

УДК 572+130.2

МИКОЛОГИЧЕСКИЕ МОТИВЫ В ВИДЕОИГРАХ: РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ МИКОФИЛИИ И МИКОФОБИИ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Копцева Мария Сергеевна

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

koptseva.jn@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются микологические мотивы в видеоиграх конца XX-начала XXI века в контексте репрезентации категорий микофилии и микофобии. На основе структурно-типологического и семиотического анализа выделяются пять основных типов репрезентации грибов в видеоиграх: гриб как ресурс, гриб как экосистема, гриб как маркер фантастического, гриб как лиминальное существо и гриб как агент заражения. Данные типы рассматриваются в континууме «микофилия-микоамбивалентность-микофобия» и коррелируют с архаическими этномикологическими представлениями, зафиксированными в работах В.П. и Р.Г. Уоссонов, В.Н. Топорова и К. Леви-Стросса. Видеоигры становятся главным медиатором в адаптации классических микологических нарративов в современном медиаискусстве, и позволяют репрезентировать типы микологических мотивов через ряд визуальных и интерактивных характеристик. Автор приходит к выводу о роли видеоигр в трансляции культурных кодов.

Ключевые слова: микологические мотивы, видеоигры, микофилия, микофобия, этномикология, гриб как культурный код, лиминальность

Для цитирования: Копцева, М. С. Микологические мотивы в видеоиграх: репрезентация микофилии и микофобии в современной культуре / М. С. Копцева // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2026. – Т. 5. – № 2. – С. 32-48.

MYCOLOGICAL ELEMENTS IN VIDEO GAMES: THE PORTRAYAL OF MYCOPHILIC AND MYCOPHOBIC THEMES IN CONTEMPORARY CULTURE

Koptseva Maria Sergeevna 1

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

koptseva.jn@mail.ru

Abstract. The article examines the use of mycological elements in video games from the late 20th and early 21st centuries in the context of how they represent the categories of mycophilia (love of mushrooms) and mycophobia (fear of mushrooms). Based on a structural, typological, and semiotic analysis, the article identifies five main types of representations of mushrooms in video games: mushrooms as a resource, mushrooms as part of an ecosystem, mushrooms as markers of the fantastic, mushrooms as liminal creatures, and mushrooms as agents of infection. These representations are considered within the continuum of “mycophilia, mycoambivalence, and mycophobia” and correlate with archaic ethnomycological concepts documented in the works of Wasson, Toporov, and Levi-Strauss. Video games are acting as the primary medium for the adaptation of classic mycological narratives into modern media art and allow for the representation of these mycological themes through a variety of visual and interactive features.

Keywords: mycological motifs, video games, mycophilia, mycophobia, ethnomycology, mushroom as cultural code, liminality

For citation: Koptseva, M. S. Mycological elements in video games: The portrayal of mycophilic and mycophobic themes in contemporary culture // Siberian Art History Magazine. 2026, 5(2), 32-48.

Введение

Видеоигровая культура, представляя собой один из наиболее массовых и динамично развивающихся феноменов медиакультуры конца XX — начала XXI века, становится пространством для трансформации и репрезентации новых архетипических образов, основанных на классических культурных кодах. Особое место среди них занимают микологические мотивы. Гриб, благодаря своей биологической двойственности и положению между животным и растительным миром, становится символом амбивалентности и медиации между бинарными оппозициями природы и культуры, жизни и смерти, сакрального и профанного. В видеоиграх микологические мотивы позволяют зафиксировать архаические пласты этномикологических представлений, а также современные мифологемы о трансцендентности телесного и разумного за пределы человеческого. Анализ видеоигрового материала позволяет оценить современное состояние микологических образов и их восприятие в массовой культуре и медиаискусстве.

Исследования, связанные с микологической тематикой, в основном относятся к области экологических, биологических и медицинских наук (Wainwright, 2008; Money, 2006; Stamets, 2020). Несмотря на это существует отдельная область исследований, посвящённая роли грибов в культуре и фольклоре — этномикология. Среди известных учёных, работающих с этномикологической тематикой, можно отметить: К. Леви-Стросса (Levi-Strauss, 1999), Р.Г. Уоссона и В.П. Уоссон (Wasson & Wasson, 1957), В.Н. Топорова (Toporov, 1979), Т.Я. Елизаренкову (Elizarenkova & Toporov, 1970), В.В. Иванова (Ivanov, 2007) и других. В современной теории и истории культуры и искусства этномикология

встречается в работах культурологов и искусствоведов, рассматривающих микологические мотивы, как символы в рамках семантического искусствоведческого и историко-культурного анализа (Boddy & Mills, 2025; Grunwald et al., 2021; Rühse & Horvath, 2024; Letcher, 2024; Bertelsen, 2013; Xu et al., 2026), а также в исследованиях викторианской сказочной живописи (Schindler, 1988; Kiryukhina, 2012) и творчества Ивана Билибина (Koptseva & Kolesnik, 2018). Кроме того, исследования грибов в культуре и искусстве могут встречаться в работах, посвящённых исследованиям традиционных художественных практик народов мира: например, традиции использования красного мухомора у чукчей, коряков и ительменов (Vereshchaka, 2014), народные знания о грибах у тунгусо-маньчжуров и палеоазиатов (Podmaskin, 2024), этномикологические обзоры в Литве (Motiejūnaitė et al., 2024), а также изучение пищевых растений и этномедицины коренных народов Сибири (Pimenova, Kolesnik & Vologodsky, 2025; Sitnikova & Kistova, 2025; Koptseva, 2026a). Среди современных исследований в рамках исследований видеоигр (game studies) всё больший интерес представляют исследования с искусствоведческой направленностью, анализирующие визуальные стили видеоигр и включение в них устоявшихся архетипов: (Green, 2016; Bostan, Tinli & Çatak, 2020; Pinder, 2021; Collier-Jarvis, 2025; Ermakov, 2026a; Ermakov, 2026b; Koptseva, 2026b; Ermakov, 2026c). Отдельно следует отметить новейшие исследования, рассматривающие грибы и мицелий как культурные коды в видеоиграх через призму сверхчеловеческих связей (Sima, 2025), микоэстетики (Cecire & Solomon, 2024) и биодизайна (Almpani-Lekka et al., 2021; Sydor et al., 2021; Aiduang et al., 2022;

Pedersen et al., 2024; Teran, Lehman & Steffens, 2025). Таким образом, рассматриваемые исследования позволяют отметить актуальность микологических исследований, при недостаточной разработанности их культурно-исторической тематики.

Целью настоящей статьи, таким образом, является анализ микологических мотивов в видеоиграх через выявление и системное описание культурных кодов микофилии и микофобии, репрезентированных в видеоиграх.

Материалы и методы

В качестве основного метода исследования был выбран структурно-типологический и семиотический анализ в сочетании со сравнительно-историческим методом. Структурно-типологический анализ позволил разработать классификацию для разных типов ролей, которые грибы играют в видеоиграх разных жанров. Сравнительно-исторический метод применялся для исследования генезиса и трансформации микофильных и микофобных образов в культуре и искусстве для корректной классификации игровых ролей грибов.

