskne prikaze deformisanog tela, odevene u rite; estetski neugledna stvorenja na čijoj se koži ocrtavaju vremešnost i monstruznost. Iz *Čudovišnika* saznajemo da nikome nisu poznata njihova prava imena, te da su „seljani tri sestre nazvali Weavess

¹⁰ Dijanički kult je jedna od glavnih frakcija Vike, koju je osnovala Suzana Budapest u SAD. Zagovornice ovog pokreta se pozivaju na prethrišćanski kult plodnosti koji je poštovao „rogatog boga“ – rimskog Janusa – kojem je pandan Dijana, boginja lova i zaštitnica šume. Posebnost pokreta se iskazuje u obožavanju isključivo ženskog božanskog principa pomenute trolike boginje, za razliku od drugih vikanskih tradicija (npr. Gardnerovska Vika) koje poštuju božanski princip muškog i ženskog (v. Partridge 2005: 297; v. Salomonsen 2002: 38, 189).

(Tkalja), Brewess (Spravljarica) i Whispess (Šaptačica)“, kao i „da poseduju moćnu magiju, drugačiju od one kojom ovladavaju čarobnjaci“¹¹ (Bestiary Entry: *The Crones*).

Tkalja je najmlađa sestra – stara koščata žena, naborane kože i neuhranjenog tela labavo vezanog u masivne kanape. Za razliku od svojih starijih sestara, jedina je kojoj je lice (delimično) otkriveno – ima tanke usne koje kriju nejednake inficirane zube, isturenu donju vilicu, kukast bradavičast nos nesrazmerne veličine u odnosu na proporcije lica, te zagnojeno levo oko. Prepoznaje se i po kupastom oglavlju tamnocrvene boje i zavoju koji joj prekriva osakaćeno desno oko i bočne predele glave. Kako njeno ime i nagoveštava, ona „tka svačiju sudbinu“ služeći se vlasima ljudske kose. *Spravljarka* je drugorođena sestra – stara žena neoblikovanog oteklog tela, odevena u poderaanu haljinu sa keceljom, debelih prstiju i dugih oštrih noktiju. Oglavlje joj je gusto ispletena košara povezana tkaninom oko glave, ramena i preko grudi. Za pasom joj je pletivom improvizovana lutka, uz telo pripijena zategnutim kanapima. Njeno umeće se ogleda u veštom spravljanju magičnih napitaka i čorbi diskutabilne sadržine, zahvaljujući kojima sestre održavaju vitalnost. *Šaptačica* je najstarija – po anatomskim karakteristikama podseća na Tkalju, a poput Spravljarke oglavlje – crvena mrežasta tkanina sa crnom dugom kapom joj potpuno prekriva lice. Obnažene nadlaktice otkrivaju njene dermatološke nedostatke, a frontalno, oko struka, nalazi se zakrpljena torba iz koje izviruju ljudski udovi. Oko njenog vrata i torzoa su na tankoj srmi nanizane ljudske uši, pomoću kojih sestre čuju sve što se dešava u njihovoj šumi. Fizički izgled najmlađe sestre najbliže ilustruje ikonični prizor Baba Jage, dok su magijske veštine, talenti i nadnaravne sposobnosti veštice iz istočnoevropskih bajki dodeljene sestrama po principu preraspodele i međuzavisnog odnosa natprirodnih elemenata. Slične magijske sposobnosti se mogu pronaći u različitim popularnokulturnim predstavama o veštičarenju.

Gospodarice Šume poživaju i na narodnim predstavama o veštici. U tradicijskom imaginarijumu balkanskog i slovenskog žvlja *veštica* nije bajkovito stvorenje (Radulović 2004: 350), već se njome smatrala „realna udata stara žena“ (Radulović 2004: 348) kojoj se „pridaju negativne valorizacije ženstva i prakse crne magije“ (Marjanić 2005: 121), te i žena koja „u sebi има неки ђаволски дух“ koji povremeno napušta njeno telo (Бандић 2004: 122–123). Veruje se da je ona „stara i ružna, raspuštene kose (...) za spoljašnji izgled su bile karakteristične ili demonske crte (...) ili obeležja neobična za ženu (...) koja potenciraju *muškost*“; percipirala se kao amalgam ljudskog i demonskog načela koji ima moć transformacije u različite životinje, „naročito u leptira“, a nadnaravne moći nasleđuje od majke – veštice ili ih dobija nakon snošaja

