

Из легенд в новую реальность:  
трансформация скандинавской мифологии  
в видеоиграх

Александр В. Косухин

*Российский государственный гуманитарный университет,  
Москва, Россия, alexandrkosukhin@yandex.ru*

*Аннотация.* Среди игроков чрезвычайно популярны игры, обращающиеся к мифологическим сюжетам и образам скандинавских народов. Это делает актуальным изучение аспекта того, как именно мифология встраивается в игровой процесс и игровой нарратив. В работе проведен анализ бытования скандинавской мифологии в компьютерных видеоиграх как элемента их нарратива. Материалом для анализа послужил широкий спектр визуальных и текстовых деталей, игровых механик, деталей геймплея и игрового интерфейса. Рассмотрены различные способы включения элементов скандинавской мифологии в видеоигры, а также их влияние на игровой процесс и восприятие игроков. Изучение динамики использования мифологических систем игровыми разработчиками позволяет проследить, как меняется подход к использованию мифологии в видеоиграх, какие новые интерпретации и адаптации мифологических сюжетов появляются. Результаты исследования могут быть полезны для понимания того, как мифология влияет на создание и восприятие видеоигр, а также для разработки новых игровых проектов, использующих мифологические элементы.

*Ключевые слова:* видеоигры, игровой процесс, игровой нарратив, мифология, Скандинавия

*Для цитирования:* Косухин А.В. Из легенд в новую реальность: трансформация скандинавской мифологии в видеоиграх // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2024. № 7. С. 46–54. DOI: 10.28995/2686-7249-2024-7-46-54

# From legends to a new reality. The transformation of Scandinavian mythology in video games

Aleksandr V. Kosukhin

*Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia,  
alexandrkosukhin@yandex.ru*

*Abstract.* Among players, games that appeal to mythology, especially the mythological system of the Scandinavian peoples, are extremely popular. This makes it relevant to study the aspect of how mythology is integrated into the gameplay and game narrative. In this work, we analyze the existence of Scandinavian mythology in computer video games as an element of their narrative. The material for analysis was a wide range of visual and textual details, game mechanics, gameplay details, and the game interface. Various ways of incorporating elements of Scandinavian mythology into video games were considered, as well as their impact on the gameplay and player perception. Studying the dynamics of the use of mythological systems by game developers allows us to trace how the approach to the use of mythology in video games is changing and how new interpretations and adaptations of mythological plots are created. The results of the study can be useful for understanding how mythology affects the creation and perception of video games, as well as for developing new gaming projects using mythological elements.

*Keywords:* video games, gameplay, game narrative, mythology, Scandinavia

*For citation:* Kosukhin, A.V. (2024), "From legends to a new reality. The transformation of Scandinavian mythology in video games", *RSUH/RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*, no. 7, pp. 46–54, DOI: 10.28995/2686-7249-2024-7-46-54

## *Введение*

В настоящее время стало распространенным явлением использование мифологических систем в сфере массовой культуры. Присутствие мифологических мотивов и образов можно заметить в различных сегментах современной культуры, таких как театр, музыка, кино, телевидение, компьютерные видеоигры.

Можно предположить о нескольких причинах такой популярности использования древних мифологических систем в видеоиграх как среди разработчиков, так и среди самих игроков. Во-первых, в мифологических сюжетах заключены такие базовые понятия и концепции, которые могут быть массово реинтерпретированы в других

контекстах без особых потерь своего коммуникативного эффекта. Во-вторых, мифологические образы легко становятся базой для создания других, более сложных образов. Часто мифологические сюжеты полностью копируются в нарративе видеоигры.

Так, в играх распространено упоминание Рагнарёка, означающего гибель богов и всего мира. Другой часто встречающийся вариант – включение нарратива игры в мир скандинавской мифологии. Например, действия могут разворачиваться в Хельхейме, Асгарде, Вальгалле или другой узнаваемой локации из скандинавских мифологических нарративов.

