

УДК 2-264:004.946

DOI: 10.18413/2408-932X-2026-12-1-0-6

Беляева У. П.

Ревизия и интерпретация мифологии в видеоигровой серии
God of War: религиозно-мифологический анализ

Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, ул. Ленина, д. 42, г. Липецк, 398020, Россия;
ulyana-sin@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается, каким образом мифологические сюжеты и образы продолжают функционировать в секулярной массовой культуре и как видеоигры становятся пространством современного мифотворчества. Актуальность исследования обусловлена активным обращением современной медиаиндустрии к мифологическому наследию и тем, что именно игры нередко выступают для широкой аудитории «входом» в древние религиозно-мифологические представления. Цель работы – выявить особенности ревизии и переинтерпретации древнегреческой и скандинавской мифологии в интерактивном формате на материале видеоигровой серии *God of War* (2005–2022) и определить религиозно-мифологический смысл транслируемых ею сюжетов и образов. Новизна подхода состоит в комплексном сопоставительном анализе всего корпуса игр – от «греческого цикла» до «северного» перезапуска – в междисциплинарной перспективе религиоведения и *game studies*. Используются сравнительно-исторический и герменевтический подходы, а также нарративный и контент-анализ игровых текстов в соотношении с античными и эддическими источниками и их современными интерпретациями. Показано, что в «греческом» цикле доминирует мотив богоборчества и радикальная десакрализация олимпийцев: божества изображаются как морально проблематичные агенты, чье ниспровержение оказывается одновременно оправданным и трагичным, поскольку разрушает космический порядок. В «скандинавском» цикле сохраняется линия демифологизации богов, но усиливается этическая проблематика и тема ответственности: противостояние року и попытка разорвать круг насилия раскрываются через отношения Кратоса и Атрея/Локи и переоценку роли трикстера. Сделан вывод, что *God of War* одновременно популяризирует мифологический материал и осуществляет ремифологизацию, создавая новый связный миф, соотносимый с ценностями постсекулярного общества (выбором, виной и искуплением, надеждой, семейной солидарностью), тем самым демонстрируя квазирелигиозный потенциал видеоигрового опыта.

Ключевые слова: видеоигры; миф; неомифология; медиа; *God of War*; древнегреческая мифология; скандинавская мифология; *game studies*

Для цитирования: Беляева, У. П. (2026), «Ревизия и интерпретация мифологии в видеоигровой серии *God of War*: религиозно-мифологический анализ», *Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования*, 12(1), 70-80. DOI: 10.18413/2408-932X-2026-12-1-0-6

U. P. Belyaeva

Revision and interpretation of mythology in the *God of War* video game series: a religious studies analysis

Semenov-Tyan-Shansky Lipetsk State Pedagogical University,
42 Lenin St., Lipetsk, 398020, Russia;
ulyana-sin@yandex.ru

Abstract. The article explores how mythology persists in secular mass culture and how video games become a space of contemporary mythmaking. Drawing on the *God of War* franchise (2005-2022), it analyzes the revision of Ancient Greek and Norse mythologies in an interactive medium that not only narrates myths but invites players to experience them as participants. The study's novelty is a comparative reading of the entire series – from the Greek cycle to the Norse reboot – within the frameworks of religious studies and game studies. Methodologically, it combines comparative-historical and hermeneutic perspectives with narrative/content analysis of in-game texts, correlated with classical and Eddic sources. The results show that the “Greek” cycle is dominated by the theme of the struggle against the gods and the radical desacralization of the Olympians: the deities are portrayed as morally problematic figures whose overthrow is both justified and tragic, as it disrupts the cosmic order. The Norse cycle continues the trend of demythologizing the gods, but places greater emphasis on ethical issues and the theme of responsibility: the conflict with fate and the attempt to break the cycle of violence are explored through the relationship between Kratos and Atreus/Loki and a reevaluation of the trickster's role. The article concludes that *God of War* both popularizes mythic material and remythologizes it by creating a coherent new myth aligned with post-secular values (choice, guilt and atonement, family solidarity), highlighting the quasi-religious potential of video-game experience.

