

# ОСОБЕННОСТИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЭЛЕМЕНТОВ СКАНДИНАВСКОЙ МИФОЛОГИИ В ВИДЕОИГРАХ НА ПРИМЕРЕ «GOD OF WAR» (2018)

***И.В. Розман***

*Университет ИТМО*  
Санкт-Петербург

## АННОТАЦИЯ

Актуальность исследования мифологем в видеоиграх обусловлена, с одной стороны, возрастающей ролью видеоигр как культуuroобразующего феномена, с другой стороны, повсеместным присутствием мифологических структур в современной культуре. Целью данной работы является анализ особенностей использования заимствований из скандинавской мифологии в нарративном дизайне видеоигры "God of War" (2018). В рамках анализа рассматривается использование мифологических конструктов на разных уровнях нарративного дизайна: при создании персонажей, игровой вселенной и игровых интеракций. Особое внимание уделяется трансформациям оригинальных мифологем в игровой нарративе. Результаты исследования расширяют знания о том, как разные мифологические конструкты сочетаются в пространстве культуры современного человека, тем самым превращая феномен поликультурности в неотъемлемый атрибут современной действительности.

**Ключевые слова:** видеоигры, миф, game studies, скандинавская мифология, нарративный дизайн.

## REPRESENTATION OF NORSE MYTHOLOGICAL ELEMENTS IN VIDEO GAMES BASED ON "GOD OF WAR" (2018)

***I. V. Rozman***

*ITMO University*  
Saint Petersburg

The relevance of the study of mythological elements' representation in video games is due to several reasons. First of all, it is due to the growing role of video games as a culture-forming phenomenon. Moreover, the ubiquitous presence of mythological structures in modern culture makes it an important research field. The purpose of this work is to analyze the features of borrowings from Norse mythology in the narrative design of the video game "God of War" (2018). In the study the use of mythologems is considered in the various aspects of the narrative design: at the levels of the characters, the game universe and game interactions. Particular attention is paid to the transformations of original myths in the game narrative. The results of the research contribute to our knowledge on how different mythological constructs are combined in the cultural space of a modern person, thereby turning the phenomenon of multiculturalism into an integral attribute of modern reality.

**Keywords:** video games, myth, game studies, Norse mythology, narrative design.

Характерной особенностью современной культуры является медиатизация всех сфер жизни общества: медиа выделяются в отдельный социальный институт, не только занимающийся репрезентацией деятельности других социальных институтов, но и оказывающий влияние на эти институты [1].

Видеоигры, как и другие формы новых медиа, подвергаясь процессу медиатизации, становятся культуuroобразующим феноменом. Однако видеоигровая практика, в отличие от иных практик новых медиа, предоставляет игроку возможность формировать мнение о феноменах реального мира, основываясь на активном взаимодействии с их игровыми репрезентациями. Именно интерактивная природа видеоигр обуславливает значимость их исследования как репрезентативного феномена [2].

Индустрия видеоигр, стремясь привлечь большее количество пользователей, часто использует различные элементы наиболее устойчивых институтов культуры. В этом смысле мифологические конструкты представляют собой особую тематику. Во-первых, мифы обладают универсальным характером. К. Юнг интерпретирует мифы как продукты осмысления человеком архетипов, которые представляют собой структурные элементы коллективного бессознательного. По мнению К. Юнга, «коллективное бессознательное идентично у всех людей и образует тем самым всеобщее основание душевной жизни каждого, будучи по природе сверхличным» [3].

Во-вторых, мифы являются неотъемлемой составляющей сознания человека и всех отраслей культуры. Как замечает Э. Кассирер, «во всем, вплоть до структур нашего мира восприятия, то есть вплоть до той области, которую мы с наивной точки зрения обычно считаем собственно «действительностью», обнаруживается продолжение первичных мифологических мотивов» [4]. Таким образом, мифологические отсылки позволяют видеоиграм легко интегрироваться в любую культуру. Кроме того, современная культура, строящаяся на принципах секуляризма и мультикультурализма, позволяет разработчикам транслировать сюжеты различных, даже противоречащих друг другу, мифологических систем.

