

## СЛАВЯНСКАЯ МИФОЛОГИЯ В ВИДЕОИГРАХ: СПОСОБЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ, ТРАНСФОРМАЦИИ И ФУНКЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ИГРОВОМ НАРРАТИВЕ

Н. Л. Зыховская<sup>1</sup>, Д. Э. Безменов<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>Южно-Уральский государственный университет, г. Челябинск, Российская Федерация

<sup>2</sup>Дом юношеского технического творчества, г. Челябинск, Российская Федерация

Статья посвящена анализу репрезентации славянской мифологии в видеоиграх «Ведьмак» (The Witcher, 2007), «Ведьмак 2: Убийцы королей» (The Witcher 2: Assassins of Kings, 2011), «Ведьмак 3: Дикая охота» (The Witcher 3: Wild Hunt, 2015), Blacktail (2022), Yaga (2021), «Черная книга» (2021), «Лихо одноглазое» (2025). Актуальность исследования определяется устойчивым интересом к мифологическим сюжетам в современной цифровой культуре и необходимостью описать способы их функционирования в игровом нарративе. Цель работы – выявить основные модели трансформации славянского мифа в видеоигровой среде. Материалом исследования послужили перечисленные видеоигры и сопровождающие их внутриигровые тексты (бестиарии, энциклопедии, сценарии). В работе применяются нарратологический, сравнительно-типологический, мифопоэтический и интермедийный подходы. Показано, что славянская мифология в видеоиграх выступает не только как источник образов и сюжетных мотивов, но и как способ организации игрового мира и визуальной стилистики. Установлено, что в рассмотренных проектах мифологический материал реализуется по-разному: как культурный код, как основа художественной стилизации и как средство формирования игровой атмосферы. Выявлено также, что в ряде игр славянский миф становится не внешним источником цитирования, а структурным принципом построения персонажей, конфликта и интерактивного опыта игрока.

**Ключевые слова:** славянская мифология, славянский фольклор, культурный код, видеоигра, геймификация, геймплей, сказка, быличка, миф.

### Введение

В современном научном осмыслении миф все чаще рассматривается не как архаический элемент традиционной культуры, а как подвижная семиотическая и повествовательная форма, способная к трансформации в новых медийных условиях. В рамках данного исследования речь идет об обращении к славянской мифологии в видеоиграх, которые объединяют современные формы повествования, визуализации и взаимодействия с пользователем.

Для филологического анализа важно не только обнаружить мифологические мотивы, представленные в игровом материале, но и описать способы их адаптации, функции в построении игрового мира и характер связи с культурной памятью.

Актуальность темы обусловлена тем, что видеоигра сегодня выступает как сложный художественный объект, объединяющий сюжет, изображение, механику и звук. В работах по игровым исследованиям (game studies) делается вывод о том, что мифология в игровом пространстве может выполнять не декоративную, а структурообразующую функцию, определяющую построение мира, систему персонажей и логику прохождения.

Однако в отечественной и зарубежной науке недостаточно подробно описаны славянские мифологические модели в современных играх, особенно в их сравнительном аспекте.

Гипотеза исследования заключается в том, что славянская мифология в современных видеоиграх – это не только прямое заимствование фольклорного материала, но и адаптируемый культурный код, который в зависимости от жанра, нарративной структуры и игровой механики подвергается трансформации и выполняет различные функции. Исследовательский интерес сосредоточен на вопросах культурной репрезентации, сюжетной адаптации и визуально-стилистической переработки мифологического материала.

### Обзор литературы

Теоретическую основу настоящего исследования образуют труды, посвященные структуре фольклорного нарратива и мифологической картине мира славян. Системообразующим для анализа сюжетной организации мифологического материала остается подход В. Я. Проппа: в «Морфологии волшебной сказки» и «Исторических корнях волшебной сказки» исследователь описал систему устойчивых сюжетных функций и механизмов трансформации мифологических образов, что позволяет применять его метод к анализу современных нарративных форм, включая видеоигры [1, 2]. Мифологическую картину мира славян реконструируют работы В. В. Иванова и В. Н. Топорова [3, 4]; персонажи низшей мифологии и региональные традиции рассматриваются в исследовании Е. Л. Мадлевской [5]; собрание А. Н. Афанасьева

ева предоставляет корпус нарративных первоисточников, к которым обращаются создатели анализируемых игр [6].

Переход от классической фольклористики к игровым исследованиям обеспечивает ряд работ, рассматривающих видеоигру как самостоятельный культурный объект. К. П. Шевцов, анализируя компьютерную игру как предмет философского анализа, выдвигает тезис о том, что игра «образует первичный уровень надления смыслом мира, ориентации в нем», а ее подлинной ставкой является «личная идентичность геймера» [7, с. 98–99]. Это наблюдение принципиально для понимания того, почему мифологические нарративы органично встраиваются в игровое взаимодействие. Е. В. Галанина и А. С. Салин развивают этот тезис применительно к мифологическому измерению игр: исследователи показывают, что «мифы и мифологические образы не только присутствуют в видеоиграх, но и определяют архитектуру, структуру и содержание виртуального игрового мира» [8, с. 76], а архетипические сюжеты выполняют структурообразующую, а не декоративную функцию [8, с. 76–88].