Keywords: video games; myth; neomythology; media; God of War; ancient Greek mythology; Norse mythology; game studies

For citation: Belyaeva, U. P. (2026), “Revision and interpretation of mythology in the *God of War* video game series: a religious studies analysis”, *Research Result. Social Studies and Humanities*, 12(1), 70-80, DOI: 10.18413/2408-932X-2026-12-1-0-6

Введение

В современную эпоху мифология вовсе не осталась достоянием прошлого – она продолжает присутствовать в массовой культуре, обретая новые формы в актуальных формах медиа (Xidakis, 2022). Несмотря на секулярный характер современной культуры, прошедшей, казалось бы, путь от мифа и религии к науке, мы наблюдаем множество феноменов, воспроизводящих мифологические структуры в новых формах (Батулин, Галанина, 2022: 30). Даже в секулярном обществе люди продолжают взаимодействовать с мифом, нередко воспроизводя архаические ритуалы и мифологемы – хотя и в трансформированном виде. Активное обращение к мифологии в разнообразных медиа рубежа XX–XXI вв. ставит вопрос о причинах и особенностях этого явления, которое во многом связано с изменением функций мифа в секуляризованном обществе. Как отметил М. Элиаде, мифы изначально выполняли сакральную функцию – описывали деяния богов, космогонию и образцы для подражания, задавая «священное время» для традиционного общества (Элиаде, 1994: 24-25). Сегодня миф встраивается в ткань культуры как символическая основа ценностей и архетипических

сюжетов, сохраняющих актуальность (Рикер, 2008: 387-405). В массовой культуре конца XX – начала XXI в. происходит своеобразное *возвращение мифа*. Мифологические образы и сюжеты сегодня повторяются в новых формах искусства и развлечений, формируя явление *неомифологии* (Hanegraaff, 1999: 153). В кино, литературе, комиксах и играх появляются *переосмысленные мифы*, в которых древние боги и герои действуют в произведениях фантастики, фэнтези или даже в реалиях современности (Mills, 2014).

Виртуальное пространство видеоигр при этом рассматривается как пространство современного мифотворчества, способное удовлетворять неизменную человеческую потребность в прикосновении к сакральному и переживании «нуминозного» (по Р. Отто) опыта (Колкунова, 2024). Как интерактивный медиум они не только пересказывают известные мифологические истории, но и позволяют игроку непосредственно участвовать в них, становясь соавтором нарратива (Belyaev, Belyaeva, 2022: 60-65). Более того, видеоигры передают творческую роль самому игроку, делая его участником процесса мифосозидания: каждый выбор в игре фильтруется через личный опыт игрока, в результате чего рождается персонализированный новый миф. Серия видеоигр *God of War* (2005–2022) служит ярким примером такого неомифологического творческого процесса: она предлагает игрокам погрузиться в динамичный мир древних богов и героев, радикально переработанный под современные нарративные запросы. Благодаря глобальной популярности (миллионы проданных копий по всему миру) эта игровая франшиза стала для многих первым «порталом» в мир мифологического, формируя у массовой аудитории представления о древнегреческой, а позднее и скандинавской мифологии.

Настоящая статья, предметно находясь на стыке религиоведения и *game studies*, посвящена анализу того, как в видеоигровой серии *God of War* переосмысляются образы богов, героев и мифологические мотивы в интерактивном медиаформате. В комплексном рассмотрении всей серии – от оригинальной «греческой» трилогии и до «скандинавского» перезапуска – через призму трансформации сакрального нарратива в контексте видеоигровой культуры предполагается выяснить, какую философско-религиозную роль выполняет переосмысление мифов в видеоигровой вселенной *God of War* и какие смыслы транслируются через данный медиатекст современной аудитории.

Античная мифология в классической серии *God of War*

Оригинальная трилогия *God of War* (2005–2010), а также приквелы и спин-оффы серии основаны на богатом материале древнегреческой мифологии. Однако подход разработчиков носит свободный, во многом постмодернистский характер. По сути, игра представляет собой скорее пастиш на тему классического мифа, нежели его дословную игровую экранизацию. Сюжетная канва и персонажи заимствуют имена и отдельные черты из античных источников, но перемешаны с элементами поп-культуры (например, под влиянием кинофраншизы *Битва титанов* 1981 г.) и типичными мотивами жанра экшен-игр. Центральный герой – спартанец Кратос – не имеет прямого прототипа в греческой мифологии (хотя имя созвучно божеству силы Кратосу, слуге Зевса в трагедии Эсхила). В игровом же повествовании Кратос – полубог, сын Зевса, обманутый олимпийцами и движимый жаждой мести. Такое происхождение и мотивация персонажа были сконструированы разработчиками как синтез разрозненных мифологических мотивов (детоубийство по наущению бога, как в мифе о Геракле; божественное родство героя; мотив свержения отца-царя и др.), объединенных в новую авторскую легенду.

Кратос в интерпретации *God of War* представляет собой архетипический образ *разрушителя богов*. Он является гипермаскулинным, индивидуалистичным воином, в котором доведены до предела черты античных героев-мстителей. Кратос лишен каких-либо социальных добродетелей, известных по мифам (милосердия, мудрости или заботы о народе) – напротив, его действия сводятся преимущественно к силовому решению проблем.

