

**ТРАДИЦИОННАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ  
В СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖНОЙ КУЛЬТУРЕ МАРИЙ ЭЛ  
(НА МАТЕРИАЛЕ ПОПУЛЯРНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР)**

**Н.И. Васильева, Т.А. Золотова**

*Марийский государственный университет, Йошкар-Ола*

В центре внимания статьи – влияние традиционной культуры на социальный и знаковый уровни современных молодежных субкультур. Традиционная составляющая выявляется на примере геймерского сообщества (сообщества любителей компьютерных игр). К традиционным элементам отнесен оригинальный фольклоризм самих игр в определенном жанре (на уровне хронотопа, персонажей), геймерский фольклор (анекдот, байка). Тяготение к полю традиционного угадывается также и в стремлении геймеров подражать условностям традиционных обществ в ходе игры.

The article focuses on the role of traditional culture in modern youth subcultures. A number of traditional constituents are found in gamers' communities (fans of computer games). Among them there is original folklorism (mythological setting, characters, etc.) of a certain game genre, fans' folklore (anecdotes, special narratives – bayka), gamers' desire to emulate laws of traditional community in game life (living in guilds).