Следующий уровень составляют работы, рассматривающие конкретные механизмы трансформации мифологического материала в игровом нарративе. Е. Н. Корнилова на материале видеоигр, использующих сюжет «Одиссеи», демонстрирует продуктивность нарратологического подхода, что помогает выявить, как античный эпос переосмысливается в логике игрового прохождения и теряет при этом исходные моральные ориентиры первоисточника [9, с. 151–161]. А. В. Косухин, анализируя трансформацию скандинавской мифологии в видеоиграх, устанавливает, что отдельные мифологические образы «приобретают в рамках игрового нарратива новые смыслы, претерпевая существенную переработку в соответствии с требованиями жанра и игровой механики» [10, с. 47–48]. Эти наблюдения методологически переносимы на материал славянской мифологии. Механизмы адаптации, стилизации и переосмысления оказываются сходными вне зависимости от конкретной мифологической традиции.

Непосредственно функционирование славянского фольклора в цифровой среде исследуется в работах А. В. Никитиной [11], А. С. Торчик [12], Д. А. Рапаты и Э. Г. Новиковой [13], Е. И. Скорокозовой [14]. Авторы анализируют медиатизацию фольклорных персонажей, особенности использования культурного наследия в игровых проектах и трансформацию мифологических образов в конкретных играх. Общий контекст освоения мифологического материала как способа структурирования мира задается в работе Ж. К. Итигуловой и Д. А. Кочкоровой [15], тогда как Ю. В. Гнездова рассматривает славянскую мифологию непосредственно как материал для медиаадаптации [16]. Внутриигровые тексты (бестиарии, энциклопедии,

игровые сценарии) привлекаются в настоящем исследовании в качестве самостоятельных источников анализа наравне с научной литературой.

### Методы исследования

Методологическую основу исследования составляют нарратологический, сравнительно-типологический, мифопоэтический и интермедиаальный подходы.

Нарратологический анализ позволяет рассмотреть мифологический материал в связи с сюжетной организацией игры, особенностями персонажей и структурой конфликта. Сравнительно-типологический подход используется для синхронизации разных моделей обращения к славянской мифологии в избранных играх и для выявления устойчивых и вариативных элементов их художественной системы.

Мифопоэтический подход позволяет описать, как традиционные образы и мотивы преобразуются в игровые символические структуры.

Интермедиаальный подход дает возможность рассматривать видеоигру как среду, в которой вербальные, визуальные и интерактивные компоненты реализуются совместно.

В качестве материала исследования были выбраны перечисленные игры, поскольку именно в них славянская мифология представлена наиболее отчетливо и продемонстрированы разные стратегии культурной переработки: от прямой сюжетной опоры на фольклор до свободной реконструкции мифологических фигур и мотивов.

### Результаты и дискуссия

Важнейшим механизмом функционирования мифа в видеоиграх является его нарративизация – превращение фольклорных сюжетов и мотивов в интерактивное повествование. В традиционной культуре сказка и быличка существовали как формы устного рассказа. Видеоигра, напротив, предполагает активное участие пользователя в развитии событий. Поэтому мифологический текст не просто пересказывается, а преобразуется в систему игровых действий. Рассмотрим основные модели такой трансформации на материале отдельных видеоигр.

Первой значимой игрой, познакомившей массового игрока с восточноевропейской мифологической традицией, по праву считается «Ведьмак» (*The Witcher*, 2007) и последующие части серии – «Ведьмак 2: Убийцы королей» (2011) и «Ведьмак 3: Дикая охота» (2015). Хотя автор оригинальных произведений Анджей Сапковский подчеркивал, что принципиально не отдает предпочтения славянской мифологии и что необходимость использования в его текстах того или иного образа диктуется исключительно сюжетом [цит. по: 13], мир «Ведьмака» насыщен образами и мотивами восточноевропейской мифологической традиции. Именно видеоигровая адаптация усилила данный аспект, сделав славянский культурный код одной из важнейших составляющих франшизы.

Наиболее заметным проявлением мифологического начала является игровой bestiary. В мире The Witcher представлены лешие, полуденницы, кикиморы, волколаки, упыри, водяные и многие другие персонажи, имеющие прямые аналоги в славянской демонологии. Примечательно, что при создании своей вселенной Сапковский описывал мифологических существ не только с магической, но и с биологической точки зрения. Поэтому в игре эти существа функционируют как естественная часть мира, занимая свою нишу и обладая собственными повадками, сильными и слабыми сторонами, которые описываются в bestiary.