Скандинавская мифология является одним из наиболее популярных элементов современной культуры. Сюжеты скандинавского эпоса активно популяризируются в произведениях современного искусства. Например, Дж.Р.Р. Мартин в «Песне льда и пламени» описывает Фимбулвинтер – трехлетнюю зиму из скандинавского мифа. Мифы Севера также актуализируются в комиксах Marvel, в книжной вселенной Дж.Р.Р. Толкина, в сериале «Викинги» и других произведениях массовой культуры. Элементы мифологии древних скандинавов проникают и в видеоигры.

В связи с вышесказанным цель настоящей работы состоит в том, чтобы проанализировать особенности использования элементов скандинавской мифологии в нарративном дизайне современных видеоигр на примере «God of War» (2018). В данной работе функционирование мифологем рассматривается с точки зрения игрового сеттинга, который включает в себя персонажей, игровой мир и игровые интеракции.

«God of War» — серия экшн-игр, основу нарратива которых составляют элементы древнегреческой и скандинавской мифологии. Протагонистом всей серии является Кратос — персонаж, вдохновленный одноименным героем греческой мифологии. Однако разработчики адаптировали его биографию под игровую вселенную: согласно мифам Кратос является титаном и союзником Зевса, тогда как в «God of War» Кратос является полубогом и сыном Зевса. Следует подчеркнуть, что основные игры серии, вышедшие до 2018 года, основаны на греческой мифологии, в то время как «God of War» (2018) переносит серию в мир скандинавской мифологии. Смена сеттинга позволила разработчикам осуществить своеобразный перезапуск франшизы, который изменил многие игровые аспекты.

Прежде всего, значительные изменения коснулись протагониста. Изменился социальный слой персонажа: в новой части франшизы у Кратоса появился сын Атрей, который стал вторым протагонистом. Появление Атрея повлекло за собой изменения внутреннего слоя Кратоса: в прошлых частях его определяющими чертами характера были вспыльчивость и агрессивность, в «God of War» (2018) Кратос становится сдержанным и рассудительным, стремясь оградить сына от тех проблем, которые влекут за собой импульсивность и раздражительность. Интересно, что изменения внутреннего слоя Кратоса отражаются и во внешнем слое персонажа: у Кратоса появляется борода, которая во многих культурах ассоциируется с мудростью. Отношения отца и сына сказываются и на игровых механиках: во время боя Атрей помогает Кратосу сражаться с противником. Например, Атрей стреляет во врага из лука.

Также с помощью нового сеттинга игровая вселенная отражает ориентированность современной культуры на мультикультурализм: если в предыдущих играх франшизы греческий пантеон существовал изолированно, то «God of War» (2018) демонстрирует, как представители различных культур (греческой и скандинавской) сосуществуют на одной территории.

Рассмотрим подробнее второстепенных персонажей «God of War» (2018). В игровую вселенную перенеслись многочисленные персонажи скандинавской мифологии: боги — Локи, Бальдр, Фригг (Фрейя), Магни, Модри, Тор, Один, гномы Брок и Синдри, змей Йормунганд, йотуны (великаны) Лаувея (Фэй) и Мимир. Остановимся на наиболее репрезентативных примерах экспликации вышеназванных мифологем.

Важным представляется рассмотреть игровую репрезентацию Бальдра. В мифологии Бальдр — бог весны и света, мудрый, добрый, красивый. Он был так чист душой, что боги, стремясь оградить его от опасностей, заставили каждое существо поклясться не причинять ему вреда. Однако занимавшаяся сбором клятв мать Бальдра, Фригг, не взяла клятву у омелы, считая, что она слишком молода и слаба. Однажды боги развлекались, бросая в неуязвимого Бальдра различные предметы. В это время Локи предложил Хёду, слепому брату Бальдра, поучаствовать в развлечении, дав ему дротик из омелы и направив его руку в сторону Бальдра. В результате Бальдр был убит дротиком из омелы. В игровой вселенной судьба Бальдра переосмысливается. Мать Бальдра также наложила на него заклинание, сделавшее его неуязвимым для всех угроз, за исключением омелы. Однако у этого заклинания был побочный эффект: Бальдр утратил способность физически чувствовать что-либо. Таким образом, Бальдр становится антагонистом игры, озлобленным и несчастным. Во время финального боя с Кратосом Бальдр наносит удар его сыну Атрею, игровому прототипу Локи, и ранит руку о наконечник из омелы, закрепленный у Атрея на груди. Омела возвращает Бальдру способность чувствовать и делает его уязвимым. Это дает возможность Кратосу убить Бальдра. В данном примере уместно обратить внимание на то, что разработчики относят традиционно «положительного» героя Бальдра к разряду «отрицательных», а традиционно «отрицательный» Локи наделяется «положительными» характеристиками.