¹¹ Čarobnjaci i čarobnice ovladavaju *Haosom*, tako da je u njihovom slučaju u pitanju nekakva nepoznata magija.

ili sklapanja sporazuma sa đavolom (Бандић 2004: 123, 125; Виноградова и Толстој 2001: 77; Пантелић 1970: 73–75; Radulović 2004: 348–349; Зечевић 2008: 138–141), odnosno sudbina devoјčice, potencijalne veštice, predodređena je ukoliko se rodi „u košulјici“ poput zduhaća (Бандић 2004: 123; Radulović 2004: 345–349).

Uzevši u obzir to da delaju kao neraskidivo troјstvo, kao i podatak da „predviđaju budućnost i proriču sudbinu“, motiv proricanja sudbine sestara-veštica počiva i na tradiciјskim predstavama o *suđenicama*. Kod slovenskih i balkanskih naroda postojalo je verovanje u suđenice – mitološka bića ženskog oblića, koja proriču sudbinu novorođenčetu, a po nekim verovanјima često određuju preuranјenu smrt, obično „zakazanu“ na dan svadbe, ukoliko ukućani ne uspeju da ih umilostive različitim praksama (Бандић 2001: 170–173; Кулишић и други 1970: 293; Раденковић 2001: 518–521; Зечевић 2008: 77–84). Beleži se da sudbinu најчешће određuju tri suđenice, koje su se obično zamišljale kao lepe devoјke, raspletene kose, odevene u belo, a njihova imena nisu bila poznata. Presudnu ulogu bi odigrala најmlаđa, koja bi nakon proricanja stariјih sestara nastojala da ublaži sudbinu „новог члана заједнице“ (Бандић 2001: 171; Зечевић 2008: 77–78; Раденковић 2001: 518–519). Uprkos tradiciјским verovanјima slovenskih i balkanskih naroda, sestre-veštice ne proriču sudbinu novorođenčetu, već selektivno i koristilјubivo, bez међусобног pregovaranja oko „teжине“ sudbine, a čin umilošćavanja njihove volје je iluzoran, odnosno nećija sudbina se neće promeniti ukoliko se zahtevi sestara-veštica ispune. Ključnu ulogu upravo ima Tkalja kao најmlаđa, vodeći se tradiciјskom logikom, „najodgovornija“ suđenica. Međutim, predstave o određenju sudbine postoje i kod drugih naroda. Kod Egipćana ulogu suđenica ima boginja Hator, kod Grka su to *moјre*, kod Rimljana *parke*, kod Gala *matrone*, a u germanskoј mitologiji *porne* (Бандић 2011: 171; Пантелић 1970: 293; Раденковић 2001: 518; Зечевић 2008: 81), te divinaciјско умеће sestara-veštica predstavlja amalgam различитih tradicija. Pored toga, motiv proricanja sudbine se može povezati i sa Šekspirovom tragedijom *Magbet* (*Macbeth*), u kojoj tri veštice predviđaju vladarsku budućnost istoimenog škotskog generala. Upravo, stranica u *Čudovišniku* koja je posvećena Gospodaricama Šume započinje citatom iz ovog komada, koji je za potrebe igre neznatno izmenjen: „Sister crones, hand in hand, terrors of the sea and land, thus do go about, about: thrice to thine and thrice to mine, and thrice again, to make up nine“ (Bestiary Entry: *The Crones*).