Славянский субстрат в данном случае геймифицирован через механику охоты, отвечающую требованиям жанра action-RPG. Так, полуденница, которая в народных представлениях выступала духом, персонификацией самого полдня, полуденного зноя и опасности, в игре превращается в полноценного сюжетного противника, имеющего отличное от оригинала происхождение и иные способы борьбы с ним. Вот как описывает полуденницу внутриигровой bestiary: *«Полуденницы – духи женщин и молодых девушек, которые умерли насильственной смертью непосредственно перед или после своей свадьбы. Обезумевшие от боли и ненависти, кружат они среди нив в поисках своих прежних неверных любовников или соперниц, но убивают каждого, кто попадется у них на пути. От перехода в иной мир их обычно удерживает некий предмет, имеющий для них особое эмоциональное значение»* [17].

Если в мифах и фольклоре человек бессилен против самой природы полуденницы и может только убежать или забраться на высокий столб [5], то в «Ведьмаке» переосмысливается сам мифологический паттерн борьбы с чудовищем. Этнографические особенности славянских верований здесь превращены в практическое руководство для игрока: чтобы победить полуденницу, ему нужно совершить обряд по ее вызову и с помощью ведьмачьего знака Ирден или специальной бомбы сделать ее уязвимой для физических атак серебряного меча.

Ярким примером также служит квест «Заказ: Белая дама» в The Witcher 3: Wild Hunt, нарратив которого в точности следует описанию bestiary. По сюжету необходимо изгнать полуденницу, являющуюся призраком конкретной девушки, покончившей с собой в поле из-за несчастной любви. Игрок должен разобраться в этой истории, выяснить происхождение призрака, найти удерживающий предмет, провести необходимый ритуал и вступить в бой с противником. Таким образом, мифологический персонаж становится элементом игровой драматургии.

Сходная трансформация наблюдается в образе лешего. В традиционной культуре леший воспринимался как хозяин леса и дух природного пространства и чаще всего изображается в виде стари-

ка с длинной бородой. В The Witcher он получает визуальный облик, подчеркивающий его связь с деревьями и дикой природой, – это высокое сухопарое существо, напоминающее ствол дерева. Сам игровой дизайн делает лешего объектом исследования и охоты и подсказывает игроку, что существо может быть уязвимо перед огнем. В bestiary это подтверждается: одним из эффективных способов уничтожения лешего становится ведьмачий знак Игни, вызывающий поток пламени: *«Лешего можно встретить в густых древних лесах. Он живет в одиночестве, исключительно привязан к своей территории, и его крайне тяжело выследить. Пользуясь врожденной магией, он контролирует живущих на его территории зверей и растения, что делает его серьезным противником»* [17].

Е. И. Скорокозова, исследуя DLC «Кровь и вино» к «Ведьмаку 3», показывает, что механизм деконструкции традиционных сказочных сюжетов последовательно применяется разработчиками и в других локациях игры: «классические персонажи переосмыслены через призму мрачного фэнтези, приобретая новые символические и сюжетные функции», а фольклорные мотивы создают «сложные интертекстуальные связи» внутри игровой вселенной [14, с. 574–575]. В результате The Witcher использует славянскую мифологию прежде всего как основу художественной атмосферы и системы персонажей, интегрируя ее в структуру игрового процесса.

Если трилогия The Witcher не акцентирует внимание на каком-то одном персонаже, используя широкий спектр мифологических существ, то игра **Blacktail (2022)** сосредотачивается на образе Бабы Яги. В отличие от традиционных сказок, где Баба Яга чаще всего выступает второстепенным персонажем, Blacktail помещает ее в центр повествования. Игрок наблюдает не готовую мифологическую фигуру, а процесс ее становления, показанный через призму психологии героини.

С точки зрения мифопоэтики игра представляет собой своеобразный опыт реконструкции архетипа. По сюжету игрок управляет 16-летней девушкой Ягой, которую подвергают остракизму из-за ее связи с ведьмовством. Героине нужно найти свою пропавшую сестру и расследовать исчезновение других детей. Здесь происходит переосмысление сюжета по Проппу через придание ему противоположного смысла. Владимир Пропп утверждал, что переосмысление – это «замена одного элемента обряда, ставшего в силу исторических изменений ненужным или непонятным, другим, более понятным», и что «сюжет возникает путем отрицания действительности» [2, с. 18]. В мифах и сказках Яга похищает детей, в игре, наоборот, пытается найти и спасти их.

Тип Яги-похитительницы также был выделен Владимиром Проппом. Говоря об амбивалентно-

сти образа Бабы Яги, он различал три ее типа: Ягударительницу, Ягу-похитительницу и Ягу-воительницу [2]. Если разбирать образ героини видеоигры по этой классификации, то она ближе к типу воительницы как своей изначальной ипостаси: геймплей подразумевает активное исследование мира, сбор «ресурсов» и сражения с противниками.