Цель статьи заключается в выявлении особенностей репрезентации элементов скандинавской мифологии в компьютерных видеоиграх, классификации различных способов их включения в игровой нарратив.

В последние годы тема использования черт мифологических систем в компьютерных видеоиграх все чаще становится объектом внимания исследователей. Так, Н.И. Петев [Петев 2018, с. 158] обращает внимание на архетипичность персоналий видеоигр даже тогда, когда в сюжете игры строится собственная мифологическая система. Благодаря своему абстрактному характеру образы сформированной системы становятся уникальными для каждого игрока. Автор отмечает, что при построении сюжета видеоигр нередко происходит заимствование образов из традиционных мифологических систем. Петев полагает, что использование разработчиками элементов традиционной мифологии в условиях кризиса сферы иррационального представляет собой оптимальный способ экстернизации психических процессов. Например, Боги Хаоса в игре предстают через архетипы деструктивности [Петев 2018, с. 174], которые имеют место в сознании игрока как радикальные формы психозов или как их симптомы.

Сходный подход к изучению мифологии в видеоиграх через архетипы содержится в работе Е.В. Галаниной и Д.А. Батурина [Батурин, Галанина 2019, с. 31]. Авторы разбирают на конкретных примерах архетипы наставника, привратника, оборотня, союзника, тени, плута и показывают, как они функционируют в образной системе видеоигр, что удается, в первую очередь, за счет созвучности с традиционными мифологическими системами.

В общем корпусе работ такого рода заметно выделяется работа А. Вандеваля, где он изучает видеоигры как «музеи мифологии» [Vandewalle 2023, p. 90]. Основываясь на схожести характеристик нарратива видеоигр с традиционной и современной мифологией, автор заявляет, что видеоигры могут стать своеобразными интерактивными мифологическими музеями. Прикладное применение

этого феномена можно будет обнаружить в сфере образования и просвещения, как формального, так и неформального. Также он выделяет два способа пребывания мифологии в игре. Первый – «мифология окружающего пространства», когда мифология встраивается в нарративную архитектуру и становится как бы местом развития событий. Такой тип мифологии наиболее эффективен в создании «игры-мифологического музея». Второй тип мифологии автор называет акторным. Он подразумевает под собой наделение какого-либо участника нарратива мифологическими чертами. Наиболее часто встречаются варианты, когда конкретные мифологические персонажи встраиваются в игровой нарратив, либо игровой персонаж конструируется таким образом, что он максимально похож на какого-либо мифологического героя.

В последние годы появляются исследования, посвященные изучению именно скандинавской мифологии в видеоиграх. Так, И.В. Розман [Розман 2022] проводит краткий обзор того, как в одной из видеоигр происходит копирование места действия со скандинавских мифологических девяти миров. Автор делает вывод о том, что такое использование мифологии используется разработчиками в первую очередь для упрощения работы над нарративным дизайном своего произведения.

Л. Ласосс [Lasausse 2021, с. 36] подчеркивает в своей работе возрастающую популярность именно скандинавской мифологии, говоря о своеобразном Скандинавском Ренессансе, который начался в видеоиграх в 2015 г. Автор рассмотрела, как авторы игр включают элементы скандинавской мифологии на примере мини-игры «Орлог», которая входит в часть другого, более крупного проекта. Важным представляется вопрос, который она задает: играют ли игроки в викингов, или игроки играют с викингами. Интересно отметить, что разработчики сами придумали игру «Орлог», сконструировав ее таким образом, чтобы она выглядела максимально реалистично.

Почему разработчики игр отдают предпочтение использованию элементов скандинавской мифологической системы? Для игроков она является более необычной, чем древнегреческая, которая знакома среднестатистическому игроку в большей степени. Поэтому сам факт контакта с чем-то новым, но отдаленно напоминающим уже нечто знакомое помогает разработчикам привлекать внимание игрока к своему продукту.