Takođe, vodeći se tragom motiva tkanja sudbine, sestre-veštice podsećaju na boginju Mokoš iz slovenske mitologije. Mokoš, je, sudeći po istoriografskim spisima, zauzimala posebno mesto u panteonu istočnoslovenske mitologije, te se sećanje na nju čuvalo u Ukrajini do sredine 19. veka (Лома 2001: 362–363). Tipološki, Mokoš, za koju se verovalo da „преде нити

судбине“, bliska je određenjima suđenica, grčkih i germanskih mojri i norni; „древни лик женског божанства“ ili ženskog pandana gromovnika Peruna u slovenskoj mitologiji (Loma 2001: 363). Loma piše da je „демонизовану хипостазу женског божанства судбине“ predstavljala Baba Jaga iz istočnoevropskih bajki sa „аналогним ликовима других словенских традиција“ (Исто: 363).

Budući da je Baba Jagin prirodni ambijent šuma koju štiti, poseduje sposobnost komunikacije sa životinjama. Na tragu date bajkovite beleške, u odanoj službi sestara-veštica su gavranovi, kao i demonološka bića kojima su stanište močvarni i šumoviti predeli. Iako nije poznat način njihove međusobne komunikacije, animalni i čudovišni deo ekosistema Velena je pod njihovom jurisdikcijom. U *Čudovišniku* se navodi da „crpe moć iz vode i zemlje, i vezane su za tlo na kojem žive“, te i da samo močvarno i šumovito tlo „pruža natprirodnu snagu i vitalnost“ (Bestiary Entry: *The Crones*), što podseća na Baba Jaginu simbiotsku konekciju sa šumom. S druge strane, za razliku od nje, kojoj je stanište „koliba na pilećim nogama“ – sablasna čatrlja koja se kontinualno rotira oko svoje ose, ograđena ljudskim osteološkim ostacima (Иванов и Тодоров 2001: 11) – koliba za koju se veruje da je nepokretna imovina sestara-veštica nije dinamična, niti se oslanja na animalne ekstremite. Motiv kokošijih nogu je prisutan u mnoštvu pređašnjih rekreiranja legendarne veštice (v. npr. Rudy et. al. 2016), te je vremenom – iako nadasve prepoznatljiv – postao prozaičan bajkoviti element.

Premda su „starije od vremena“, te postoji potreba za održavanjem mladolikog izgleda, sestre-veštice imaju „probirljiv ukus“, te se na njihovom „ritualnom jelovniku“ nalaze deca i mlade devojke, a ponekad i muškarci. Očajni seljani daruju sopstvene potomke ne bi li zauzvrat prebrodili nevolje opravdane materijalnim nedostacima neophodnim za život, što saznajemo i iz jedne od knjiga na koju protagonist nailazi tokom svoje pustolovine:

Povedite nevino dete (...). Potražite svetište Gospodarica Šume – mesto gde počinje *Staza počašćenja*. Uputite dete ka stazi. Dete će pratiti slatki trag obeležen poslasticama, te će tako pronaći Gospodarice. (...) Izgovorite svoju molbu pred svetilištem i Gospodarice će je čuti (...) Ako ste uspešno odgovorili na zahtev prinošenja žrtve, onako kako se to mora učiniti, vaša molitva će biti uslišena (knjiga *The Ladies of The Wood*).

Tako se u figuri sestara-veštica ocrtavaju elementi poznate bajke braće Grim *Ivica i Marica (Hänsel und Gretel)* – na primeru svetišta koje obeležava početak *Staze počašćenja (Trail of Treats)*, dekorisanog nesvakidašnjim slatkišima koji navode izgublenu i neželjenu decu do veštičje jazbine, prisutna

je popularna ilustracija veštice u „zapadnoj svesti i kulturi“, ilustrovana kroz kanibalističke prakse (Zika 1997: 77).¹²

Upravo je veštica iz pomenute bajke braće Grim jedna od poznatijih ikoničnih primera takve figure – ona predstavlja „istrajnu tendenciju imaginarnog portretisanja pripreme i konzumacije ljudskog mesa, te i jedan od bitnih načina na koji se fantastično reprodukuje“ (Isto 1997: 77). S druge strane, pripoveda se i o Baba Jaginim kanibalističkim strastima, te se u nekim pričama navodi kako su deca i mlade devojke neizostavan deo njenog jelovnika (Иванов и Тодоров 2001: 11; Dixon-Kennedy 1998: 24), a u drugim da konzumira i odrasle muškarce (Zipes 2013: 2). Slične konzumacije pronalazimo i u opisima veštica u narodnom verovanju, te se verovalo ne samo da su opasne po ljudstvo već da se hrane srcima, te i da su im meta posebno bila deca, kao i „особе слатке крви“ (Бандић 2004: 124; Radulović 2004: 354; Зечевић 2008: 137–138).