Многогранность образа игровой Яги подчеркивает и этическая логика: в игре есть как условно хорошие, так и плохие действия и решения, на основании которых игрок может прийти к одной из нескольких концовок, выстроив собственного персонажа Бабы Яги. В конечном счете от действий игрока зависит, станет она «дарительницей» или «похитительницей».

Особое значение приобретает визуальная семантика игры. Пространство леса выступает не только местом действия, но и отражением внутреннего состояния героини. Природные ландшафты, сказочные существа и сюрреалистические образы формируют особый визуальный язык, в котором мифологическое и психологическое оказываются неразделимыми.

В игровой процесс также интегрированы и адаптированы узнаваемые атрибуты Яги. Так, Избушка на курьих ножках, которая в сказках стоит на границе между реальным и потусторонним миром и служит для обряда инициации [2], в *Blacktail* становится «хабом» – безопасным местом, куда Яга постоянно возвращается, чтобы отдохнуть, «прокачать свои навыки» и стать сильнее. У котла игрок не варит зелье в прямом смысле, а «переваривает» свои воспоминания. Таким образом, Избушка превращается в наглядную интерактивную иллюстрацию обряда инициации. Мифопоэтическая структура *Blacktail* демонстрирует характерную для современных видеоигр тенденцию к психологизации мифа. А традиционные образы используются для исследования внутренних конфликтов и личностного становления героя.

Игра *Yaga* (2021) демонстрирует иной подход к работе с фольклорным материалом. В отличие от *Blacktail*, ориентированной на переосмысление одного архетипического образа, *Yaga* стремится объединить и адаптировать различные сказочные и мифологические мотивы в единую повествовательную систему. В итоге получается некая адаптация плутовской волшебной сказки, следующая функциям, описанным Проппом. Основные персонажи распределены по архетипам: Иван-кузнец – «герой-искатель» или «герой-жертва» (главный герой игры), Царь – «вредитель» (основной антагонист, нарушающий покой главного героя), Баба Яга – «даритель» (помогает главному герою и выступает в роли наблюдателя) [1].

Сюжет *Yaga* использует классический сказочный мотив невыполнимого задания: «иди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что». Главный герой должен выполнить три невозможных поруче-

ния, данных ему Царем: «*Ступай в дали-дальние и верни мне силушку богатырскую*», «*Отправляйся за тридевять земель и найди сосуд с молодильной водой*», «*За девятью морями, за девятью горами найди для меня самую прекрасную жену и приведи ее мне*» [18].

Здесь использованы сюжеты русских народных сказок о молодильных яблоках и живой воде и о Марье Моревне [6]. Особый интерес представляет и образ Лиха. В народной традиции и в сказке «Лихо одноглазое» Лихо связано с представлениями о несчастье, злой судьбе и невезении [6]. В игре *Yaga* интертекстуальное поле сказки получает игровое воплощение через механику «дурной удачи», которую можно рассматривать как оцифровку абстрактной фольклорной категории Доли и Недоли [4]. Главный герой, как и в первоисточнике, преследуется Лихом, и шкала невезения заполняется каждый раз, когда игрок совершает нехарактерные для сказочного праведника действия. При заполнении шкалы игра накладывает текстовый и системный «дебафф», материализуя Лихо. Тем самым абстрактная мифологическая категория становится частью системы правил и непосредственно влияет на игровой процесс.

Сходные моменты наблюдаются и в игре «**Черная книга**» (2021): фольклорные представления интегрируются в систему повествования через жанр былички. В ходе прохождения игрок собирает рассказы о сверхъестественных событиях, которые становятся частью внутриигровой энциклопедии «Именослов».

Игровое повествование воспроизводит сам механизм существования фольклора как системы устных рассказов и свидетельств. Показательно, что многие задания в игре требуют от игрока знания ранее услышанных историй. Следовательно, фольклор перестает быть исключительно предметом изображения и становится функциональным элементом игрового процесса.

Например, в игре есть квест, в котором нужно избавить девушку от нечисти. Героине является окаянный в облике усопшего мужа без позвоночника, который лишает ее сил. Игроку нужно определить, какая нечисть виновата в болезни. Помочь в этом может собранная ранее быличка об огненном змее, которая гласит, что «*некоторые черти принимают облик усопшего родственника и являются скорбящим. Такой черт летает в воздухе огненным снопом, а на земле принимает облик покойного. Опознать его можно по отсутствию позвоночника*» [19].

