

**Бальдр Саксона Грамматика и Бальдр Снорри Стурлусона в видеоиграх.  
Функции образа.**

**Научный руководитель – Апполонов Алексей Валентинович**

*Соколов Михаил Андреевич*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии религии и религиоведения, Москва, Россия

*E-mail: ya.sokol1@yandex.ru*

Видеоигры, как и другие виды медиа, часто используют религиозные образы. Изначально в сюжете сакральных тестов религиозные образы могут выполнять строго определённую функцию, но при заимствовании образа функция искажается или происходит смешивание образов. Ситуация усложняется, если в системе текстов содержатся схожие образы, при этом встаёт проблема того, почему используется один образ, а не другой а также проблема соотношения одного и другого образа в слитом образе.

Хорошим примером может стать образ Бальдра - бога из скандинавской мифологии. В скандинавистике исследование этого образа является отдельной проблемой, так как образ Бальдра можно найти сразу в двух скандинавских источниках: в Эдде Снори Стурлусона и в сагах Саксона Грамматика, причём образы различаются очень сильно. У Снори Бальдр является одним из немногих не воинственных богов. Светлый бог, олицетворение всего благого, в то время как в сагах Грамматика ему не чужды человеческие пороки, он сражается, способен на убийство, и, кажется, не имеет сходств с образом Снори.

В работе будет рассмотрено то, как образ Бальдра используется в различных видеоиграх, заимствован ли он у Снори или у Грамматика. Проанализирована функции образа в игре в соотношении с её жанром и особенностями механик.

Тезис работы в том, что существует связь между механикой конкретной игры и тем, какой образ (или элемент образа) заимствуется. Например, для игр, где активно задействуются боевые игровые механики будет более релевантен образ Грамматика, и наоборот.

В работе также будут рассмотрены возникающие в связи с этим противоречия, когда задействуется образ с искажением функций или образы смешиваются так, что внешность Бальдра Снори сочетается с воинственностью персонажа и наоборот.

Дополнительными примерами станут и другие боги скандинавской мифологии. В работе будут проанализированы такие игры как: "God of War", "HellBlade : Senuas's sacrifice ", "Vikings:wolves of Midgard" и другие.

**Источники и литература**

- 1) Гуревич А. Я. Старшая Эдда – М.: Издательство "Художественная литература", 1975.
- 2) Саксон Грамматик. Деяния данов: В 2 томах. I–XVI книги / Пер. с лат. А. С. Досяева. — М.: Русская панорама; «SPSL», 2017. — 1224 с.

- 3) Гуревич А.Я. «Эдда» и сага. М., 1979.
- 4) Boren, Joshua K., "Playing God: An Analysis of Video Game Religion" (2016). CMC Senior Theses