Povezanost između veštičarenja i kanibalizma, kao i blasfemičnih rituala, najbolje se ocrtava u tzv. svetkovini *Sabat* – demonizovanom prazniku tokom kojeg članovi veštičjih zajednica navodno sklapaju ugovor sa đavolom (Kropej 2012: 212; Radulović 2008: 272), otimajući za tu priliku malu decu koja će se služiti tokom prazničnih bahanalija (Worobec 2015: 168–169). Istoimena svetkovina predstavljena u igri praznuje se u čast sestara-veštica. To je narodni praznik posvećen plodnosti i vegetaciji, tokom kojeg seljani u skromnosti proslavljaju svoje zaštitnice u podnožju Ogoljene planine (eng. Bald Mountain).¹³ Za vreme jednodnevnog praznovanja jedna od starijih žena, prokazana kao *medijum*, selektuje tri devojke (u nekim slučajevima i mladiće) koje se ističu po svojoj lepoti, seksualnosti i reproduktivnom statusu, te se daruju trima sestrama. Osim pozajmljene terminologije, prisutan je motiv kanibalizma, ali ne i ostalih elemenata koji su se pripisivali navodnim veštičjim zborovima. Literatura o progonima veštica u istočnoj i centralnoj Evropi beleži upravo toponim Ogoljene planine (u Ukrajini, *Lysa Hora*), mesto održavanja Sabata, te je zamišljanje takvog praznovanja, najverovatnije prouzrokovano zapadnoevropskim prodorom preko Poljske tokom 18. i 19. veka (Isto: 172).

Opšta ambivalentnost Gospodarica Šume, utkana u složeni odnos između stvaralačkih i rušilačkih principa, podseća na Lilit, mračnu majku (v. Брил 1993). Multikulturalni lik Lilit, koja je u judeohrišćanskim mitovima prepoznata kao prvobitna Eva i kraljica pakla, te i majka svega demonskog, egzistira u imaginarijumu različitih društava, koji su na osnovu dualnosti takvog bića – majka-stvoriteljka i nepočinstvenstveni krvnik, otimačica i žde-

¹² Za razliku od kolibe koja pripada veštici iz pomenute bajke, koliba sestara-veštica nije sačinjena „od medenjaka“, već od prirodnih materijala.

¹³ U igri se koristi i termin *Aard Cerbin*, naziv skovan na izmišljenom vilenjačkom jeziku.

račica dece, zavodnica muškaraca – kreirali njene pandane, „lilitske figure“ (Jurkić Sviben 2010: 151–152). Lilitski mitološki likovi se obično poistovećuju sa centralnom figurom kultova Velike Majke – maloazijska Kibela, grčka Hekata, kao i egipatska Izida ili rimska Bona Dea (Isto: 152–160).

Troliki *Bogeyman*, sa kojim interagujemo putem igre, iz udobnosti svog doma, podriva utisak o dominaciji slovenskog folklornog ambijenta. Međutim, probijanjem ispod površinskih slojeva date fantastične pojave, prepoznaju se folklorni elementi i iz drugih tradicija, čime se kreira jedinstven amalgam različitih motiva.

Završna razmatranja

Strašna priča za nestašnu decu – sintagma kojom skeptici provociraju egzistiranje Gospodarica Šume u pučkom imaginarijumu – kreativni je amalgam folklor evropskih i drugih naroda kroz međusobno isprepletane elemente. Prema tome, kreacija sestara-veštica u video-igri *The Witcher 3: Wild Hunt* ne može se sažeti u pitanje o tome da li su one samo još jedna verzija Baba Jage ili veštice iz poznate bajke braće Grim; da li su nekakve grčke mojdre, slovenske suđenice ili možda božansko trojstvo kulta Velike boginje; ili pak lilitske figure koje opsedaju kogniciju patrijarhalnog svetonazora; da li su zavodljive mladolike čarobnice koje štite stoletnu šumu ili nepočinstvene groteskne prikaze koje se goste svojim žrtvama.