Материалом для анализа послужил корпус видеоигр 1990-2020-х гг., в которых микологические мотивы занимают центральное или значимое место в геймплее (игровой механике), нарративе или архитектонике игрового пространства. В корпус вошли такие игры, как Super Mario Bros. (серия игр – платформер, Nintendo, 1985–2023 гг.), The Last of Us (Part I (action-adventure, Naughty Dog, 2013), Part II (action-adventure, Naughty Dog, 2020)), Resident Evil 7: Biohazard (survival horror, Capcom, 2017), Resident Evil Village (survival horror, Capcom, 2021), Hollow Knight (метроидвания, Team Cherry, 2017), Dark Souls I-III (серия игр – action/RPG, FromSoftware, 2011–2016 гг.), The Elder Scrolls III: Morrowind (RPG, Bethesda Game Studios, 2002), The Elder Scrolls V: Skyrim (RPG, Bethesda Game Studios, 2011), World of Warcraft (MMORPG, Blizzard Entertainment, 2004), Terraria

(песочница/приключения, Re-Logic, 2011). Minecraft (песочница, Mojang Studios, 2011), Subnautica (симулятор выживания, Unknown Worlds Entertainment, 2018), The Legend of Zelda: Breath of The Wild (action-adventure, Nintendo, 2017), Stardew Valley (симулятор жизни/RPG, ConcernedApe, 2016), Baldur's Gate 3 (RPG, Larian Studios, 2023), Loco Roco (серия игр, платформер/головоломка, SCE Japan Studio, 2006–2009 гг.), Genshin Impact (action/RPG, miHoYo / HoYoverse, 2020). Для сравнительно-исторического анализа привлекались мифологические и фольклорные источники, научные книги, статьи, монографии, а также произведения изобразительного искусства (И. Босх, И. Шишкин).

1. Микофилия и микофобия как категории анализа

В качестве основных типологических категорий для анализа были выбраны термины «микофобия» и «микофилия», введённые в научный оборот В.П. Уоссон и Р.Г. Уоссоном в книге «Грибы, Россия и история» в 1957 г. (Wasson & Wasson, 1957) На основе обширного этнографического материала, авторы демонстрируют, что культуры мира выстраивают полярное отношение к грибам: некоторые культуры микофильны (от греч. μύκης – гриб и φίλια – любовь, влечение), то есть проявляют выраженную симпатию к грибам, активно используют их в пищу, в ритуалах, в медицине, в то время как другие культуры микофобны (от греч. φόβος – страх), то есть относятся к грибам с брезгливостью, отвращением, и накладывают на них различного рода табу. При этом исследователям не удалось выявить очевидных механизмов, предопределяющих формирование того или иного типа отношения. Уоссоны подчёркивают: «Отношение к грибам у наследников общей индоевропейской культуры, родственным лингвистическим наследием и фольклором, различается очень сильно, причём непонятно, из-за чего так происходит. (...) Прежде всего отношение людей к дикорастущим грибам

не связано с природными запасами последних» (Wasson & Wasson, 1957). Грибы используются в микофильных культурах крайне разнообразно: как пищевой продукт (особенно в России, Каталонии, Провансе, Прибалтике), лекарственное средство (кордицепс, ежевик в народной и доказательной медицине), инсектицид (красный мухомор), яд (хрестоматийный случай отравления императора Клавдия) и энтеоген / галлюциноген. Последняя функция оказывается одной из ключевых в культуре – употребление психоактивных грибов связывается с пророческими ритуалами, шаманскими камланиями и контактами с сакральным миром. Вопрос о причинах возникновения микофильной или микофобной ориентации остаётся открытым, однако его разработка привела к оформлению самостоятельной дисциплины – этномикологии (Wasson & Wasson, 1957).

Значительный вклад в развитие этномикологии в отечественной науке принадлежит академику В.Н. Топорову – филологу, лингвисту, специалисту по мифологии и фольклору, соавтору «теории основного мифа». В ряде работ, посвящённых семиотике природных символов, он рассмотрел роль грибов в мифологических системах разных народов. Опираясь на структурный анализ К. Леви-Стросса, Топоров замечает: «во многих традициях с помощью грибов как классификатора особенно чётко формируются оппозиции природа – культура, чужой – свой, профанический – сакральный...» (Торогов, 1979). Грибы, по его мнению, функционируют как универсальный классификатор, несущий культурные значения бессмертия, вечности и плодородия. Этому способствует особое биологическое положение грибов, выделенных в отдельное царство организмов, совмещающих признаки растений (неограниченный рост, прикреплённый образ жизни, вегетативное размножение) и животных (гетеротрофный тип питания, гликоген как запасное вещество, хитин в клеточной стенке).

Именно данная двойственность позволяет грибам, согласно Топорову, выступать универсальным медиатором в смысловом комплексе «смерть – плодородие – жизнь». Дополнительно Топоров фиксирует медиацию гриба в гендерной оппозиции «мужское – женское», отражающейся, в частности, в разграничении названий и отношений к «мужским» и «женским» видам грибов (Торогов, 1979). Кроме того, грибы устойчиво связываются с грозой и громом – особенно в античной мифологии, – что встраивает их в символы, связанные с пантеоном верховных божеств-громовержцев: карельского Укко, славянского Перуна, греческого Зевса; а после христианской синкретизации – и с Богом-Отцом (Торогов, 1979). В результате в одних традициях гриб табуируется и вызывает микофобию (как «дьявольская плесень»), в других – обожествляется и оказывается центральным элементом культа (ацтекская, китайская, индийская традиции). По Топорову, гриб пребывает в перманентно лиминальном положении – это знак перехода из профанного мира в сакральный, позволяющий кодировать такие сложные мифологические категории, как чужеродное вторжение, внезапная смерть, чудесное воскресение и тайное родство разнородных стихий (Торогов, 1979).

Опираясь на концептуальный аппарат, разработанный Уоссонами и Топоровым, можно зафиксировать ключевые черты микофилии и микофобии как мировоззренческих моделей.

Микофилия наделяет гриб устойчиво позитивными коннотациями. В микофильной картине мира гриб предстаёт дарителем жизни и пищей богов. Ритуальное использование *Amanita muscaria* у народов Севера, Сибири и Дальнего Востока или *Psilocybe mexicana* у ацтеков предполагает восприятие гриба как субстанции, необходимой для установления контакта с божествами и духами. Характерный пример – древнеиндийская «сома», божественный эликсир с чудесными свойствами,

отождествлявшийся Уоссоном именно с красным мухомором (). Микофильные культуры также воспринимают такие особенности роста и развития грибов – быстрый рост грибницы после дождя, «спонтанно» появление плодовых тел – как метафору жизненной силы, не подверженной обычным природным циклам рождения и увядания. Гриб осмысливается как «растение без корней», визуализирующее трёхчастное устройство вселенной: грибница символизирует царство мёртвых, ножка – земной мир или мировую ось (*axis mundi*), шляпка – небесную сферу. Во многих микофильных культурах грибы также устойчиво ассоциируются с мужским началом.