Его история требует убийства олимпийских богов и несет разрушение смертному миру. В первой части герой убивает бога войны Ареса (что фактически заменяет собой мифический подвиг Геракла по покорению Ареса, но здесь доведен до окончательной гибели бога). Во второй и третьей частях Кратос последовательно вступает в конфликт с Зевсом и всем пантеоном Олимпа, выполняя древнее пророчество о свержении отца сыном. Но в отличие от мифа, где Зевс побеждает Кроноса и устанавливает мировой порядок, здесь сын-герой низвергает самих олимпийских богов, ввергая мир в хаос. Можно усмотреть в этом сюжетном ходе своего рода *вторую Титаномахию*: Кратос заручается поддержкой титанов, чтобы разрушить старый порядок Зевса. В кульминации *God of War III* (2010) он вершит отмщение, убивая собственного отца Зевса и почти всех главных богов Греции – тем самым символически завершая эпоху олимпийского космоса.

Художественная репрезентация олимпийских богов в игре предельно далека от их традиционного сакрального статуса. В античных источниках боги хотя и наделены слабостями, но остаются объектами культа, воплощением космического порядка и справедливости (Дике). В *God of War* же они предстают тираническими и порочными существами. Например, Зевс изображен коварным деспотом, пожертвовавшим сыном ради власти; Афина – манипулятивной наставницей, движимой собственной выгодой; Арес – кровожадным провокатором, обманом вынудившим Кратоса убить семью. В целом пантеон показан как враждебная человечеству сила, чьи амбиции угрожают миру. Такая демонизация богов служит моральным обоснованием их последующего уничтожения героем. С точки зрения религиоведения, здесь наблюдается яркий пример *десакрализации* мифа: божественное начало изображается не благим, а злонамеренным, заслуживающим ниспровержения (Беляев, Беляева, Меринов, Казарин, 2020: 117-118). Игровой нарратив, по сути, задается вопросом: «Что, если боги злы?» – и отвечает на него через сюжет о мятеже человека против богов. Соответственно, серия *God of War* напрямую предлагает игроку рассмотреть вариант, при котором античные боги оказываются злокозненными и игрок (в образе Кратоса) должен их сокрушить, отомстив за несправедливость. Подобная тема борьбы с богами и даже их гибели от рук героя получила распространение и в других произведениях поп-культуры, привлекая внимание исследователей. Так, Дж. Гордон анализирует мотив «насильственного устранения божества» в комиксах и фильмах, связывая его с современными нарративами эмансипации от традиционной власти богов (Gordon, 2017).

Важно подчеркнуть, что подобная интерпретация богов – не просто произвольное очернение, а осмысленная актуализация тех черт, которые были присущи мифологическим рассказам, но воспринимаются иначе современным сознанием. Античные мифы полны сюжетов, где боги жестоко карают людей из ревности или страха (примеры – Зевс и Прометей, Гера и Геракл, Артемида и Актеон). Для древних греков такие истории служили подтверждением божественной мощи и источником сакрального трепета, тогда как современный человек склонен видеть в них несправедливость. *God of War* эксплуатирует этот разрыв восприятия: игра выставляет олимпийцев именно с точки зрения морального осуждения их *по современным меркам*. В финале третьей части, когда мир гибнет вместе с падением богов, возникает двойственное чувство – с одной стороны, торжество праведной мести, с другой – трагизм всеобщей катастрофы. Как метко заметил исследователь, в игре древний мир богов становится «чем-то одновременно подлежащим уничтожению и оплакиванию» (Giuliana, 2023: 209). Действительно, игрок, отождествляясь с яростью Кратоса, тем не менее наблюдает ужасные последствия его триумфа: природные катаклизмы, гибель невинных, разрушение порядков мироздания. Эта амбивалентность – наслаждение разрушением сакрального и одновременно осознание утраты – придает нарративу серии глубину и выход за рамки обычного боевика. В религиоведческом плане ее можно трактовать как выражение характерного для постмодерна чувства «ностальгии по утраченной

сакральности»: древние боги низвергнуты, но вместе с ними мир лишается прежней гармонии, которую уже не вернуть. Таким образом, «греческий цикл» *God of War* предстает своеобразным мифом «богоборчества», отражающим секулярный пафос восстания против несправедливого божественного начала и одновременно тоску по утраченной духовной цельности. Недаром в финале Кратос, совершив месть, лишается цели и пытается покончить с собой, а надежда возлагается на пробуждение в людях новых сил (в эпилоге Афина говорит о надежде, скрытой в человечестве). Эта концовка несет почти нигилистический оттенок: старые боги мертвы, а новые ценности еще не определены – что вполне созвучно философским настроениям XX в., предсказанным Ф. Ницше в идее о «смерти Бога».