Стоит отметить критерии отбора игр, которые были выбраны для анализа в этой статье. Важнейший критерий – фактор популярности и культовости среди игроков. Одна из таких игр – “Heroes of Might and Magic III”, более известная в России как «Герои меча и магии 3». Эта игра является культовой<sup>1</sup> среди многих поколений

игроков, она вышла в 1999 г. и обзавелась большим фанатским сообществом. Интересно наблюдать, как данная видеоигра создаст собственную мифологию, смешивая несколько традиционных мифологий и фольклор. В игре встречаются мифические существа: кентавры, василиски, виверны, гремлины, големы, тролли, призраки и др. *Assassin's Creed Valhalla* (2020), *God of War* (2018) и *Elden Ring* (2022) являются ожидаемыми среди игроков и ставшими довольно популярными проектами. Первые два проекта напрямую отсылают к скандинавским мифологическим образам, что позволяет игроку погрузиться в события, которые происходят в скандинавских мирах, например в Асгарде. *Elden Ring* служит прекрасным примером создания собственной мифологии игры с использованием образов из узнаваемых мифологических систем.

Таким образом, использование мифологии разработчиком является не только значимым средством построения нарративного мира игры, но и дополнительным способом привлечения внимания пользователей. Это дает основание предполагать дальнейший рост использования различных мифологических систем в игровом дизайне.

### *Способы включения мифологии в игры*

Элементы скандинавской мифологии по-разному встраиваются в игровую нарратив. Можно составить классификацию по критерию разной степени глубины проникновения мифологии в игру. Первый, самый поверхностный уровень включения мифологии – когда ее элементы присутствуют на фоне основного повествования и лишь косвенно упоминаются в нарративном мире игры. Например, в игре «*Heroes of Might and Magic III*», пошаговой стратегии, появляются боевые юниты<sup>2</sup> «эльфы» и «гномы» фракции «Оплот». Логично полагать, что и по внешнему виду, и по названиям этих юнитов создатели делают отсылку к существам из мифологии. Помимо скандинавской мифологии, в игре встречаются и представители других мифологических и фольклорных систем: горгоны, гаргульи,

---

<sup>1</sup> См.: 20 лет «Героям Меча и Магии 3». Чем живет культовая игра сегодня. URL: <https://www.mirf.ru/games/videogames/20-let-geroyam-mecha-i-magii-3-chem-zhivyot-kultovaya-igra-segodnya/> (дата обращения 13 мая 2024).

<sup>2</sup> См.: Оплот в *Heroes of Might and Magic III*. URL: <https://might-andmagic.fandom.com/ru/wiki/%D0%9E%D0%BF%D0%BB%D0%BE%D1%82> (дата обращения 13 мая 2024).

големы, василиски, бесы, ангелы, дьяволы, титаны и др. Игрок во время игрового процесса использует боевых юнитов различного происхождения, что стирает грани между источниками их заимствования. Можно сказать, что таким образом разные мифологические реалии объединяются в игре как компоненты, составляющие фантастический жанр.

Второй вариант присутствия элементов скандинавской мифологии в игровом мире – параллелизм, когда мифология включается в фантазийный мир. Чаще всего такое происходит на уровне архетипов [Батурин, Галанина 2019]. Так, в игровом мире Elden Ring (2022) существует мировое древо<sup>3</sup>, которое видно из любой точки мира, оно является объектом поклонения придуманной игровой религии. По замыслу разработчиков, Древо Эрд создано игровыми богами, которые, в свою очередь, встраиваются в нарратив игры, создавая свою собственную мифологию. Таким образом, игрок видит архетип мирового древа, но также отдает себе отчет в том, что это не скандинавское мировое древо – Иггдрасиль, а архетип мирового древа, который встречается во многих мифологических системах. По сути, игрок пребывает в мире, который сценаристы создают на основе различных мифологических архетипов, добавляя новые черты и особенности.