Таким образом, «Черная книга» функционирует как цифровой музей, нарратив которого во многом состоит из быличек Чердынского уезда. По основному сюжету игры главная героиня Василиса должна открыть семь печатей Черной книги – артефакта, исполняющего любые желания. Василиса хочет вернуть с того света своего возлюблен-

ного, который погиб при загадочных обстоятельствах. Исследователь А. С. Торчик усматривает в этом сюжете различные фольклорные функции, выделенные Владимиром Проппом [1]. Так, смерть возлюбленного – это мотив «отлучки», «пособничество» – становление Василисы как ведьмы, «посредничество» – выполнение ее наставник, а «победа героя» зависит от выбора игрока, что демонстрирует взаимодействие элементов фольклорного жанра с традициями жанров современных видеоигр [12, с. 443–444]. Стоит отметить и переосмысление самого образа Василисы, который отсылает к Василисе Прекрасной или Премудрой. В отличие от традиционной модели «девы в беде», героиня предстает активным субъектом действия, берущим на себя роль спасительницы, а не спасаемой. Тем самым игра не только воспроизводит отдельные фольклорные мотивы, но и переакцентирует их в соответствии с современными культурными представлениями о женской субъектности, ответственности и самостоятельности [11, с. 71–72].

В игре «**Лихо одноглазое**» (2025), также основанной на одноименной сказке [6], показан переход от текстовой и системной трансляции фольклора к опыту переживания ужаса. По сюжету сказочные герои Кузнец и Портной отправляются на поиски Лиха. Но если в сказке они осознанно шли навстречу беде, то в игре игроку предоставляется выбор, чего ему не хватает: горя, света или истины. «*Знания обретают только те, кто прошел через темный лес. Только те, кто встретил лихо*» [20].

Видеоигра расширяет первоначальную историю и заставляет главного героя пройти через этапы обряда инициации: темный лес, переход в иной мир через избу, обретение волшебного помощника, испытания, пир и перерождение [2]. В то же время игрок проходит и основные сюжетные моменты сказки, такие как побег под шкурой овцы и отрубание руки. Мотивы хоррора выражаются здесь в отсутствии света (есть только спички, которые зажигает герой, чтобы осветить путь). Тьма постоянно напоминает о физическом присутствии Нави и Лиха, о том, что за игроком постоянно наблюдают [3].

Общей чертой всех указанных проектов является стремление не просто воспроизводить отдельные мифологические образы, а переводить традиционные представления в язык интерактивных механик. Благодаря этому миф перестает быть объектом рассказа и превращается в непосредственный опыт взаимодействия.

Анализ исследуемых игр позволяет выделить три основные модели работы с мифологическим материалом: адаптацию, стилизацию и переосмысление.

Адаптация предполагает стремление сохранить близость к фольклорному источнику при сохранении особенностей игрового нарратива. Наиболее последовательно данный подход реализован

в игре «Черная книга». Разработчики активно используют этнографические материалы, реальные былички и народные представления о нечистой силе. Основой художественного мира игры становятся не только отдельные мифологические существа, но и сама атмосфера северорусской деревни, в которой повседневная жизнь тесно переплетается с представлениями о нечистой силе, обрядах и суевериях. Значительная часть квестов основана на подлинных фольклорных текстах, а внутриигровой справочник выполняет образовательную функцию.

Стилизация характерна прежде всего для серии The Witcher. Несмотря на большое количество персонажей из славянской мифологии, мир игры не является ее реконструкцией. Напротив, он представляет собой фэнтези-вселенную, в которой отдельные мифологические элементы используются для создания узнаваемого культурного кода. Здесь мифология выполняет преимущественно эстетическую функцию. Многие фольклорные и мифологические образы в игре теряют свой первоначальный облик в угоду зрелищному визуальному стилю [14, с. 575–576]. Стилизация также характерна и для «Лиха одноглазого». Игра активно использует визуальный минимализм – черно-белое изображение, кадр в формате 1:1, что позволяет передать архаику страха. В то же время в ней адаптируется основной сказочный мотив Лиха, а также прохождение обряда инициации [2].

Промежуточное положение между адаптацией и стилизацией занимает Yaga. Игра одновременно сохраняет сказочные архетипы и свободно комбинирует элементы различных фольклорных традиций, создавая самостоятельную художественную систему.

Переосмысление наиболее ярко представлено в Blacktail. Разработчики сохраняют узнаваемые черты образа Бабы Яги, однако принципиально меняют смысловую структуру мифа. В результате возникает новый авторский нарратив, использующий традиционный образ как отправную точку для размышления о взрослении, одиночестве и самоопределении героини.

Таким образом, мифологический материал в современных видеоиграх не воспроизводится механически, а подвергается переработке, степень и характер которой зависят от задач конкретного произведения.

Проведенный анализ позволяет выделить несколько ключевых функций славянской мифологии в современных видеоиграх. Прежде всего мифологический материал выполняет сюжетную функцию. Многие игровые конфликты, задания и сюжетные линии строятся на основе фольклорных мотивов. Поиск чудесных предметов, столкновение с нечистой силой, прохождение испытаний и путешествие в иной мир восходят к структурам волшебной сказки и мифа.

Не менее важной является функция миропостроения. Мифология формирует систему представлений о пространстве, времени и сверхъестественном внутри игрового мира. Особое место занимает персонажная функция. Именно мифологические персонажи выступают носителями культурной памяти и обеспечивают узнаваемость произведения. Баба Яга, леший, полуденница, Лихо сохраняют связь с фольклорной традицией даже в случае значительных авторских трансформаций.