Микофобия, напротив, конструирует гриб как прямую угрозу жизни человека и равновесию миропорядка. Поскольку биологическая роль грибов предполагает участие в разложении органики, грибы, питающиеся мёртвым субстратом, становятся прямым символом смерти, тлена и нечистой силы. Табу, связанные с умершими, переносятся на гриб как на организм, наиболее тесно контактирующий со смертью. Помимо этого, для многих видов грибов также характерен паразитизм, что делает грибы символом потери контроля и автономии над собственным телом и мыслями, а их быстрое распространение и пронизывающая почву грибница в таких культурах воспринимаются как ужасные, поглощающие всё на своём пути бездушные существа. Для микофобных культур характерны жёсткие табу на прикосновение к грибам и ритуалы очищения после контакта с ними.

Вместе с тем уже Уоссоны подчёркивали, что большинство культур демонстрируют не полярную, а смешанную позицию – «микоамбивалентность», при которой притяжение и отторжение сосуществуют одновременно, распределяясь между разными видами грибов: одни выступают как «злые» и опасные (бледная поганка, мухомор), другие – как «добрые» и безопасные

(лисичка, шампиньон, белый гриб). Это соотносится с наблюдением Топорова о лиминальном состоянии грибов. Именно эта амбивалентность делает гриб продуктивным мотивом нарушения границ и переходов из одного состояния в другое в культуре и искусстве.

Применительно к материалу видеоигр мы предлагаем рассматривать грибные мотивы в континууме от микофобии к микофилии, фиксируя на визуальном и функциональном уровнях ряд устойчивых признаков.

К микофильным признакам можно отнести изображения грибов с геометрически правильными, симметричными формами, яркой окраской, зачастую тёплыми тонами (красный, жёлтый, оранжевый), наличием биолюминесценции (естественное свечение), изображением спор в виде светящихся, безопасных частиц пыльцы или пыли. Функционально гриб в микофильном ключе выступает как безопасный или полезный объект: его употребление не влечёт негативных последствий, исцеляет, утоляет голод либо временно усиливает характеристики персонажа.

Микофобные признаки включают: аморфность, деградацию формы, плесневые и слизевиковые текстуры; отсутствие чёткой структуры и симметрии; «гнилостную» цветовую гамму (коричневый, болотно-зелёный, серый, чёрный); сходство с некротическими тканями; обилие слизи; прямое изображение заражения живого существа, сопровождающегося обезображиванием тела и нарушением биологических границ. Кроме того, сюда также относится представление грибов и грибницы в виде коллективного разума, действующего как суперорганизм, цель которого – поглощение окружающего пространства и уничтожение индивидуальной идентичности.

2. Репрезентация микофилии и микофобии в художественной культуре

Художественная культура различных эпох демонстрирует устойчивый интерес к использованию микологической эстетики в рамках перечисленных выше культурных нарративов, связанных с грибами. В произведениях изобразительного искусства, литературы и кинематографа формируются устойчивые микофильные, микофобные и микоамбивалентные модели репрезентации грибов, отражающие соответствующие мировоззренческие установки.

В качестве источника произведений визуального искусства для анализа был использован «Перечень грибов в произведениях искусства» («Registry of Mushrooms in Works of Art») Северо-Американской Микологической Ассоциации (North American Mycological Association, здесь и далее – NAMA) (North American Mycological Association, n.d.). Этот проект, инициированный Элио Шехтером, ставит целью способствовать пониманию отношений между человеком и грибами, отражённых в искусстве разных исторических периодов. В реестре систематизированы работы по эпохам: готика и Раннее Возрождение (1300–1500), Высокое Возрождение (1500–1600), национальные школы барокко (голландская, фламандская, германская, итальянская, 1600–1750), романтизм и неоклассицизм (1750–1850), модерн (1850–1950), викторианская сказочная живопись, а также современное искусство после 1950 и после 1999 годов.

Как отмечают исследователи истории искусства, одним из наиболее ранних и семиотически значимых примеров включения грибного образа в европейскую живопись является творчество Иеронима Босха. На триптихе «Воз сена» (ок. 1500–1502) гриб изображён в крайней правой части центральной панели, непосредственно у границы со створкой, представляющей адское пространство (рис. 1). Его расположение оказывается важным элементом композиционной организации

произведения. Гриб обладает композиционной лиминальностью, поскольку помещён в зону перехода между земным миром, где разворачивается человеческая история, и пространством адского наказания, в котором последствия грехов приобретают окончательную форму. Он возникает в той части композиции, где процессия людей постепенно утрачивает человеческие черты и приближается к миру демонического. У Босха роль гриба находится на границе амбивалентности с переходом к микофобическому.

В последующие столетия грибной мотив начинает встречаться преимущественно в произведениях нидерландской и фламандской натюрмортной живописи периода фламандского барокко (1600–1700 гг.). Так, например, на натюрморте фламандского художника Яна Фейта изображены грибы, напоминающие сыроежки (*Russula* sp.), съедобные грибы (рис. 2). Изображения грибов в живописи также встречаются в немецком барокко (1600–1750 гг.). Художников в грибах привлекали необычные грибные фактуры, разнообразие их форм и способность органично вписываться в композиции, посвящённые дарам природы (). Гриб не занимал центрального положения в живописи, однако сам факт включения гриба как пищевого предмета говорил о микофилии в рамках анализируемых культур.



Рис. 1 Фрагмент центрального изображения из триптиха Иеронима Босха «Воз сена» (ок. 1512–1515). Музей Прадо, Мадрид

Режим доступа: [Wikimedia Commons](#).



Рис. 2 Ян Фейт. "Грибы, плетеная корзина, дыня, корень сельдерея и четыре мертвых дрозда" (ок. 1641-1661 гг.) Королевские музеи изящных искусств, Брюссель, Бельгия
Режим доступа: [Wikimedia Commons](#).

Микофилические мотивы особенно ярко складываются в сказочной иллюстрации XIX – начала XX века. В Викторианской сказочной живописи, гриб становится центральным элементом, выполняющим функцию волшебного жилища для маленьких существ – фейри, фей, гномов и прочих волшебных духов. Гриб воспринимается как убежище, защита для потусторонних сил, сохраняя при этом свою изначальную лиминальную функцию (рис. 3). В работах ведущих представителей викторианской сказочной школы – таких художников, как Ричард Дойл, Джон Анстер Фицджеральд, Артур Рэкхем – гриб (чаще всего мухомор) трактуется как полноценная природная архитектура, где ножка становится колонной, а шляпка гриба сводом. Использование мухомора и подобных ему ядовитых грибов не случайно – их яркие цвета вызывают у зрителя ассоциации с опасностью и красотой одновременно, подчёркивая их парадоксальную эстетику – в контексте сказочного они теряют свою токсичность и становятся символом безопасного контакта с потусторонним, реализуя преобразование микофобности в микофильность.