В целом репрезентация древнегреческой мифологии в *God of War* носит ревизионистский, концептуально смелый характер. Разработчики, опираясь на узнаваемые мифологические образы, радикально перерабатывают их сюжетные линии. Они привносят в них современные темы – прежде всего, тему личной ответственности и возмездия, отсутствующую в традиционном политеистическом мировоззрении, где проступки богов оставались безнаказанными. Таким образом, игра выполняет двойную функцию: с одной стороны, она знакомит массового игрока с пантеоном Олимпа (не случайно отмечается, что для многих именно *God of War* стала отправной точкой интереса к античной мифологии (Hong, 2015)), с другой – транслирует современное критическое отношение к самому феномену божественной власти. Как заключает В. Томассо, подобные произведения фактически изображают «конец эпохи греческих богов», вписывая древние мифы в новый, постмифологический контекст (Tomasso, 2015: 147).

Скандинавская мифология в «перезапуске» *God of War*

После длительного развития греческой тематики серия *God of War* совершила смелый поворот: в игре *God of War* (2018) и ее продолжении *God of War: Ragnarök* (2022) действие перенесено в мир скандинавской (германо-скандинавской) мифологии. Этот своеобразный «перезапуск» не только сменил антураж, но и существенно обновил тональность повествования. Повзрослевший Кратос предстает в роли отца, пытающегося воспитать сына Атрея, а пантеон скандинавских богов становится новой ареной для осмысления отношений смертного и божественного. Разработчики заявили, что обратились к скандинавскому эпосу, стремясь привнести в серию новые мифологические идеи и эмоциональную глубину. При этом подход к мифам Севера во многом сохранил дух вольной интерпретации, ранее примененный к античности. В основе скандинавской дилогии лежат знаменитые «Эдды» – «Песни Старшей Эдды» и проза Снорри – однако многое было выдуманно заново, чтобы сделать мифы северных народов еще более насыщенными и соответствующими сюжету игры. По сути, создатели вновь осуществили ревизию канона: одни образы и события взяты напрямую из источников, другие переиначены или объединены, третьи добавлены от себя. Рассмотрим ключевые аспекты этой переработки.

Сразу бросается в глаза перенос главного героя из греческого в скандинавский мир. В рамках игровой вселенной это обосновано таким образом, что Кратос после гибели Олимпа долго странствовал и в конце концов оказался в Скандинавии, земле чужих богов. Подобный прием допущения множественности пантеонов сам по себе интересен: он предполагает, что все мифологии «реальны» в данной вселенной, но как бы локализованы географически. Для религиоведческого анализа важно, что герой-богоборец не прекращает своей роли – переместившись на Север, он опять вынужден вступить в конфликт с местными божествами, хотя на этот раз старается этого избежать. Таким образом, мотив противостояния человека и богов получает развитие на новом материале, но с учетом пройденного героем пути. Кратос в скандинавском мире стремится уклониться от насилия, опасаясь повторения трагедий, однако рок (концепция неизбежной судьбы, центральная в скандинавской мифологии) втягивает его и сына в водоворот событий, предвещающих Рагнарёк.

Образы скандинавских богов и существ в игре подверглись не меньшей трансформации, чем греческие. Тем не менее, в начальной части перезапуска разработчики некоторое время сохраняют интригу и постепенно раскрывают мифологический фон. Главным антагонистом в перезапуске *God of War* выступает Бальдр – бог, в мифах известный своей неуязвимостью (все вещи, кроме омелы, поклялись не причинять ему вреда). Игра сохраняет этот атрибут, но предлагает оригинальное развитие темы. Образ Бальдра интерпретирован необычно: в игре это агрессивный, ожесточенный сын Одина и Фрейи, одержимый жаждой чувствовать что-либо (из-за наложенного матерью заклятья неуязвимости он утратил способность ощущать боль, удовольствие и даже вкусы). Разработчики значительно расширили мотив уязвимости Бальдра: если в эддических сказаниях он гибнет случайно от стрелы с омелой, пущенной слепым Хёдом по наущению Локи, то в игре это превращено в сложный сюжетный узел. Кратос и Атрей в ходе странствий узнают о слабости Бальдра, и кульминацией становится бой, где Атрей (оказавшийся воплощением Локи) непреднамеренно лишает Бальдра неуязвимости, применив стрелу с омелой. После этого Бальдр обретает смертность и пытается убить свою мать Фрейю из мести за годы «бесчувственной» жизни, что вынуждает Кратоса убить Бальдра, разрывая порочный цикл мести. Данный поворот сохраняет ключевой элемент оригинального мифа (омела как орудие гибели бога), но обставляет его иначе, связав с протагонистами и придав драматическую окраску конфликту матери и сына. Можно сказать, что игра творчески перерабатывает миф о Бальдре, делая его частью собственной сюжетной линии и одновременно воспроизводя эсхатологический мотив. Смерть Бальдра знаменует приближение Рагнарёка (в мифах это именно так, и в игре после гибели Бальдра начинается Фимбулвинтер – великая зима перед концом света).