Кроме того, мифологический материал выполняет идентификационную функцию. Использование славянской мифологии позволяет разработчикам создавать произведения, отличающиеся от традиционного западноевропейского фэнтези и подчеркивающие принадлежность к восточноевропейскому культурному пространству.

Таким образом, славянская мифология в современных видеоиграх выступает не как декоративный элемент, а как полноценный структурообразующий компонент игрового нарратива. Она участвует в создании сюжета, формировании игрового мира и конструировании системы персонажей, сохраняя связь с традиционной культурой и одновременно адаптируясь к требованиям цифрового медиума.

### Выводы

Проведенный анализ показывает, что славянский фольклор в видеоиграх выступает как культурный код, способный к трансформации в зависимости от жанровых и нарративных задач конкретного проекта. Материал волшебной сказки успешно переводится с вербального уровня (тексты быличек, сказок, мифологических описаний) на людонарративный уровень – игровые ресурсы, шкалы морали, механики выживания и боя, системы квестов.

Выявленные три модели работы с мифологическим материалом: адаптация, стилизация и переосмысление – не являются взаимоисключающими. В рамках одного проекта они могут сочетаться, однако степень их выраженности определяет художественную стратегию игры в целом. Наиболее устойчивой остается персонажная функция мифологии: образы Бабы Яги, лешего, полуденницы и Лиха сохраняют узнаваемость даже при существенной трансформации их сюжетной роли.

Перспективным направлением дальнейшего исследования представляется расширение материала за счет других проектов со славянским культурным кодом, а также сравнительный анализ рецепции данных образов российской и зарубежной игровой аудиторией.

### Литература

1. Пропп, В. Я. Морфология волшебной сказки / В. Я. Пропп. – М. : Иллюминатор, 2023. – 224 с.
2. Пропп, В. Я. Исторические корни волшебной сказки / В. Я. Пропп. – СПб. : Азбука : Азбука-

Аттикус, 2024. – 544 с.

3. Иванов, В. В. Славянская мифология / В. В. Иванов, В. Н. Топоров // Мифы народов мира : энциклопедия : в 2 т. – М. : Советская энциклопедия, 1980. – Т. 2. – С. 450–456.

4. Иванов, В. В. Славянские языковые моделирующие семиотические системы / В. В. Иванов, В. Н. Топоров. – М. : Наука, 1965. – С. 65–73.

5. Мадлевская, Е. Л. Полудница / Е. Л. Мадлевская // Русская мифология : энциклопедия. – М. : Эксмо : Мидгард, 2005. – С. 340–343.

6. Афанасьев, А. Н. Народные русские сказки : в 3 т. / А. Н. Афанасьев. – М. : Наука, 1984–1985.

7. Шевцов, К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа / К. П. Шевцов // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2016. – № 1. – С. 98–103.

8. Галанина, Е. В. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр / Е. В. Галанина, А. С. Салин // Философия и культура. – 2017. – № 9. – С. 76–88.

9. Корнилова, Е. Н. «Многострадальный» Одиссей в видеоиграх XXI века / Е. Н. Корнилова // Гуманитарный вектор. – 2024. – Т. 19, № 4. – С. 151–161.

10. Косухин, А. В. Из легенд в новую реальность: трансформация скандинавской мифологии в видеоиграх / А. В. Косухин // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. – 2024. – № 7. – С. 47–54.

11. Никитина, А. В. Славянский фольклор и современные видеоигры / А. В. Никитина // Семантика народной культуры в литературе : материалы межвузовской междисциплинарной научной конференции с международным участием ; под общ. ред. Д. В. Абашевой. – М. : Московский педагогический государственный университет, 2022. – С. 71–78.

12. Торчик, А. С. Фольклорные мотивы в видеоиграх на примере игры «Черная книга» / А. С. Торчик // Аммосов – 2025 : сборник материалов общеуниверситетской научной конференции студентов и магистрантов. – Якутск : Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова, 2025. – С. 443–447.

13. Рапота, Д. А. Славянский культурный код в трансмедийной метавселенной «Ведьмак» / Д. А. Рапота, Э. Г. Новикова // Русин. – 2025. – № 79. – С. 304–322.

14. Скорокозова, Е. И. Деконструкция героев сказок в игровом нарративе: анализ локации Страна Тысячи Сказок в DLC «Кровь и вино» к игре «Ведьмак 3: Дикая охота» / Е. И. Скорокозова // Форум. Серия: Современное состояние и тенденции развития гуманитарных и экономических наук. – 2025. – Т. 2, № 1(34). – С. 574–578.

15. Итигулова, Ж. К. Мифология как способ освоения мира / Ж. К. Итигулова, Д. А. Кочкорова // Вестник Ошского государственного университета. – 2018. – № 4. – С. 91–94.

