



Check for updates

Теория и история культуры, искусства

УДК 008

EDN HMFKGM

<https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2025-7-3-269-277>

Научная статья

## Мифопоэтические образы средневекового культурного пространства России в современной популярной культуре

А. В. Венкова<sup>1</sup>, А. Ю. Чукуров ✉<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, 191186, Россия, г. Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48

### Для цитирования:

Венкова, А. В., Чукуров, А. Ю. (2025) Мифопоэтические образы средневекового культурного пространства России в современной популярной культуре. *Журнал интегративных исследований культуры*, т. 7, № 3, с. 269–277. <https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2025-7-3-269-277> EDN HMFKGM

**Получена** 22 июля 2025; прошла рецензирование 18 сентября 2025; принята 30 октября 2025.

**Финансирование:** Исследование выполнено за счет внутреннего гранта РГПУ им. А. И. Герцена по созданию учебника «История культуры России с древнейших времен до современности (2025 год)».

**Права:** © А. В. Венкова, А. Ю. Чукуров (2025). Опубликовано Российским государственным педагогическим университетом им. А. И. Герцена. Открытый доступ на условиях лицензии CC BY 4.0.

**Аннотация.** Анализируются формы рецепции Средневековья в популярной культуре России XX века. Показан генезис, развитие и актуальное состояние производства образов популярной культуры, где используется визуальный и семантический лексикон средневековой Руси. Произведен анализ аналогичного опыта в культуре Востока для выявления наиболее репрезентативных и показательных примеров. Заявленная проблематика раскрывается на материале кинематографа, музыкальной индустрии, литературы и компьютерных игр. В статье подробно анализируется контент групп социальных сетей (в частности, ВКонтакте) с целью выявления специфики репрезентации этнокультурного наследия народов России. Особое внимание уделено игровой индустрии и тому, как именно представлено этнокультурное наследие народов России в игровом пространстве и какие способы трансляции представляют наиболее перспективными. Анализируется и продукция кинематографа, констатируется низкое качество и малая популярность большинства подобных продуктов, их неспособность популяризировать мифопоэтические образы средневековой Руси. Отдельно рассматривается проблема пастишизации образов Средневековья в контексте анализа форм современной чувствительности, направленных на поддержание коллективной идентичности, закрепление структур памяти и форм чувства, что в целом отражает устремление популярной культуры к формированию наиболее массовых и устойчивых представлений о коллективном прошлом. Репрезентации Средневековья в современной популярной культуре способствуют установлению эмоциональной связи с прошлым при одновременном поддержании исторической отстраненности. Перед нами относительно безопасный способ культурного потребления, генерирующий эмоциональное единство и востребованные в настоящее время формы аффективной интеграции. Если продукт популярной культуры оказывается сделан качественно, то вокруг него складываются «эмоциональные сообщества». Такой подход позволяет конструировать коллективную идентичность на основе общих переживаний и чувств, связанных с восприятием образов Средневековья, что является характерной чертой современной культуры.

**Ключевые слова:** миф, популярная культура, Средние века, пастиш, апроприация

# Mythopoetic images of Russia's medieval cultural space in modern popular culture

A. V. Venkova<sup>1</sup>, A. Yu. Chukurov 

<sup>1</sup> Herzen State Pedagogical University of Russia, 48 Moika Emb, Saint Petersburg 191186, Russia

**For citation:** Venkova, A. V., Chukurov, A. Yu. (2025) Mythopoetic images of Russia's medieval cultural space in modern popular culture *Journal of Integrative Cultural Studies*, vol. 7, no. 3, pp. 269–277. <https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2025-7-3-269-277>  
EDN HMFKGM

**Received** 22 July 2025;  
reviewed 18 September 2025;  
accepted 30 October 2025.

**Funding:** The research was supported by an internal grant from Herzen University for the creation of the textbook *The History of Russian Culture from Ancient Times to the Present* (2025).

**Copyright:** © A. V. Venkova, A. Yu. Chukurov (2025). Published by Herzen State Pedagogical University of Russia. Open access under [CC BY License 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

**Abstract.** This article analyzes the reception of the Middle Ages by the 20<sup>th</sup>-century Russian popular culture. It describes the genesis, development, and current state of the production of popular culture images that draws on the visual and semantic lexicon of medieval Rus'. Similar practices in Eastern culture are analyzed to identify the most representative examples. The issues addressed are explored using materials from cinema, the music industry, literature, and computer games. The article thoroughly analyzes the content of social media communities (specifically, VKontakte) to identify how the ethnocultural heritage of Russia's peoples is represented. Particular attention is paid to the gaming industry — specifically the representation of this heritage in gaming environments and the most effective ways of its transmission. Films are also analyzed, noting the poor quality and low popularity of most of them, along with their inability to popularize the mythopoetic images of medieval Rus'. The pastiche of medieval images is examined separately within the context of contemporary sensibility, which aims to maintain collective identity and reinforce memory structures and forms of feeling. This reflects a desire of popular culture to create a broadly accessible and stable understanding of the collective past. Representations of the Middle Ages in today's popular culture foster an emotional connection with the past while maintaining a sense of historical distance. This offers a relatively safe mode of cultural consumption, generating the emotional unity and forms of affective integration that are in demand today. When a popular cultural product is well-made, 'emotional communities' form around it. This approach allows for the construction of a collective identity based on shared experiences and feelings associated with the perception of medieval images — a characteristic feature of contemporary culture.