Koristeći se Fosterovim i Tolbertovim pojmom folkloreske kao *herusitičkim* oruđem za razumevanje složenog odnosa između folklor i popularne kulture, fokusirala sam se na integrativnu formu datog koncepta koja se poima kao *brikolažni proces*¹⁴, u okviru kojeg popularna fikcija konzumira folklor izdvajajući njegove elementarne komponente i ponovo ih sastavlja u proizvod koji zadržava svoju vezu sa predašnjim sadržajem, te se poima kao *folklor* ili poseduje *folklorni ambijent* (Foster & Tolbert 2016).

Folklor u popularnoj kulturi – bilo da su u pitanju elementi bajki, urbanih legendi, strašnih priča, narodnih verovanja – konstituiše se kao nekakvo Frankenštajnovno čudovište, kiborg sačinjen od niza promišljeno pozajmljenih postojećih elemenata kako bi se kreativnom selekcijom segmenata oživeo telo kojem se može pripisati potencijalna folklorna vrednost. Na taj način video-igre neguju folklor obogaćen elementima različitih tradicija, koje svojom integrativnom moći konstituišu granice novog prostora za promišljanja o postojećim mitovima, legendama, bajkama, te doprinose razumevanju njihove transformacije i prilagođavanja sociokulturnim promenama i potreba-

¹⁴ Zbog pretpostavljene obimnosti teksta, o brikolažu i brikoliranju pogledati u: Levi-Stros 1978.

ma savremenog društva. Tako se prožimanje motiva koji pripadaju različitim tradicijama u datom slučaju može razumeti kao višeznačno: s jedne strane doprinosi percipiranju kreacije kao samostalnog produkta koji ima potencijalnu *folklornu vrednost*, dok s druge strane može služiti kao mesto sažimanja, uvažavanja i pomirenja različitih uticaja i multikulturnih elemenata u kontekstu popularnokulturne globalne arene.

Izvori

- CD Projekt Red. (2015). A Book: The Ladies of The Wood. In *The Witcher 3: Wild Hunt* (PC). Poland: CD Projekt Red.
- CD Projekt Red. (2015). Bestiary Entry: The Crones. In *The Witcher 3: Wild Hunt* (PC). Poland: CD Projekt Red.
- CD Projekt Red. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt (PC). Poland: CD Projekt Red.
- The Witcher. (2023). The Witcher 3: Wild Hunt. <https://www.thewitcher.com/rs/en/witcher3#home> (20.9.2023).

Bibliografija

- Antonijević, D. (2013). Antropološko poimanje bajke kao optimističkog žanra. *Antropologija* 13 (1), 9–20.
- Armknrecht, M, Rudy, J. T. & Forrester, S. (2017). Identifying Impressions of Baba Yaga Navigating the Uses of Attachment and Wonder on Soviet and American Television. *Marvels & Tales* 31 (1), 62–79.
- Dixon-Kennedy, M. (1998). *Encyclopedia of Russian & Slavic Myth and Legend*. California: ABC-CLIO, Inc.
- Fitzpatrick, K. (2019). *Neomedievalism, Popular Culture, and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones*. UK: Boydell & Brewer.
- Forrester, S, Gosילו H. & Skoro, M. (2013). *The Wild Witch of the East in Russian Fairy Tales*. Mississippi: University of Mississippi Press.
- Foster, M. D. (2016). Introduction: The Challenge of the Folkloresque. In: M. D. Foster & T. Jeffrey (eds.), *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. University Press of Colorado, 3–33.
- Foster, M. D. & Jeffrey, T. (2016). *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Colorado: University Press of Colorado.
- Gavrilović, Lj. (2014). Novi život mitskih bića. U: L. Radulović i I. Erdei (ur.), *Etnos, religija i identitet: naučni skup u čast Dušana Bandića*. Beograd: Filozofski fakultet, 207–215.
- Johns, A. (2004). *Baba Yaga: The Ambiguous Mother and Witch of the Russian Folktale*. Germany: Peter Lang Inc.
- Jurkić Sviben, T. (2010). Od Lilit do more. U: S. Marjanić i I. Prica (ur.). *Mitski zbornik*. Zagreb: Institut za etnologiju i folkloristiku, 151–170.
- Krojej, M. (2012). *Supernatural Beings from Slovenian Myth and Folktales*. Ljubljana: ZRC SAZU.