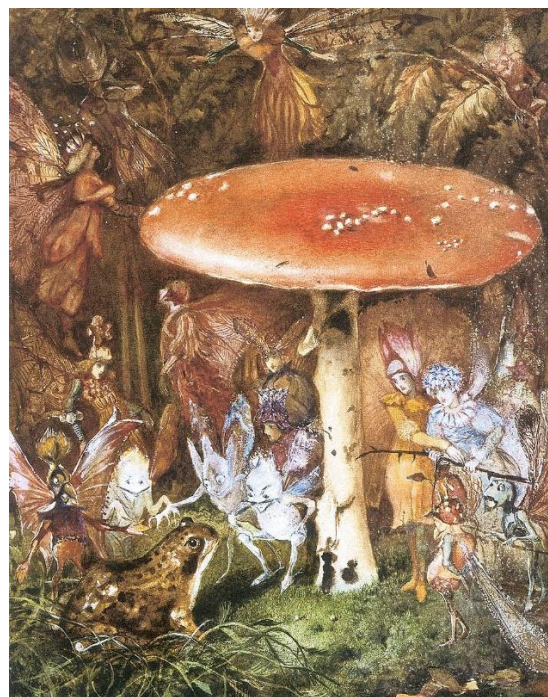


Рис. 3 Дж. А. Фицджеральд. "Незванный гость" (ок. 1865 г.)
Режим доступа: [Wikimedia Commons](#).

Отечественная сказочная живопись также изобилует грибными мотивами: наиболее ярким примером являются иллюстрации Ивана Билибина к сказке «Василиса Прекрасная». Доминирующим микологическим образом в этих работах выступает мухомор (*Amanita muscaria*), уже упоминающийся нами ранее как один из самых распространённых грибов в религиозной практике. В работах Билибина мухомор становится символом потустороннего, скрытого мира мёртвых, которым повелевает Баба Яга. На иллюстрации «Баба-яга в ступе» Билибин делает мухоморы частью фона, лесного пространства, однако они также функционируют как полноценный символ волшебного и опасного, сопровождая магический полёт Бабы Яги (рис. 4). Это также является отсылкой на оккультную роль мухомора – наряду с другими галлюциногенными растениями, мухомор считался одним из ингредиентов «летательной мази», которой, согласно позднесредневековым трактатам, в частности «Молоту Ведьм» (*Malleus Maleficarum*, 1847), ведьмы пользовались чтобы получить способность летать. У

Билибина мухоморы выступают маркером потустороннего пространства – они одновременно являются ярким акцентом пейзажа, и в то же время подчёркивают сверхъестественность окружающего пространства.

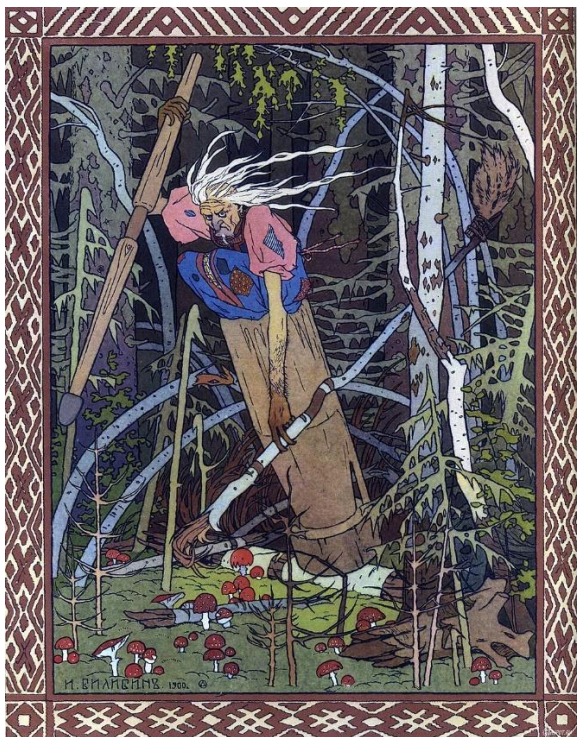


Рис. 4 – Иван Билибин. "Баба-яга в ступе". 1900 г.

Режим доступа: [Wikimedia Commons](#).

Микологические мотивы не ограничиваются присутствием в сказочной живописи – яркая окраска мухоморов привлекает также зарубежных и отечественных пейзажистов. Иван Шишкин изображает мухоморы на своём этюде «Мухоморы» (1878-1879, Государственная Третьяковская галерея), выносит их на передний план, но полностью отказывается от аллегорического прочтения. Для Шишкина мухоморы становятся естественным элементом лесного пространства, кульминацией сложно организованной лесной экосистемы. В работе Шишкина наблюдается реалистичный, почти исследовательский микофилический поворот – гриб не нуждается в сакральном ореоле для оправдания своего присутствия в природе, и становится таким же

естественным символом, как, например, поваленное дерево или пробившийся сквозь снег подснежник (рис. 5).



Рис. 5 Иван Шишкин. Мухоморы (1878-1879). Холст на картоне. Масло. Государственная Третьяковская галерея. Режим доступа: [Wikimedia Commons](#)

3. Микологические мотивы в видеоиграх

По результатам структурно-типологического анализа видеоигр, использованных в исследовании (см. Материалы и методы), была разработана следующая классификация микологических мотивов в видеоиграх (табл. 1). Каждая из этих категорий соответствует определённому микологическому мотиву, наблюдаемому в исследуемых видеоиграх. Категории распределены по порядку от самых микофильных (гриб как ресурс) до самых микофобных (гриб как объект заражения) с лиминальными категориями, обозначающими амбивалентное отношение, посередине таблицы.

Таблица 1 - Функционально-семиотическая типология микологических мотивов в видеоиграх и их соотношение с культурными кодами микофилии и микофобии на основе их игровых функций, семиотических значений и культурных коннотаций

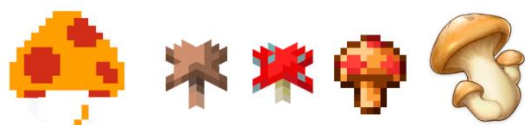
Тип микологического мотива	Определение	Основные функции в игре	Семиотическое значение	Культурно-исторические параллели	Примеры
Гриб как хозяин	Гриб является объектом	Восстановление или	Плодородие, польза,	Традиционные практики	<i>Super Mario Bros.</i> , <i>Skyrim</i> , <i>Minecraft</i> ,

ый ресурс	ом собира тельст ва и потреб ления	усиле ние харак терис тик, алхим ия, приго товле ние пищи	изоби лие, дар приро ды	грибно го промыс ла и пищево й микоф илии	<i>Terraria, Genshin Impact, World of Warcraft</i>
Гриб как элемент экосистемы и ландшафта	Гриб опреде ляет визуал ьную органи зацию простр анства и высту пает частью среды обитан ия	Форм ирова ние биомо в, созда ние узнав аемого визуа льног о образа регио на	Связь миров, органи ческое единст во приро ды, альтер натив ная эколог ия	Предст авлени я о грибни це как скрыто й основе жизни и природ ной взаимо связи	<i>Morrowind, Hollow Knight, Minecraft, Terraria, Skyrim, Subnautica</i>
Гриб как маркер фантастического пространства	Гриб исполь зуется предд е всего как визуал ьный знак инаков ости и волшеб ства	Созда ние атмос феры, выдел ение необы чных терри торий	Чудес ное, сказоч ное, погран ичное простр анство	Европе йский фолькл ор о волшеб ных грибах, фейри и «ведьм иных кругах »	<i>Morrowind, Hollow Knight, Genshin Impact, World of Warcraft, LocoRoco, Terraria, Skyrim</i>
Гриб как лимин альное существо	Гриб предст авлен в виде самоств оятель ного живог о существ ва или разумн ого сообщ ества, занима ющего проме жуточ ное полож ение между природ ой и	Форм ирова ние общес тва, социу ма, разно образ ия жизне нных форм, неиг ровых персо нажей, взаим одейс твий	Инако вость, посред ничест во, сосущ ествов ание различ ных форм бытия	Фолькл орные предста вления о лесных народц ах, духах природ ы, концеп ция гриба как медиат ора В.Н. Топоро ва	Миконид ы (<i>Baldur's Gate 3</i>), грибное племя (<i>Hollow Knight</i>), грибные существа (<i>Dark Souls</i>), фунги (<i>Genshin Impact</i>)