Другие боги-асы также предстают в видеоигровом нарративе не вполне такими, как в источниках. В *God of War* лично появляются сыновья Тора – Магни и Модри, которые, следуя сюжету мифов, должны пережить Рагнарёк и унаследовать молот Мьёлнир. В игре же оба они гибнут от рук Кратоса и Атрея, тем самым смещая акцент легенды: носителем молота Тора после Рагнарёка становится дочь Тора Труд (придуманный разработчиками персонаж на основе упоминания о дочери), что явно является феминистической интеграцией, развивающей современную «культурную повестку» США и Европы. Сам Тор и верховный бог Один полноценно появляются только в сюжете *God of War: Ragnarök* – и их изображения продолжают линию демифологизации. Один показан не всеведущим мудрецом, а коварным манипулятором, одержимым страхом перед судьбой и готовым на любые ухищрения, чтобы предотвратить пророчество о собственной гибели. Тор предстает не столько героем-защитником Мидгарда, сколько жестоким исполнителем воли Одина, страдающим алкоголизмом и переживающим внутренний разлад семьи. В целом асы в игре предельно очеловечены и проблематизированы: они ссорятся, обманывают друг друга, проявляют слабости, т. е. ведут себя, скорее, как персонажи скандинавских саг, нежели как объекты культа (Розман, 2022). Эта приземленность, впрочем, вполне соответствует духу самих скандинавских мифов, где боги тоже нередко представлены грешными и смертными (вспомним, что в Рагнарёке они погибают). Однако новая *God of War* идет еще дальше: игра подчеркивает в образах асов их агрессивность, эгоизм и порочность, особо акцентируя, что высшие существа одержимы собственными страстями и недостатками. Если в мифах эти качества богов часто подаются нейтрально или через призму юмора, то в игре они служат источником конфликтов и трагедий.

Примечательно, что скандинавский цикл *God of War* уделяет больше внимания развитию персонажей и моральной проблематике, нежели греческий. Взаимоотношения Кратоса и Атрея (который, как выясняется, имеет другое имя – Локи) становятся ядром повествования, и на их фоне мифологические события переосмысливаются в новом ключе. Например, фигура Локи в оригинальной мифологии – это бог-трикстер, принесший богам как благо, так

и погибель. В игре же роль Локи выполняет юный Атрей, наполовину смертный, пытающийся осмыслить свое двойственное наследие. Вместо злонамеренного инициатора Рагнарёка, Атрей-Локи показан сочувствующим и справедливым, стремящимся предотвратить лишние жертвы. Это любопытный пример положительной ревизии мифологического образа: разработчики фактически реабилитируют Локи через нового персонажа, совмещая мифологическую роль с совершенно иной этической позицией. В финале *God of War: Ragnarök* Атрей-Локи не предаёт своих друзей (в отличие от классического Локи), а, напротив, помогает спасти выживших и уходит в путь для заботы о великанах. Таким образом, миф о Рагнарёке – в котором Локи и его потомки играют роковую роль – переписывается так, чтобы ответственность за катастрофу лежала лишь на Одине, тогда как новый Локи становится агентом надежды и возрождения.

Конечно, ключевые события самой мифологии Рагнарёка в игре также изменены. Конец света наступает не совсем так, как в «Старшей Эдде»: в *God of War: Ragnarök* его запуском служат не столько деяния Локи, сколько цепь конфликтов, за которые в большей мере ответственны сами асы (месть Фрейи Одину, агрессия Тора, подозрительность Одина и пр.). Итоговая битва и гибель богов присутствуют, но с существенными вариациями. Например, Тюр – бог войны и мудрости – в мифах погибает в поединке с псом Гармом, а в игре оказывается обманом заточен и заменен мимикрирующим Одом, из-за чего его роль в Рагнарёке искажена. После падения Одина, согласно игре, власть в Асгарде вовсе не наследуется автоматически близкими, как в мифах (где оставшиеся в живых Видар, Вали, Магни, Модри делят царство), – Асгард оказывается разрушенным окончательно. Однако уцелевшие персонажи (Атрей, Ангрбода и др.) намекают на возможность восстановления: цикл мифа продолжается, но уже без старых богов.

Анализируя религиозно-мифологический смысл скандинавского сюжета *God of War*, можно отметить несколько важных моментов. Во-первых, игра вновь осуществляет десакрализацию традиционных богов – хотя скандинавские асы и в оригинале не идеальны, в игре их образы еще более акцентированно негативны. Они не лучше людей, подвержены грехам и поэтому могут быть низложены. Эта идея близка к секулярному мировоззрению: боги не стоят на качественно ином моральном уровне, и право вершить судьбу мира переходит к смертным (в данном случае к Кратосу и Атрею). Во-вторых, подчеркивается трагичность судьбы (рока), но одновременно дается надежда на моральный выбор. Кратос пытается порвать с циклом насилия, Атрей стремится найти свой путь помимо предначертаний – в этом отражается современный экзистенциальный конфликт между предопределенностью и свободой воли. Игра, хотя и следует канве Рагнарёка (неизбежного конца), все же внушает мысль, что важно, какими ты встретишь эти неизбежные события и какие решения примешь. Это уже философская проблема, выходящая за рамки собственно мифологии, – тем самым *God of War* вписывает миф в контекст дискурса о человеческой ответственности и этике.