- Levi-Stros, K. (1978). *Divlja misao*. Beograd: Nolit.
- Marjanić, S. (2005). Vještije psihonavigacije i astralna metla u svjetovima hrvatskih predaja kao (mogući) aspekti šamanske tehnike ekstaze (i transa). *Studia Ethnologica Croatica*, 17, 111–169.
- Partridge, C. (2005). *Enciklopedija novih religija. Nove religije, sekte i alternativni duhovni pokreti*. Zagreb: Nevada Ljevak d.o.o.
- Radulović, L. (2004). Rodno konstruisana „sudbina“ veštice. U: M. Blagojević (ur.), *Mapiranje mizoginije u Srbiji: diskursi i prakse* (II tom). Beograd: AŽIN – Asocijacija za ženske inicijative, 340–358.
- Radulović, L. (2008). Zašto su veštice žene ili zašto su žene veštice? Tumačenja u svetlu različitih perspektiva. Pogovor u: T. G. Chanu. *Veštice: ispovesti i tajne: ispovesti „Sotoninih sluškinja“ u snažnom i potresnom zapisniku o potkazivanjima, mučenjima, suđenjima i pogubljenjima*. Beograd: Clío, 270–394.
- Rudy, J. T. & McDonald, J. L. (2016). Baba Yaga, Monsters of the Week, and Pop Culture’s Formation of Wonder and Families through Monstrosity. *Humanities*, 5, 40, 1–17.
- Salomonsen, J. (2002). *Enchanted Feminism. The Reclaiming Witches of San Francisco*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Simpson, J. & Roud S. (2003). *A Dictionary of English Folklore*. Oxford: Oxford University Press.
- Sullivan, C. W. (2001). Folklore and Fantastic Literature. *Western Folklore*, 60, 4, 279–296.
- Tolbert, J. (2016). Section 1: Integration – Introduction. In: M. D. Foster & J. Tolbert (Ed.), *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Colorado: University Press of Colorado, 37–39.
- Young, H. (2015). Introduction: Dreams of the Middle Ages. In: H. Young (Ed.), *Fantasy and Science-Fiction Medievalisms. From Isaac Asimov to A Game of Thrones*. New York: Cambria Press, 1–11.
- Worobec, C. D. (2015). Witchcraft Beilef’s and Practices in Prerevolutionary Russian and Ukrainian Villages. *Wiley*, 54, 165–187.
- Zika, C. (1997). Cannibalism and Witchcraft in Early Modern Europe: Reading the Visual Images. *History Workshop Journal*, 44, 77–105.
- Ziper, J. (2013). Foreword: Unfathomable Baba Yagas. In S. Forrester, H. Goscolo & M. Skoro (Ed.), *Baba Yaga: The Wild Witch of the East in Russian Fairy Tales*. Mississippi: University Press of Mississippi, 1–3.
- Бандић, Д. (2004). *Народна религија Срба у 100 појмова*. Београд: Нолит.
- Виноградова, Л. Н. и Толстој, С. М. (2001). Вештица. У: С. Р. Толстој и Љ. Раденковић (ур.), *Словенска митологија. Енциклопедијски речник*. Београд: Zephter Book World, 77–78.
- Гавриловић, Љ. (2011а). *Сви наши светови: О антропологији, научној фантастици и фантазији*. Посебна издања, књ. 74. Београд: Етнографски институт САНУ.
- Зечевић, С. (2008). *Митска бића српских предања*. Београд: Службени гласник.
- Иванов, В. В. и Тодоров, В. Н. (2001). Баба Јага. У: С. Р. Толстој и Љ. Раденковић (ур.), *Словенска митологија. Енциклопедијски речник*. Београд: Zephter Book World, 11.
- Лома, А. (2001). Мокош. У: С. Р. Толстој и Љ. Раденковић (ур.), *Словенска митологија. Енциклопедијски речник*. Београд: Zephter Book World, 362–363.