	культу рой				
Гриб как агент заражения и деградации	Гриб высту пает самоств оятель ной биолог ическо й силой, способ ной подчи нять себе живые органи змы и изменя ть их природ у	Форм ирова ние конфл икта, созда ние проти внико в, объяс нение катаст рофы	Смерт ь, распад, потеря автоно мии, вторж ение «чужо го»	Средне вековая микофо бия, предста вления о порче и тлении, соврем енная биолог анная мифоло гия пандем ий	<i>The Last of Us, Resident Evil 7, Resident Evil Village</i> , отдельные мотивы <i>Elden Ring</i>

Первая категория соответствует традиционной пищевой микофилии и содержит те видеоигры, где гриб выступает в качестве хозяйственного ресурса. Под хозяйственным ресурсом в данном случае понимается любая полезная функция гриба как ресурса, будь то ресурс, восстанавливающий здоровье, усиливающий характеристики персонажа или просто использующийся в пищу. Стоит отметить, что для данной категории возможно разделение на две подкатегории – гриб как обычный пищевой ресурс и гриб как магический ресурс. Впервые гриб как полезный ресурс появляется в серии игр Super Mario Bros. (Nintendo, 1985–2023), где красный гриб-супергриб (Super Mushroom) становится примером магического ресурса, дарующего персонажу (сантехнику Марио) короткую неуязвимость и увеличение размеров. Этот микофильный код соответствует семантике волшебного, чудесного ресурса, по аналогии с грибами шаманов. В визуальном стиле микофилического гриба из Super Mario наблюдаются типичные для игр микофилические признаки – тёплые тона (красный и жёлтый), положительные функции, отсутствие негативных последствий применения, правильная, легко считываемая форма плодового тела (рис. 6). Аналогичная логика

воспроизводится в ряде других видеоигр самых разных жанров от игр-песочниц до более сложных ролевых игр. В рамках подкатегории «гриб как пищевой ресурс» гриб появляется в таких играх, как: Minecraft (Mojang Studios, 2011), где «коричневый» и «красный» грибы используются для приготовления рагу из грибов, восстанавливающего голод (при этом один из этих грибов явно является мухомором, но негативных последствий при употреблении не вызывает); Terraria (Re-Logic, 2011), где в мире произрастают пищевые грибы (схожие по визуальным признакам с супергрибом из Super Mario); Genshin Impact (miHoYo, 2020), где грибы – типичный ингредиент для готовки; а также в многих других играх схожих жанров. Подтип «гриб как алхимический ингредиент» также широко представлен в ряде игр, в особенности связанных с фантастической или фэнтези тематикой. Гриб как алхимический ингредиент для создания зелий встречается в таких играх, как The Elder Scrolls III: Morrowind (RPG, Bethesda, 2002), The Elder Scrolls V: Skyrim (RPG, Bethesda, 2011), Terraria (sandbox/rpg, Re-Logic, 2011), Baldur's Gate 3 (RPG, Larian Studios, 2023) и многих других.



*Рис. 6 Пример гриба как хозяйственного ресурса из видеоигр (слева направо): Super Mario Bros. (супергриб), Minecraft (коричневый гриб, красный гриб), Terraria (гриб), Genshin Impact (гриб)
Режим доступа: Wikimedia Commons, Minecraft Wiki, Terraria Wiki, Genshin Impact Wiki*

Категория «гриб как элемент экосистемы и ландшафта» предполагает собой следующую стадию микофильного нарратива. Гриб выступает в качестве средообразующего фактора, формируя экологические связи внутри игрового мира и соответствующую логику

взаимодействия с ним. Так, например, в игре-песочнице шведской студии Mojang – Minecraft – существует Грибной биом (рис. 7), покрытый мицелием, огромными грибами-деревьями и грибными коровами. В данном биоме не могут появиться враждебные игроку монстры, а грибы могут использоваться как в пищу так и для строительства дома. При этом мицелий в игре функционирует аналогично реальной жизни, распространяясь и покрывая ближайшие к нему блоки «земли» или «травы». С точки зрения семантики, гриб здесь выступает как мифологема первичной, самодостаточной жизни, грибнице, как основе мироздания. Аналогичные примеры можно увидеть и в других играх, чаще всего, жанра «песочница»: The Elder Scrolls III: Morrowind (RPG, Bethesda, 2002), Terraria (песочница/RPG, Re-Logic, 2011), Hollow Knight (метроидвания, Team Cherry, 2017), Subnautica (песочница/RPG, Unknown Worlds, 2018) и других.



Рис. 7 – Грибной биом в игре Minecraft, песочница, Mojang, 2011.

Режим доступа: Minecraft Wiki

Среди микоамбивалентных категорий можно выделить две основные – «гриб как маркер фантастического пространства» и «гриб как лиминальное существо». В отличие от экологического типа, где гриб естественным образом вписан в природный ландшафт, здесь гриб становится визуальным знаком инаковости, порталом в волшебный или потусторонний мир. Так, например, в World of Warcraft (Blizzard, 2004), многопользовательской ролевой онлайн игре в жанре фэнтези, встречается локация «Zangarmarsh» или «Болота Зангара» (Зангартопь), в которой

произрастают гигантские, биолюминисцирующие грибы, окрашенные в холодные, синие оттенки, а также проживает многочисленная грибная фауна (см. Гриб как лиминальное существо). Гриб здесь становится маркером архаического магического пространства, возникшего на месте древнего моря и сохраняющего свои характеристики, несмотря на окружающую его скверну. Помимо этого, подобные локации встречаются в других играх: в Genshin Impact, где регион Сумеру (Sumeru, аллегория индоевропейских цивилизаций) включает грибные джунгли, где можно встретить магических грибных существ, а сюжетные ветки связаны с коллективным разумом, развитием телепатии и всеобщей связью организмов всего леса; в The Elder Scrolls V: Skyrim, где огромные светящиеся грибы произрастают в локации «Чёрный предел» (Blackreach), месте, полном древней магии и отрезанном от обычного мира.