В-третьих, серия совершает своеобразное «объединение мифологий» на уровне вселенной, показывая, что боги разных пантеонов существуют одновременно (по крайней мере, последовательно во времени) и, более того, способны вступать во взаимодействие. Такое кросс-культурное соединение не имеет прецедентов в традиционных верованиях (древние мифы не предусматривали встреч Зевса с Одином), но характерно для современной массовой культуры, склонной к синкретизму. Подобный подход мы видим, к примеру, в литературе жанра фэнтези (П. Кузнецов, Н. Перумов и др. сводили в одном повествовании разных богов) и в комиксах (*Marvel* представляет пантеоны как параллельные миры). В случае *God of War* это объединение служит еще и целям сериала: переходя от одной мифологии к другой, серия словно «перезагружает» себя, оставаясь при этом целостной историей о развитии героя. С позиции религиоведения, можно говорить об игре как о модели *плюралистической мифологии*, где разные религиозно-мифологические системы сосуществуют, не отменяя друг

друга (Campbell, Grieve, 2014: 123-138). Это довольно современная идея, отражающая интерес общества ко всем культурным традициям сразу, вне строгой приверженности одной вере.

Наконец, следует отметить изменившийся тон скандинавского цикла: если греческие части были предельно экстремальными по накалу ярости и насилия, то в «северных» играх больше места уделено семейной тематике и эмоциональным переживаниям. Кратос, некогда ослепленный гневом, теперь пытается быть заботливым отцом; Фрейя показана любящей мать, переживающей утрату; даже Тор наделен драмой взаимоотношений с дочерью и женой. Мифология Севера, богатая трагическими историями (например, утрата Бальдра), удачно ложится на этот эмоциональный тон. Тем самым *God of War* демонстрирует еще одну грань мифопоэтического творчества – актуализацию эмоциональных смыслов мифа. Боль Фрейи о потерянном сыне, конфликт поколений между Одним и Тором, жертва Тюра – все это мифологические мотивы, обретшие на экране глубокое человеческое измерение. В результате игра не только знакомит с мифами, но и вызывает у аудитории сопереживание, делая мифологический материал живым и психологически значимым. Такой подход можно интерпретировать как своего рода *мифологию для современного человека*: древний сюжетный каркас используется для рефлексии над универсальными темами (любовью и жертвой, долгом родителей и детей, свободой и судьбой). В этом проявляется педагогическая, экзистенциальная функция мифа, о которой писал Дж. Кэмпбелл, утверждавший, что мифы должны «учить и направлять» человека на жизненном пути (Кэмпбелл, 2024: 23) – и современная игра внезапно берет на себя эту роль, пусть в развлекательной форме.

Заключение

Проведенное исследование видеоигровой серии *God of War* позволяет сделать ряд обобщающих выводов. Во-первых, данная игровая сага демонстрирует, как древняя мифология проходит творческую ревизию в рамках современной культуры. Олимпийские боги и скандинавские асы в *God of War* утрачивают свою традиционную сакральную дистанцию и предстают персонажами драматического повествования, подчиненного этическим и сюжетным требованиям нашего времени. Эта ревизия носит двоякий характер: с одной стороны, наблюдается десакрализация – божества низведены до уровня моральных агентов, которых можно судить, прощать или уничтожать. С другой стороны, происходит и своего рода *ремифологизация* – игра создает новый связный миф, близкий и понятный современной аудитории, в котором герой-полубог проходит путь искупления, а место традиционных богов занимают новые ценности (любовь отца и сына, свобода выбора, надежда на людей).

Во-вторых, *God of War* иллюстрирует тенденцию к объединению и переосмыслению разнородных мифологических традиций в едином поп-культурном пространстве. Греческая и скандинавская мифологии, разделенные тысячелетиями и пространством, встречаются в пределах одной истории. Это свидетельствует о том, что для современной культуры мифология перестала быть строгим атрибутом конкретной религии – она превращается в общий символический фонд, из которого черпают сюжеты, образы и архетипы для новых историй. Религиоведчески значимо, что подобный подход отражает постмодернистскую ситуацию плюральности истин и синкретизма, когда разные мифологические системы сосуществуют без взаимного отрицания (Узланер, 2019: 167-179).