- Пантелић, Н. (1970). Суђенице. У: Ш. Кулишић, П. Ж. Петровић и Н. Пантелић (ур.), *Српски митолошки речник*. Београд: Нолит, 293.
- Пантелић, Н. (1970). Вештица. У: Ш. Кулишић, П. Ж. Петровић и Н. Пантелић (ур.), *Српски митолошки речник*. Београд: Нолит, 73–75.
- Петровић, П. Ж. (1970). Баба Роба. У: Ш. Кулишић, П. Ж. Петровић и Н. Пантелић (ур.), *Српски митолошки речник*. Београд: Нолит, 17–18.
- Петровић, П. Ж. (1970). Баба Роба. У: Ш. Кулишић, П. Ж. Петровић и Н. Пантелић (ур.), *Српски митолошки речник*. Београд: Нолит, 18.
- Раденковић, Љ. (2001). Суђенице. У: С. Р. Толстој и Љ. Раденковић (ур.), *Словенска митологија. Енциклопедијски речник*. Београд: Zepher Book World, 518–521.

*Of a Scary Tale for Naughty Children: Recreating Folkloric Motifs
in The Witcher 3: Wild Hunt Video Game – The Example
of Fantasy Creatures The Ladies of the Wood*

Krinka Baković

Summary

The paper discusses the integrative power of recreating various folkloric motifs in the popular and awarded video game *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Project Red 2015). Based on the famous high fantasy literary series of the Polish writer Andrzej Sapkowski, this video game is dominated by Slavic folklore elements. These elements are intertwined with similar motifs from other (European) traditions, in accordance with the general tendencies of storytelling typical of high fantasy narratives. Although the video game is extensive and its narrative complex, particular attention is dedicated to one fantasy phenomenon – three witchy sisters known as *The Ladies of the Wood*.

Using the concept of *folkloresque* as a heuristic tool for the understanding of the dynamic relationship between folklore and popular culture, the paper focuses on the integrative form of this concept, which is understood as an *amalgamative process* within which popular fiction consumes folklore, separating its elemental components and composing them into a product that retains its connection to the previous content (Foster & Tolbert 2016). According to the given explanation, *The Ladies of the Wood* in *The Witcher 3: Wild Hunt* video game are an amalgam of the Eastern European folktales about Baba Yaga, Grimm's folktale about *Hansel and Gretel*, various traditional beliefs about fate demons, the witch in Slavic and Balkan traditions, and the beliefs about the Great Goddess of fertility from various polytheistic pantheons, popularized thanks to the neopagan Wicca movements during the 20th century.

In popular culture, folklore is constituted as a kind of Frankenstein's monster, a "cyborg" that is formed of a series of thoughtfully borrowed existing aspects in order to revive the "body" through a creative selection of segments which can be attributed a potential *folkloric value*. In this way, video games nurture folklore en-

riched with elements from different traditions that, with their integrative power, constitute the boundaries of a new space for reflection about the existing myths, legends, fairy tales, and also contribute to the understanding of their transformation and adaptation to socio-cultural changes and the needs of contemporary society.

Thus, the permeation of the motifs belonging to different traditions in the given case can be understood as ambiguous: on the one hand, it contributes to perceiving the creation as an independent product that has a potential folkloric value; on the other hand, it can serve as a place of compression, appreciation, and mediation of different influences and multicultural elements in the context of the popular culture "global arena."

Keywords: video games, folkloric motifs, folklore, popular culture, *folkloresque*, *folkloresque as integration*, *The Ladies of the Wood*, *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Krinka Baković
Etnografski institut SANU, Beograd /
The Institute of Ethnography SASA, Belgrade
E-mail: krinka.bakovic@ei.sanu.ac.rs
<https://orcid.org/0009-0009-5178-7169>

Примљено/Received: 21. 10. 2023.
Прихваћено/Accepted: 08. 11. 2023.