Рис. 8 – Локация Зангармарш (Zangarmarsh), World of Warcraft, ММО-RPG (многопользовательская ролевая онлайн-игра), Blizzard Ent., 2004

Гриб как лиминальное существо также обладает категорией амбивалентности. Этот тип выводит гриб за рамки объекта или среды, наделяя его статусом самостоятельного одушевлённого (или квази-одушевлённого) агента, занимающего промежуточное положение между природой и культурой, животным и растением, живым и мёртвым. Наиболее ярким примером в этой категории является раса Миконидов (Myconids) – грибных гуманоидов, которые появляются в настольной ролевой игре Dungeons &

Dragons и получают развёрнутую репрезентацию в видеоигре Baldur's Gate 3 (RPG, Larian Studios, 2023). Микониды обладают всеми чертами лиминальных амбивалентных существ – рождение миконида предполагает засеивание спорами трупов, погибших в месте проживания миконидов (чаще всего в Подземелье), они обладают коллективным разумом, общаются посредством телепатии, а также могут ассимилировать память других существ через ритуал «спорного союза». Игрок встречает миконидов в лиминальной локации Подтемья (Underdark), которая уже является переходным пространством между глубокими подземельями и миром поверхности. Микониды предстают как универсальные медиаторы – в зависимости от действий игрока они могут предстать либо помощниками, либо врагами. Их амбивалентность подчёркивается их визуальными характеристиками: яркие цвета, биолюминисцентность, нейтральность по отношению к игроку, гуманоидный внешний вид, реалистичное, ассиметричное изображение формы грибов (микофобный элемент), факт их паразитирования на погибшей материи. Подобные персонажи встречаются в таких играх как: Dark Souls (серия игр – action/RPG, FromSoftware, 2011–2016 гг.) – персонажи-грибы, пассивные, либо агрессивные; Hollow Knight (метроидвания, Team Cherry, 2017) – грибное племя, проживающее под землёй в грибных биомах и представляющее собой живых грибов-человечков; враги-фунги из Genshin Impact в локации Сумеру; и др.



Рис. 9 - Вождь миконидов Спор. Персонаж-гриб из игры *Baldur's Gate 3*, RPG, Larian Studios, 2023.

Режим доступа: *Baldur's Gate 3 Wiki*

Наиболее драматичное и культурно востребованное воплощение микологических мотивов в современной видеоигровой индустрии – гриб как биологическая угроза, подчиняющая себе живые организмы и разрушающая их идентичность. Эта категория также представляет собой крайнюю степень микофобии, когда гриб ассоциируется с болезнью, опасностью и потерей сознания. В играх, использующих микофобные мотивы, встречаются все перечисленные выше характеристики микофобии: гриб как агент заражения, гриб как паразит, гриб в микроскопической или плесневой форме, тёмные, болотные, ненасыщенные цвета,

гриб как агрессивный коллективный разум, ассиметричные, неестественные формы. В качестве идеального примера можно представить серию игр *The Last of Us* («Последние из нас»), от студии *Naughty Dog* (2013-2020), вдохновившую одноимённый телесериал. Сюжет игры представляет собой типичный постапокалипсис с элементами зомби-апокалипсиса, однако агентом заражения в этом случае выступает гриб – мутировавший штамм кордицепса, который вызывает всемирную пандемию и превращает людей в агрессивных зомбированных заражённых. Важно отметить, что для усиления фактора ужаса разработчики используют реальный биологический факт – некоторые виды кордицепса действительно могут паразитировать на живых существах, например, на муравьях, и способны значительно изменять их поведение. В игре заражённые предстают в виде искажённых, покрытых мицелийными наростами зомби, полностью потерявших человеческое сознание. Гриб здесь выступает прямым воплощением микофобии – утрата автономии, превращение человека в биомассу, телесные уродства и повреждения, а также постоянная угроза заражения спорами и отсутствие безопасности. Другие игры также активно эксплуатируют этот мотив – в серии игр *Resident Evil*, в седьмой и восьмой частях (*RE 7: Biohazard* и *RE 8: Village, Capcom*, 2017-2021), люди пытаются создать универсальное биологическое оружие – чёрную Плесень (*Mold*), которая становится объектом заражения, дарует заражённым необычные способности, однако лишает их человечности и становится символом невозможности человека совладать с природными инстинктами зла. Отдельные мотивы встречаются также в других видеоиграх, используя аналогичную концепцию гриба-источника разложения, гниения и заражения: например, в игре *Elden Ring* (*FromSoftware*, 2022) некоторые враги поражены Красной гнилью, визуальн

напоминающей
мицелий.

распространяющийся



Рис. 10 - Заражённый кордицепсом "Щелкун" из серии игр The Last of Us (Naughty Dog 2013-2020)

Режим доступа: The Last of Us Wiki

Заключение

По результатам проведённого структурно-типологического и семиотического анализа видеоигр 1990-2020-х годов было выявлено пять основных типов репрезентации микологических мотивов в современной видеоигровой культуре. Каждый из этих типов, рассмотренный в континууме «микофилия-микоамбивалентность-микофобия» обнаружил устойчивую корреляцию с архаическими этномикологическими представлениями, зафиксированными в работах В. П. и Р. Г. Уоссонов, В. Н. Топорова и К. Леви-Стросса. Видеоигры позволяют воспроизводить классические культурные нарративы через простые формулы (гриб-посредник, гриб-угроза, гриб-дар), при этом трансформируя и адаптируя их под реалии интерактивного игрового опыта.

Тема, связанная с трансформацией архаичных культурных кодов в современной цифровой представляется актуальной для дальнейших исследований и позволяет рассматривать современное медиаискусство как основного транслятора динамичных культурных нарративов.

Библиографический список

1. Верещака, Е. А. Традиция использования красного мухомора (по этнографическим материалам чукчей, коряков, ительменов) / Е. А. Верещака // Сибирский сборник. – 2014. – Т. 4. – С. 326–339.
2. Елизаренкова, Т. Я., Топоров, В. Н. Мифологические представления о грибах в связи с гипотезой о первоначальном характере сомы / Т. Я. Елизаренкова, В. Н. Топоров // Тезисы докладов IV Летней школы по вторичным моделирующим системам. – Тарту, 1970. – С. 40–46.
3. Ермаков, Т. К. Китайская видеоигровая индустрия: особенности формирования локальной цифровой культуры / Т. К. Ермаков // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2026. – Т. 5, № 1 (14). – С. 107–116. – DOI: 10.31804/2782-540X-2026-5-1-107-116.
4. Ермаков, Т. К. От исследований игр к игровым исследованиям: векторы развития научного направления / Т. К. Ермаков // Лаборатория игр. – 2026. – Т. 1, № 1. – С. 37–44. – EDN FZKXAI.