В-третьих, серия *God of War* показывает, какую роль видеоигра может играть в процессе трансляции и видоизменения религиозно-мифологических представлений. Она не только популяризирует знания о мифах (пусть и в искаженной форме), но и активизирует архетипические структуры восприятия у игроков. Как отмечают исследователи, видеоигры способны вовлекать аудиторию глубже, чем прежние медиа, создавая эффект личного участия в мифе (Галанина, Батурин, 2019: 29-30). *God of War* наглядно подтверждает это: игрок переживает путь героя, сталкивается с богами лицом к лицу, делает выбор – фактически, проживает

мифологический опыт. В результате происходит любопытный феномен: секулярная игра становится носителем квазирелигиозного переживания, удовлетворяя экзистенциальные потребности в смысле, преодолении, сопричастности к чему-то большему. Данный вывод созвучен идеям о том, что в постсекулярном обществе формы популярной культуры (игры, фантастика, фэнтези) берут на себя часть функций, ранее присущих религии, – формируют новые мифы (Taylor, 2007), пусть и лишённые статуса веры, но выполняющие ролевую и ценностную модель для индивидов.

Таким образом, *God of War* можно рассматривать не просто как развлекательный медиапродукт, но и как феномен современного мифотворчества. Пересматривая классические пантеоны, эта серия игр отражает духовный поиск нашего времени: критическое переосмысление авторитета традиционных религиозных образов сочетается с жаждой новых смыслов и героических идеалов. С религиоведческой точки зрения, это раскрывает, каким образом глубинные мифологические сюжеты продолжают жить и меняться в сознании людей XXI века. Несмотря на все отличия форм, миф остается «живым», переходя из храмов и священных текстов – на экраны интерактивных медиаплатформ. Его вечные сюжеты – борьба добра и зла, отцов и детей, свободы и рока – очевидно, находят отклик в сердцах новых поколений теперь в форме видеоигры.

Литература

Батурин, Д. А. и Галанина, Е. В. (2022), «Мифологический архетип смерти и воскресения в видеоиграх», *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, 48, 29-43. DOI: 10.17223/22220836/48/3

Беляев, Д. А., Беляева, У. П., Меринов, К. А. и Казарин, А. В. (2020), «Теория мономифа и универсальные концепты в повествовательной структуре видеоигр», *Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке*, 9(2А), 114-120. DOI: 10.34670/AR.2020.11.11.012

Галанина, Е. В. и Батурин, Д. А. (2019), «Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы», *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, 36, 31-48.

Колкунова, К. А. (2024), «Религиозность в пространстве видеоигр», *Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия I: Богословие. Философия. Религиоведение*, 111, 110-125. DOI: 10.15382/sturI2024111.110-125

Кэмбелл, Дж. (2024), *Тысячеликий герой*, Питер, Санкт-Петербург.

Рикер, П. (2008), «Символика интерпретации зла», *Рикер, П. Конфликт интерпретаций*, Академический проект, Москва, 373-511.

Розман, И. В. (2022), «Особенности репрезентации элементов скандинавской мифологии в видеоиграх (на примере *God of War* (2018))», *Труды XXV Международной объединенной научной конференции «Интернет и современное общество»*, Университет ИТМО, Санкт-Петербург, 18-20.

Узланер, Д. А. (2019), *Конец религии? История теории секуляризации*, ИД Высшей школы экономики, Москва.

Элиаде, М. (1994), *Священное и мирское*, Изд-во МГУ, Москва.

Belyaev, D. A. and Belyaeva, U. P. (2022), “Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History”, *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(1), 51-70. DOI: 10.46539/gmd.v4i1.204

Campbell, H. A. and Grieve, G. P. (2014), *Playing with Religion in Digital Games*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis.

Giuliana, G. (2023), “Religion and Digital Games: Past, Present, and Future Studies. An Overview”, *Annali di studi religiosi*, 24, 203-234.

Gordon, J. (2017), “When Superman smote Zeus: analysing violent deicide in popular culture”, *Classical Receptions Journal*, 9(2), 211-236. DOI: 10.1093/crj/clw008

Hanegraaff, W. J. (1999), “New Age Spiritualities as Secular Religion: A Historian’s Perspective”, *Social Compass*, 46(2), 145-160. DOI: 10.1177/003776899046002004

Hong, S. (2015), “When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games’ Reappropriation of History, Myth, and Ritual”, *Games and Culture*, 10(1), 35–56. DOI: 10.1177/1555412014557542

- Mills, A. R. (2014), *American Theology, Superhero Comics, and Cinema: The Marvel of Stan Lee and the Revolution of a Genre*, Routledge, New York.
- Taylor, C. (2007), *A Secular Age*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Tomasso, V. (2015), “The Twilight of Olympus: Deicide and the End of the Greek Gods”, *Classical Myth on Screen*, Palgrave Macmillan, New York, 147-157.
- Xidakis, I. (2022), “Neomythology: A New Religious Mythology”, *Religions*, 13(6), 536, 1-15. DOI: 10.3390/rel13060536