Наконец, третий вариант представляет глубокое погружение игрового нарратива в уже существующую древнюю мифологическую систему. Как правило, в таком случае в игре происходит постройка близкого по виду нарратива, если сравнивать его непосредственно с мифологическими первоисточниками. С точки зрения производства сюжета это не такой сложный путь его создания, поскольку не требует проработки какой-либо новой системы. В игре God of War (2018) игрок знакомится с историей, действие которой развивается непосредственно в скандинавском мифологическом мире. Хоть изначально Кратос, главный герой, конструировался как представитель мира, мимикрирующего под древнегреческую мифологию, и в более ранних частях события игры происходили в Греции, разработчики смогли [Розман 2022] внести необходимые коррективы в его образ, чтобы он смог вписаться в скандинавскую мифологию. В малоизмененном виде в нарративе игры присутствуют боги: Локи, Фригг, Бальдр, Тор и Один, а также типичные для рассматриваемой мифологической системы существа: гномы, змей Йормунганд, великаны (йотуны), великан Мимир.

---

<sup>3</sup> См.: Древо Эрд. URL: [https://eldenring.fandom.com/ru/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE\\_%D0%AD%D1%80%D0%B4](https://eldenring.fandom.com/ru/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE_%D0%AD%D1%80%D0%B4) (дата обращения 13 мая 2024).

Тем не менее трудно назвать такое копирование мифов полным воспроизводством мифологического повествования, поскольку сценаристами вносились коррективы как в образы персонажей, так и в нарратив игр. Мимир в игре функционирует как дружественный к главным героям персонаж, помогающий наводить справки об игровом мире и непосредственно о скандинавской мифологии.

В отличие от предыдущего примера в *God of War* (2018) можно заметить, что разработчики целенаправленно используют скандинавскую мифологию, и ее можно соответствующим образом идентифицировать в игре. Мировое древо в игровом мире называется Игдрасилем. Это мировое древо связывает девять миров, названия и характеристики которых полностью совпадают с мифологическими. Многие скандинавские мифологемы репрезентированы в этом игровом мире: молодильные яблоки Идунн, а также чудесное снаряжение гномов, которое обладает волшебными свойствами.

Очень сложен по своей структуре нарратив игры *AC:Valhalla*. Он выстроен на нескольких уровнях: альтернативная нашему миру современность, исторический уровень и мифологический уровень. Между каждым из уровней нарратива имеется свой способ перехода. В современности, где игрок пребывает изначально, близится массовая катастрофа, и способ ее избежать содержится в воспоминаниях ДНК, с помощью которых игрок погружается на исторический уровень повествования и пребывает в нем большую часть игрового времени. Примечательно, что со сменой уровня повествования происходит и смена протагониста, однако иногда могут случаться «помехи», и главный герой переживал все события от лица исторического протагониста, как если бы проживал их сам. Наконец, чтобы попасть в мифологическую реальность, историческому протагонисту-викингу нужно отправиться к вельве своего племени и выпить у нее специальный напиток, после чего он провалится в сон, в котором будет путешествовать по мифологическому миру, но уже от имени мифологического бога. Здесь, на третьем уровне нарратива, игрок видит мир, максимально похожий на мир, описываемый в первоисточниках мифов. Кроме того, игрок получает возможность самому побывать в нескольких мифологических скандинавских мирах, отличных от Мидгарда (человеческого мира по скандинавской мифологической космологии) – разработчики сами предлагают игроку побывать в облике Одина<sup>4</sup>. Однако и в таком случае есть детали, которые изменены в угоду соответствия

---

<sup>4</sup> См.: *Assassin's Creed Valhalla* for PC, Xbox Series X. URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/assassins-creed/valhalla/post-launch/dawn-of-ragnarok> (дата обращения 13 мая 2024).

игровому нарративу. Кроме того, исследователи замечают [Vandewalle, 2023] неточности в отображении мифологем, когда подразумевалось, что они должны были быть идентичны первоисточнику. Таким образом, на третьем примере бытования мифологии мы видим, что даже при попытке мимикрировать под скандинавскую мифологию полностью сценаристам игры требуется делать уступки и изменения в образах, в мифологической фабуле, брать лишь какие-то определенные наборы характеристик своим персонажам для того, чтобы игровой и мифологические нарративы не конфликтовали между собой.