16. Гнездова, Ю. В. Славянская мифология и фольклор: ресурс для креативных индустрий / Ю. В. Гнездова // Славянский мир: письменность, культура, история : материалы XXXIV Международной научно-практической конференции. – Курск, 2025. – С. 48–52.

17. The Witcher 3: Wild Hunt : видеоигра / разработчик CD Projekt RED. – Варшава : CD Projekt, 2015. – Бестиарий (внутриигровой текст).

18. Yaga : видеоигра / разработчик Breadcrumbs Interactive. – Бухарест : Versus Evil, 2021. – Игровой сценарий (внутриигровой текст).

19. Черная книга (Black Book) : видеоигра / разработчик Morteshka. – Пермь : HypeTrain Digital, 2021. – Именослов (внутриигровой текст).

20. Лихо одноглазое (One-Eyed Likho) : видеоигра / разработчик Morteshka. – Пермь : Morteshka, 2025. – Игровой сценарий (внутриигровой текст).

**Зыховская Наталья Львовна** – доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры русского языка и литературы, Южно-Уральский государственный университет (Челябинск), e-mail: ladoga122@gmail.com. ORCID: 0000-0002-1697-2782

**Безменов Денис Эдуардович** – редактор ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества», соискатель ученой степени кандидата филологических наук, Южно-Уральский государственный университет (Челябинск), e-mail: darionrise13@gmail.com

Поступила в редакцию 16 июня 2026 г.

DOI: 10.14529/ssh260309

## SLAVIC MYTHOLOGY IN VIDEO GAMES: WAYS OF REPRESENTATION, TRANSFORMATION, AND FUNCTIONS IN CONTEMPORARY GAME NARRATIVE

**N. L. Zykhoyskaia<sup>1</sup>, D. E. Bezmenov<sup>1,2</sup>**

<sup>1</sup>South Ural State University, Chelyabinsk, Russian Federation

<sup>2</sup>Supplementary Education House of Youth Technical Creativity, Chelyabinsk, Russian Federation

The article examines the representation of Slavic mythology in several video games, including The Witcher (2007), The Witcher 2: Assassins of Kings (2011), The Witcher 3: Wild Hunt (2015), Blacktail (2022), Yaga (2021), Black Book (2021), and One-Eyed Likho (2025). This study is relevant because of the increasing scholarly interest in mythological narratives in digital culture, as well as the need to understand how they function within game narratives. The article aims to identify various ways in which Slavic mythology is transformed into video games. The research material includes the listed video games and their accompanying in-game texts, such as bestiaries, encyclopedias, and scripts. The study employs narratological, comparative-typological, mythopoetic, and intermedial approaches. It reveals that Slavic mythology in video games serves both as a source of images and plot motifs, as well as a means for organizing the game world and its visual style. The analysis demonstrates that the use of mythological material varies across the selected projects: as a cultural code, as a basis for artistic stylization, and as a means of creating game atmosphere. Additionally, the study shows that in some games the Slavic myth becomes a structural principle of shaping characters, conflicts, and the player's interactive experience, rather than an external object of quotation.

**Keywords:** Slavic mythology, Slavic folklore, cultural code, video game, gamification, gameplay, fairy tale, memorate (vernacular legend), myth.

### References

1. Propp V.Y. Morfologiya volshebnoy skazki [Morphology of the Folktale]. Moscow: Illyuminator, 2023. 224 p.
2. Propp V.Y. Istoricheskie korni volshebnoy skazki [Historical Roots of the Fairy Tale]. Saint Petersburg: Alfabet: Alfabet-Attikus, 2024. 544 p.
3. Ivanov V.V., Toporov V.N. Slavyanskaya mifologiya [Slavic Mythology] // *Mify narodov mira: entsiklopediya*: in 2 t. Moscow: Soviet Encyclopedia, 1980. T. 2. P. 450–456.