5. Ермаков, Т. К., Дегтяренко, К. А., Шпак, А. А., Гомонов, И. С. Трансформация антропологии питания северных народов России: досоветский, советский и постсоветский периоды / Т. К. Ермаков, К. А. Дегтяренко, А. А. Шпак, И. С. Гомонов // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 90–100. – EDN SVRDAV.
6. Иванов, В. В. Избранные труды по семиотике и истории культуры. Семиотика культуры, искусства, науки / В. В. Иванов. – М. : Языки славянских культур, 2007. – 792 с.
7. Кирюхина, Е. М. Эволюция викторианской сказочной живописи: от Ричарда Дада к Беатрикс Поттер / Е. М. Кирюхина // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2012. – № 3-1. – С. 410–416.
8. Копцева, М. С. Зооморфный код в современной медиакультуре / М. С. Копцева // Северные Архивы и Экспедиции. – 2026. – Т. 10, № 1. – С. 130–140. – EDN XEEUHQ.
9. Копцева, Н. П. Традиционное использование лекарственных растений в бореальных лесах Канады: концепция Ядава Упрети, Хьюго Асселин, Арчаны Дхакал и Нэнси Жюльен / Н. П. Копцева // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2026. – Т. 5, № 1 (14). – С. 6–43. – DOI: 10.31804/2782-540X-2026-5-1-6-43.
10. Копцева, Н. П., Колесник, М. А. Визуализация русской культурной идентичности в произведениях Ивана Яковлевича Билибина / Н. П. Копцева, М. А. Колесник // Северные Архивы и Экспедиции. – 2018. – Т. 2, № 2. – С. 81–92. – EDN XNGROX.
11. Леви-Строс, К. Мифологики. Т. 1. Сырое и приготовленное / К. Леви-Строс. – М. ; СПб. : Университетская книга, 1999. – 406 с.
12. Пименова, Н. Н., Колесник, М. А., Вологодский, Р. С. Пищевые растения северных территорий Красноярского края / Н. Н. Пименова, М. А. Колесник, Р. С. Вологодский // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 39–52. – EDN OIDVFS.
13. Подмаскин, В. В. Народные знания о съедобных, целебных и ядовитых грибах тунгусо-маньчжуров и палеоазиатов в историко-культурной традиции второй половины XIX – первой четверти XXI в. / В. В. Подмаскин // Россия и АТР. – 2024. – № 4. – С. 125–147.
14. Ситникова, А. А., Кистова, А. В. Этнические знания эвенков Красноярского края в области медицины / А. А. Ситникова, А. В. Кистова // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 7. – С. 1270–1279. – EDN GLEMEI.
15. Топоров, В. Н. Семантика мифологических представлений о грибах / В. Н. Топоров // *Balkanica: Лингвистические исследования*. – М. : Наука, 1979. – С. 3–20. (если есть полный диапазон страниц в издании — лучше уточнить и заменить)..
16. Aiduang W., Chanthaluck A., Kumla J., Jatuwong K., Srinuanpan S., Waroonkun T., Oranratmanee R., Lumyong S., Suwannarach N. (2022). Amazing Fungi for Eco-Friendly Composite Materials: A Comprehensive Review. *Journal of Fungi*, 8.
17. Almpanti-Lekka D., Pfeiffer S., Schmidts C., Seo S. (2021). A Review on Architecture with Fungal Biomaterials: The Desired and the Feasible. *Fungal Biology and Biotechnology*, 8.
18. Bertelsen C. D. (2013). *Mushroom: A Global History*. London: Reaktion Books, 192.
19. Boddy L., Mills M. H.-O. E. (2025). The Visual Art of Mycology. *Current Biology*, 35(11), R440–R447.
20. Bostan B., Tinli B., Çatak G. (2020). Worldbuilding Components and Transmedial Extensions of Computer Role-Playing Games. *Kültür ve İletişim*, 273–295.
21. Cecire N., Solomon S. (2024). Mycoaesthetics. *Critical Inquiry*, 50, 703–724.
22. Collier-Jarvis K. (2025). Lichentrophy: Possibility Space and the Chthulucene in *The Last of Us*. *American Gothic Studies*.

23. Green A. M. (2016). The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in The Last of Us. *Games and Culture*, 11, 745–763.
24. Grunwald O., Harish E., Osherov N. (2021). Development of Novel Forms of Fungal Art Using *Aspergillus nidulans*. *Journal of Fungi*, 7.
25. Letcher A. (2024). *Shroom: A Cultural History of the Magic Mushroom*. London: Faber & Faber, 256.
26. Money N. P. (2022). *Mushrooms: A Natural and Cultural History*. London: Reaktion Books, 224.
27. Money N. P. (2006). *The Triumph of the Fungi: A Rotten History*. Oxford: Oxford University Press, 320.
28. Motiejūnaitė J., Džekčioriūtė V., Kutorga E., Kasparavičius J., Iršėnaitė R. (2024). Diversity of Ethnomycological Knowledge and Mushroom Foraging Culture in a Small Nation: Case of Lithuania. *Journal of Ethnobiology and Ethnomedicine*, 20.
29. North American Mycological Association. (n.d.). Registry of Mushrooms in Works of Art.
30. Pedersen A., Nair C. M. K., Jørgensen M., Evangelista S., Timcenko O., Nordahl R. (2024). Fragments of Fungi: Eliciting Dialogue Through a Virtual Experience. *Virtual, Augmented and Mixed Reality*. LNCS, 14707, 72–90.
31. Pinder M. (2021). Mouldy Matriarchs and Dangerous Daughters. *M/C Journal*.
32. Rühse V., Horvath A. S. (2024). Fungi Matters: A Comparison of Contemporary Fungi Imagery between Art, Design, and Architecture. In *Politics of the Machines: Lifelikeness & Beyond*, Aachen 2024. Proceedings (pp. 24–31). BCS Learning & Development.
33. Schindler R. A. (1988). *Art to Enchant: A Critical Study of Early Victorian Fairy Painting and Illustration*. Providence: Brown University, 345.
34. Sima K. (2025). Fungi in Popular Culture Reconsidered: Four More-than-Human Entanglements. *European Journal of Cultural Studies*.
35. Stamets P. (2020). *Fantastic Fungi: How Mushrooms Can Heal, Shift Consciousness, and Save the Planet*. New York: Simon and Schuster, 384.
36. Sydor M., Bonenberg A., Doczekalska B., Cofta G. (2021). Mycelium-Based Composites in Art, Architecture and Interior Design. *Materials*, 14.
37. Teran T., Lehman B., Steffens S. (2025). Symbiosis/Dysbiosis: Mutualism. In Proceedings of the Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques Conference Spatial Storytelling.
38. Wainwright M. (2008). Some Highlights in the History of Fungi in Medicine – A Personal Journey. *Fungal Biology Reviews*, 22(3–4), 97–102.
39. Wasson V. P., Wasson R. G. (1957). *Mushrooms, Russia and History*. New York: Pantheon Books, 550.
40. Xu J., Hongyi H., Chen T., Zijing W., Shenghua H. (2026). Mushroom Culture. In *Mushroomology* (pp. 635–657). Wageningen Academic.

References

1. Vereshchaka E. A. (2014). The Tradition of Using the Red Fly Agaric (Based on Ethnographic Materials of the Chukchi, Koryaks, and Itelmens). *Siberian Collection*, 4, 326–339.
2. Elizarenkova T. Ya., Toporov V. N. (1970). Mythological Representations of Mushrooms in Connection with the Hypothesis of the Primordial Nature of Soma. In Proceedings of the IV Summer School on Secondary Modeling Systems (pp. 40–46). Tartu.
3. Ermakov T. K. (2026). Chinese Video Game Industry: Features of the Formation of Local Digital Culture. *Asia, America and Africa: History and Modernity*, 5(1), 107–116.
4. Ermakov T. K. (2026). From Game Studies to Games Studies: Development Vectors of the Scientific Field. *Game Laboratory*, 1(1), 37–44.