References

- Baturin, D. A. and Galanina, E. V. (2022), “Mifologicheskii arkhetyip smerti i voskreseniya v videoigrakh” [Mythological archetype of death and resurrection in video games], *Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, 48, 29-43 (in Russ.). DOI: 10.17223/22220836/48/3
- Belyaev, D. A. and Belyaeva, U. P. (2022), “Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History”, *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4(1), 51-70. DOI: 10.46539/gmd.v4i1.204
- Belyaev, D. A., Belyaeva, U. P., Merinov, K. A. and Kazarin, A. V. (2020), “Monomyth theory and universal concepts in the narrative structure of video games”, *Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being*, 9(2A), 114-120 (in Russ.). DOI: 10.34670/AR.2020.11.11.012
- Campbell, H. A. and Grieve, G. P. (2014), *Playing with Religion in Digital Games*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, USA.
- Campbell, J. (2024), *Tsyachelikiy geroy* [The Hero with a Thousand Faces], Piter, St Petersburg, Russia (in Russ.).
- Eliade, M. (1994), *Svyashchennoye i mirskoye* [The Sacred and the Profane], Moscow State University Publishing House, Moscow, Russia (in Russ.).
- Galanina, E. V. and Baturin, D. A. (2019), “Mythological structures in video games: archetypes”, *Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, 36, 31-48 (in Russ.).
- Giuliana, G. (2023), “Religion and Digital Games: Past, Present, and Future Studies. An Overview”, *Annali di studi religiosi*, 24, 203-234.
- Gordon, J. (2017), “When Superman smote Zeus: analysing violent deicide in popular culture”, *Classical Receptions Journal*, 9(2), 211-236. DOI: 10.1093/crj/clw008
- Hanegraaff, W. J. (1999), “New Age Spiritualities as Secular Religion: A Historian’s Perspective”, *Social Compass*, 46(2), 145-160. DOI: 10.1177/003776899046002004
- Hong, S. (2015), “When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games’ Reappropriation of History, Myth, and Ritual”, *Games and Culture*, 10(1), 35-56. DOI: 10.1177/1555412014557542
- Kolkunova, K. A. (2024), “Religiosity in the space of video games”, *St. Tikhon’s University Review. Series I: Theology. Philosophy. Religious Studies*, 111, 110-125 (in Russ.). DOI: 10.15382/stur12024111.110-125
- Mills, A. R. (2014), *American Theology, Superhero Comics, and Cinema: The Marvel of Stan Lee and the Revolution of a Genre*, Routledge, New York, USA.
- Ricoeur, P. (2008), “The symbolism of the interpretation of evil”, *Ricoeur, P. Konflikt interpretatsiy* [The Conflict of Interpretations], Akademicheskii proyekt, Moscow, Russia, 373-511 (in Russ.).
- Rozman, I. V. (2022), “Features of the representation of elements of Norse mythology in video games (on the example of God of War (2018))”, *Trudy XXV Mezhdunarodnoy obyedinennoy nauchnoy konferentsii “Internet i sovremennoye obshchestvo”* [Proceedings of the 25th International Joint Scientific Conference “Internet and Modern Society”], ITMO University Publishing House, St. Petersburg, Russia, 18-20 (in Russ.).
- Taylor, C. (2007), *A Secular Age*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, MA, USA.
- Tomasso, V. (2015), “The Twilight of Olympus: Deicide and the End of the Greek Gods”, *Classical Myth on Screen*, Palgrave Macmillan, New York, USA, 147-157.
- Uzlaner, D. A. (2019), *Konets religii? Istoriya teorii sekulyarizatsii* [The End of Religion? A History of Secularization Theory], Publishing House of the Higher School of Economics, Moscow, Russia (in Russ.).
- Xidakis, I. (2022), “Neomythology: A New Religious Mythology”, *Religions*, 13(6), 536, 1-15. DOI: 10.3390/rel13060536

*Информация о конфликте интересов: автор не имеет конфликта интересов для деклараций.
Conflict of Interests: the author has no conflict of interests to declare.*

ОБ АВТОРЕ:

Беляева Ульяна Павловна, кандидат философских наук, доцент кафедры философии, политологии и теологии, Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, ул. Ленина, д. 42, г. Липецк, 398020, Россия; *ulyana-sin@yandex.ru*

ABOUT THE AUTHOR:

Ulyana P. Belyaeva, Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor, Department of Philosophy, Political Science and Theology, Semenov-Tyan-Shansky Lipetsk State Pedagogical University, 42 Lenin St., Lipetsk, 398020, Russia; *ulyana-sin@yandex.ru*