Следует также рассмотреть игровую репрезентацию Мимира. Согласно мифу, после того как Мимир был обезглавлен в ходе войны между богами, Один забальзамировал его голову и поместил в Колодец Знаний,

тем самым превратив Мимира в своего ближайшего советника и уникальный источник мудрости. В игре Мимир становится союзником Кратоса и Атрея после того, как они, отрубив его голову и отдав ее ведьме для исцеления, освобождают его из плена Одина. С этого момента Мимир сопровождает протагонистов в их путешествии и становится важным источником информации о мирах скандинавской мифологии. Здесь важно обратить внимание на то, что отношения Одина и Мимира в игре отличаются от первоисточника: именно создание конфликта между этими персонажами позволяет Мимиру стать одним из главных персонажей, формирующих сеттинг.

Обратимся к игровому миру. «God of War» (2018) отражает мировую структуру, описанную в скандинавской мифологии. Действие игры происходит в Скандинавии, до эпохи викингов. Как и в мифах, центром игровой вселенной является Иггдрасиль — гигантский ясень, соединяющий своими корнями и ветвями 9 миров скандинавской мифологии. Игрокам доступны для посещения 6 из 9 миров: Мидгард, Альвхейм, Хельхейм, Нифльхейм, Йотунхейм и Муспелльхейм. Перемещение между мирами осуществляется через Биврёст. Однако в игре, в отличие от мифологии, Биврёст представляет собой не радужный мост, а ключ, с помощью которого игрок может выбрать мир, в который необходимо переместить главных героев.

Важно обратить внимание на то, что сеттинг игры конституируется и с помощью игровых интеракций, несущих нарративный смысл.

В «God of War» (2018) игроки могут коллекционировать яблоки Идунн. В скандинавской мифологии они используются богами для продления молодости, в игре они выполняют схожую функцию — увеличивают индикаторы здоровья протагониста.

Кроме того, игроки могут находить рецепты для изготовления доспехов, по которым гномы Брок и Синдри, являющиеся искусными кузнецами согласно мифам, могут сковать обмундирование.

Еще одним примером экспликации мифологем в нарративном дизайне игры является миссия «Больше, чем миф», для достижения которой игроку предлагается найти 11 святилищ Йотнура, представляющих собой артефакты, содержащие фрагменты различных мифологических сюжетов, в том числе о Рагнарёке, мифологическом конце света, который окажется в центре сюжета следующей игры серии. Данная миссия позволяет узнать о тех элементах игровой вселенной, которые не затрагиваются в основном сюжете игры, и обеспечивает глубокое погружение игрока в лор.

Таким образом, на примере «God of War» (2018) мы видим, что заимствования из скандинавской мифологии аналогично заимствованиям из других мифологических систем используются в играх для построения эффективного нарративного дизайна: мифологические аллюзии, являющиеся культурными универсалиями, позволяют разработчикам ярче и быстрее формировать игровые образы. На наш взгляд, с одной стороны, использование элементов скандинавского эпоса в нарративном дизайне «God of War» (2018) позволяет разработчикам обеспечить эволюцию характера главного героя и внедрить в игровую вселенную новые инструменты донесения истории. С другой стороны, объединяя и трансформируя элементы разных мифологических систем, игра становится отражением тенденций современного мультикультурного сообщества: «God of War» (2018) демонстрирует, как различные культуры, существуя параллельно, могут взаимодействовать, тем самым обогащая и развивая массовую культуру в общечеловеческом русле.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Хьярвард С. Три формы медиатизированной религии: изменение облика религии в публичном пространстве // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2020. № 38(2). С. 41 – 75.
2. Bogost I. Persuasive Games — The Expressive Power of Videogames. The MIT Press, 2010.
3. Юнг К.Г. Архетип и символ. М.: Ренесанс, 1991.
4. Кассирер Э. Философия символических форм: в 3 т. Т. 2. М., 2002.