5. Ermakov T. K., Degtyarenko K. A., Shpak A. A., Gomonov I. S. (2025). Transformation of Food Anthropology of the Indigenous Peoples of Northern Russia: Pre-Soviet, Soviet, and Post-Soviet Periods. *Siberian Anthropological Journal*, 9(3), 90–100.
6. Ivanov V. V. (2007). Selected Works on Semiotics and Cultural History. *Semiotics of Culture, Art, and Science*. Moscow: Languages of Slavic Cultures, 792.
7. Kiryukhina E. M. (2012). Evolution of Victorian Fairy Painting: From Richard Dadd to Beatrix Potter. *Bulletin of Lobachevsky University of Nizhny Novgorod*, 3(1), 410–416.
8. Koptseva M. S. (2026). Zoomorphic Code in Contemporary Media Culture. *Northern Archives and Expeditions*, 10(1), 130–140.
9. Koptseva N. P. (2026). Traditional Use of Medicinal Plants in the Boreal Forests of Canada: The Concept of Yadav Upreti, Hugo Asselin, Archana Dhakal and Nancy Julien. *Asia, America and Africa: History and Modernity*, 5(1), 6–43.
10. Koptseva N. P., Kolesnik M. A. (2018). Visualization of Russian Cultural Identity in the Works of Ivan Yakovlevich Bilibin. *Northern Archives and Expeditions*, 2(2), 81–92.
11. Lévi-Strauss C. (1999). *The Raw and the Cooked*. *Mythologiques*, Vol. 1. Moscow; St. Petersburg: Universitetskaya kniga, 406.
12. Pimenova N. N., Kolesnik M. A., Vologodsky R. S. (2025). Food Plants of the Northern Territories of Krasnoyarsk Krai. *Northern Archives and Expeditions*, 9(3), 39–52.
13. Podmaskin V. V. (2024). Folk Knowledge about Edible, Medicinal, and Poisonous Mushrooms of the Tungus-Manchus and Paleoasians in the Historical and Cultural Tradition of the Second Half of the 19th – First Quarter of the 21st Century. *Russia and the Asia-Pacific Region*, 4, 125–147.
14. Sitnikova A. A., Kistova A. V. (2025). Ethnic Knowledge of the Evenki of Krasnoyarsk Krai in the Field of Medicine. *Journal of the Siberian Federal University. Series: Humanities*, 18(7), 1270–1279.
15. Toporov V. N. (1979). Semantics of Mythological Representations of Mushrooms. In *Balkanica: Linguistic Studies*. Moscow: Nauka.
16. Aiduang W., Chanthaluck A., Kumla J., Jatuwong K., Srinuanpan S., Waroonkun T., Oranratmanee R., Lumyong S., Suwannarach N. (2022). Amazing Fungi for Eco-Friendly Composite Materials: A Comprehensive Review. *Journal of Fungi*, 8.
17. Almpani-Lekka D., Pfeiffer S., Schmids C., Seo S. (2021). A Review on Architecture with Fungal Biomaterials: The Desired and the Feasible. *Fungal Biology and Biotechnology*, 8.
18. Bertelsen C. D. (2013). *Mushroom: A Global History*. London: Reaktion Books, 192.
19. Boddy L., Mills M. H.-O. E. (2025). The Visual Art of Mycology. *Current Biology*, 35(11), R440–R447.
20. Bostan B., Tinli B., Çatak G. (2020). Worldbuilding Components and Transmedial Extensions of Computer Role-Playing Games. *Kültür ve İletişim*, 273–295.
21. Cecire N., Solomon S. (2024). Mycoaesthetics. *Critical Inquiry*, 50, 703–724.
22. Collier-Jarvis K. (2025). Lichenthropy: Possibility Space and the Chthulucene in *The Last of Us*. *American Gothic Studies*.
23. Green A. M. (2016). The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in *The Last of Us*. *Games and Culture*, 11, 745–763.
24. Grunwald O., Harish E., Osherov N. (2021). Development of Novel Forms of Fungal Art Using *Aspergillus nidulans*. *Journal of Fungi*, 7.
25. Letcher A. (2024). *Shroom: A Cultural History of the Magic Mushroom*. London: Faber & Faber, 256.
26. Money N. P. (2022). *Mushrooms: A Natural and Cultural History*. London: Reaktion Books, 224.
27. Money N. P. (2006). *The Triumph of the Fungi: A Rotten History*. Oxford: Oxford University Press, 320.

28. Motiejūnaitė J., Džekčioriūtė V., Kutorga E., Kasparavičius J., Iršėnaitė R. (2024). Diversity of Ethnomycological Knowledge and Mushroom Foraging Culture in a Small Nation: Case of Lithuania. *Journal of Ethnobiology and Ethnomedicine*, 20.
29. North American Mycological Association. (n.d.). Registry of Mushrooms in Works of Art.
30. Pedersen A., Nair C. M. K., Jørgensen M., Evangelista S., Timcenko O., Nordahl R. (2024). Fragments of Fungi: Eliciting Dialogue Through a Virtual Experience. *Virtual, Augmented and Mixed Reality*. LNCS, 14707, 72–90.
31. Pinder M. (2021). Mouldy Matriarchs and Dangerous Daughters. *M/C Journal*.
32. Rühse V., Horvath A. S. (2024). Fungi Matters: A Comparison of Contemporary Fungi Imagery between Art, Design, and Architecture. In *Politics of the Machines: Lifelikeness & Beyond*, Aachen 2024. Proceedings (pp. 24–31). BCS Learning & Development.
33. Schindler R. A. (1988). *Art to Enchant: A Critical Study of Early Victorian Fairy Painting and Illustration*. Providence: Brown University, 345.
34. Sima K. (2025). Fungi in Popular Culture Reconsidered: Four More-than-Human Entanglements. *European Journal of Cultural Studies*.
35. Stamets P. (2020). *Fantastic Fungi: How Mushrooms Can Heal, Shift Consciousness, and Save the Planet*. New York: Simon and Schuster, 384.
36. Sydor M., Bonenberg A., Doczekalska B., Cofta G. (2021). Mycelium-Based Composites in Art, Architecture and Interior Design. *Materials*, 14.
37. Teran T., Lehman B., Steffens S. (2025). Symbiosis/Dysbiosis: Mutualism. In *Proceedings of the Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques Conference Spatial Storytelling*.
38. Wainwright M. (2008). Some Highlights in the History of Fungi in Medicine – A Personal Journey. *Fungal Biology Reviews*, 22(3–4), 97–102.
39. Wasson V. P., Wasson R. G. (1957). *Mushrooms, Russia and History*. New York: Pantheon Books, 550.
40. Xu J., Hongyi H., Chen T., Zijing W., Shenghua H. (2026). Mushroom Culture. In *Mushroomology* (pp. 635–657). Wageningen Academic.