### *Заключение*

Таким образом, в ходе анализа были выделены три основных пути включения элементов скандинавской мифологии внутри игрового нарратива в зависимости от глубины их проникновения в нарративные структуры продукта. Первый, почти невидимый, предполагает их присутствие на уровне незаметных деталей, когда происходит практически полное размывание между мифологическими системами и игровым нарративом. Второй путь – на уровне архетипов, когда на первый взгляд сложно определить и невозможно однозначно сказать, что тот или иной элемент относится именно к скандинавской мифологии. Такие продукты чаще всего относят к жанру фэнтези. Наконец, третий путь – когда мифологический компонент начинает доминировать в игровом нарративе и предполагает лишь небольшие изменения, производимые игровыми сценаристами. Такой путь все больше и больше набирает популярность.

Использование в играх элементов скандинавской мифологии, как и других мифологий, становится весьма распространенным явлением. Среди разработчиков игр в жанре фантастики и, особенно, фэнтези это является легкой стратегией для создания увлекательного игрового нарратива.

### *Литература*

---

- Батурин, Галанина 2019 – *Батурин Д.А., Галанина Е.В.* Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 36. С. 31–48.
- Петев, 2018 – *Петев Н.И.* Построение персоналий в рамках искусственной мифологии (на примере Warhammer 40.000) // Вестник науки Сибири. 2018. № 2 (29). С. 158–180.

- Розман 2022 – *Розман И.В.* Особенности репрезентации элементов скандинавской мифологии в видеоиграх на примере “God of War” (2018) // Труды XXV Международной объединенной научной конференции «Интернет и современное общество»: Сборник тезисов докладов. СПб., 2022. С. 18–20.
- Lasausse 2021 – *Lasausse L.* Vikings in gaming, gaming with Vikings // Proceedings of the 10<sup>th</sup> Háskóli Íslands Student Conference on the Medieval North. Reykjavik, 2021. P. 36–38.
- Vandewalle 2023 – *Vandewalle A.* Video games as mythology museums? Mythographical story collections in games // International Journal of Classical Tradition. 2023. Vol. 31. P. 90–112.

## References

---

- Baturin, D.A. and Galanina, E.V. (2019), “Mythological structures in video games: Archetypes”, *Tomsk State University. Journal of Cultural and Art History*, vol. 36, pp. 31–48.
- Lasausse, L. (2021), “Vikings in gaming, gaming with Vikings”, in *Proceedings of the 10th Háskóli Íslands Student Conference on the Medieval North*, Reykjavik, Iceland, pp. 36–38.
- Petev, N.I. (2018), “Building personalities within the artificial mythology (on the example of Warhammer 40.000)”, *Vestnik nauki Sibiri*, vol. 29, no. 2, pp. 158–180.
- Rozman, I.V. (2022), “Peculiarities of representation of elements of Scandinavian mythology in video games using the example of ‘God of War’ (2018)”, in *Trudy XXV Mezhdunarodnoi ob’edinennoi nauchnoi konferentsii “Internet i sovremennoe obshchestvo”: Sbornik tezisev dokladov* [Proceedings of the 25<sup>th</sup> International Joint Scientific Conference “Internet and Modern Society”: Collected abstracts], Saint Petersburg, Russia, pp. 18–20.
- Vandewalle, A. (2023), “Video games as mythology museums? Mythographical story collections in games”, *International Journal of Classical Tradition*, vol. 31, pp. 90–112.

## Информация об авторе

*Александр В. Косухин*, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6; alexandrkosukhin@yandex.ru

## Information about the author

*Aleksandr V. Kosukhin*, Russian State University for Humanities, Moscow, Russia; 6, Miusskaya Sq., Moscow, Russia, 125047; alexandrkosukhin@yandex.ru