4. Ivanov V.V., Toporov V.N. Slavyanskije yazykovye modeliruyushchie semioticheskie sistemy [Slavic Linguistic Modeling Semiotic Systems]. Moscow: Science, 1965. P. 65–73.
5. Madlevskaya E.L. Poludnitsa [The Noon Witch] // *Russkaya mifologiya: entsiklopediya*. Moscow: Eksmo: Midgard, 2005. P. 340–343.
6. Afanas'yev A.N. Narodnye russkie skazki [Russian Folk Tales]: in 3 t. Moscow: Science, 1984–1985.
7. Shevtsov K.P. Komp'yuternye igry kak predmet filosofskogo analiza [Computer Games as a Subject of Philosophical Analysis] // *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya*. 2016. № 1. P. 98–103.
8. Galanina E.V., Salin A.S. Mificheskoe v virtual'nykh mirakh videoigr [The Mythical in the Virtual Worlds of Video Games] // *Filosofiya i kul'tura*. 2017. № 9. P. 76–88.
9. Kornilova E.N. "Mnogostradal'nyy" Odissey v videoigrakh XXI veka ["Long-suffering" Odysseus in Video Games of the 21st Century] // *Gumanitarnyy vektor*. 2024. T. 19, № 4. P. 151–161.
10. Kosukhin A.V. Iz legend v novuyu real'nost': transformatsiya skandinavskoy mifologii v videoigrakh [From Legends to a New Reality: The Transformation of Scandinavian Mythology in Video Games] // *Vestnik RGGU. Seriya: Literaturovedenie. Yazykoznanie. Kul'turologiya*. 2024. № 7. Pp. 47–54.
11. Nikitina A.V. Slavyanskiy fol'klor i sovremennye videoigry [Slavic Folklore and Modern Video Games] // *Semantika narodnoy kul'tury v literature: materialy mezhvuzovskoy mezhdistsiplinarnoy nauchnoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem; pod obshch. red. D.V. Abashevoy*. Moscow: MPSU, 2022. P. 71–78.
12. Torchik A.S. Fol'klornye motivy v videoigrakh na primere igry "Chernaya kniga" [Folklore Motifs in Video Games: A Case Study of "Black Book"] // *Ammosov – 2025: sbornik materialov obshcheuniversitetskoy nauchnoy konferentsii studentov i magistrantov*. Yakutsk: NEFU named after M.K. Ammosov, 2025. P. 443–447.
13. Rapota D.A., Novikova E.G. Slavyanskiy kul'turnyy kod v transmediynom metavseleynoy "Ved'mak" [The Slavic Cultural Code in the Transmedia Universe of "The Witcher"] // *Rusin*. 2025. № 79. P. 304–322.
14. Skorokozova E.I. Dekonstruksiya geroev skazok v igrovom narrative: analiz lokatsii Strana Tysyachi Skazok v DLC "Krov' i vino" k igre "Ved'mak 3: Dikaya Okhota" [Deconstruction of Fairy Tale Heroes in Game Narrative: Analysis of the Land of a Thousand Fables Location in the "Blood and Wine" DLC for "The Witcher 3: Wild Hunt"] // *Forum. Seriya: Sovremennoe sostoyanie i tendentsii razvitiya gumanitarnykh i ekonomicheskikh nauk*. 2025. T. 2. № 1 (34). P. 574–578.
15. Itigulova Zh.K., Kochkorova D.A. Mifologiya kak sposob osvoeniya mira [Mythology as a Way of Comprehending the World] // *Vestnik Oshskogo gosudarstvennogo universiteta*. 2018. № 4. P. 91–94.
16. Gnezdova Y.V. Slavyanskaya mifologiya i fol'klor: resurs dlya kreativnykh industriy [Slavic Mythology and Folklore: A Resource for Creative Industries] // *Slavyanskiy mir: pis'mennost', kul'tura, istoriya: materialy XXXIV Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii*. Kursk, 2025. P. 48–52.
17. The Witcher 3: Wild Hunt: videoigra [The Witcher 3: Wild Hunt: video game] / razrabotchik CD Projekt RED / razrabotchik CD Projekt RED. Warsaw: CD Projekt, 2015. Bestiariy (vnutriigrovoy tekst).
18. Yaga: videoigra [Yaga: video game] / razrabotchik Breadcrumbs Interactive. Bucharest: Versus Evil, 2021. Igrovoy stseneriy (vnutriigrovoy tekst).
19. Chernaya kniga: videoigra [Black Book: video game] / razrabotchik Morteshka. Perm': HypeTrain Digital, 2021. Imenoslov (vnutriigrovoy tekst).
20. Likho odnoglazoe: videoigra [One-Eyed Likho: video game] / razrabotchik Morteshka. Perm': Morteshka, 2025. Igrovoy stseneriy (vnutriigrovoy tekst).

**Natalia L. Zykhevskaya** – D. Sc. (Philology), Associate Professor, Professor of the Department of Russian Language and Literature, South Ural State University (Chelyabinsk), e-mail: ladoga122@gmail.com

**Denis E. Bezmenov** – Editor, Supplementary Education House of Youth Technical Creativity, Applicant for the Degree of Cand. Sc. (Philology), South Ural State University (National Research University), (Chelyabinsk), e-mail: darionrise13@gmail.com

Received June 16, 2026

### ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Зыковская, Н. Л. Славянская мифология в видеоиграх: способы репрезентации, трансформации и функции в современном игровом нарративе / Н. Л. Зыковская, Д. Э. Безменов // Вестник ЮУрГУ. Серия «Социально-гуманитарные науки». – 2026. – Т. 26, № 3. – С. 79–86. DOI: 10.14529/ssh260309

### FOR CITATION

Zykhevskaya N. L., Bezmenov D. E. Slavic mythology in video games: ways of representation, transformation, and functions in contemporary game narrative. *Ser. Social Sciences and the Humanities*, 2026, vol. 26, no. 3, pp. 79–86. (in Russ.). DOI: 10.14529/ssh260309