**Keywords:** myth, popular culture, Middle Ages, pastiche, appropriation

Когда мы произносим словосочетание «культура Средних веков», то в сознании автоматически вырастают высокие башни замков, перед внутренним взором появляются рыцари в доспехах, прекрасные дамы, а еще наиболее ратражированные образцы романского и готического искусства. При этом мы понимаем, что Средневековье вовсе не исчерпывается Европой. Увы, но восточнославянские образы, в частности, возникают в воображении куда реже, а то и вовсе никогда. И здесь хотелось бы сразу обратиться к тому, как современный Китай, Южная Корея и Япония составляют конкуренцию стереотипным европейским средневековым клише. Особенно преуспел в этой борьбе Китай. Романы Мосян Тунсю, основанные на китайской мифологической традиции, обрели невероятную популярность по всему миру и прочно вошли в повседневную жизнь российской молодежи. «Благословение небожителей» и «Магистр дьявольского культа» превратились в образчик трансмедийных проектов, бытующих сегодня и в ка-

честве литературных текстов, и в качестве телесериалов, и фильмов, и мультфильмов. Да и мерча не счесть по этим вселенным. Молодежь погружается в изучение китайского средневекового культурного наследия именно благодаря подобной продукции.

Увы, Россия на данном этапе оказалась неспособна представить сравнимые по масштабам проекты. Современная российская популярная культура активно эксплуатирует мифопоэтические образы языческой Руси, трансформируя их и адаптируя для восприятия широкой аудитории. Мы видим это в различных формах художественного творчества, включая литературу, кинематограф, компьютерные игры и изобразительное искусство. Шансов вырваться на авансцену популяризации отечественного средневекового наследия выпадало довольно много, только были они упущены. Достаточно вспомнить вселенную «волкодава» Марии Семеновой, которая вышла за пределы художественной литературы и предстала как на широком экране,

так и в виде сериала, и в виде настольных игр, да и сувенирной продукции было выпущено немало. Или другой пример — компьютерная игра «Аллоды», к которой вернемся немного позже. В значительной степени она основана именно на славянском мифопоэтическом языческом наследии. И это было оригинально и востребовано и могло составить реальную конкуренцию столь популярным западным образцам. Непродуманная монетизация, ценовая политика в целом, отсутствие интереса инвесторов — причин много, но результаты, увы, мы видим — Китай и Южная Корея смогли потеснить конкурентов и достойно представить свое наследие, в том числе в молодежной среде, а Россия нет.

### Основные направления репрезентации

Разумеется, одним из ключевых аспектов подобного рода репрезентации является романтизация языческого прошлого, часто противопоставляемого христианской эпохе и христианской религиозной этике. Образы древних богов — Перуна, Велеса и Макоши — наделяются атрибутами силы, мудрости и гармонии с природой. В литературных произведениях и фильмах они предстают как альтернативные силы, противостоящие догматизму и ограничениям, присущим христианству. Разумеется, интерпретация языческих образов в трансмедийных фэнтези-проектах, а речь именно о подобного рода продукции, часто отличается от исторических реалий. Происходит упрощение, идеализация и смешение различных мифологических систем. Целью является создание привлекательного и коммерчески успешного продукта, а не точное воспроизведение исторического контекста. К сожалению, с коммерческой успешностью дела обстоят не лучшим образом. Хотя успехи на этом фронте тоже встречаются. В частности, можно вспомнить серию фильмов «Последний богатырь», давшие неплохие кассовые сборы и вышедшие в пространство иных креативных индустрий (в частности, рекламной индустрии).

Отечественный *кинематограф*, пожалуй, в наибольшей степени проявляет интерес к популяризации славянских мифопоэтических образов. Примером может служить фильм «Викинг» (2016), который, несмотря на историческую основу, включает в себя элементы языческой мифологии, акцентируя внимание на ритуалах и мировоззрении славянского общества до принятия христианства. Данный фильм вызвал широкий резонанс в обществе, и вместо того,

чтобы стать основой и своего рода «трамплином» для создания серии подобных фильмов, превратился в предмет нелепых дискуссий о достоверности и допустимости художественной интерпретации исторических событий. Все, что выходило в последние годы, рассчитано на детскую аудиторию, так и не став достойной конкуренцией ни китайской, ни американской продукции. «Баба Яга спасает мир», «Легенда о Кощее, или В поисках тридцатого царства», «Конек-Горбунук», «Огниво», сериал «Дружина» и прочие фильмы стали совершенно нишевыми продуктами и не добавили популярности славянскому наследию. В этом отношении польский вариант — «Ведьмак» — благодаря талантливо сделанной компьютерной игре, где славянская мифология максимально гармонично интегрирована в игровой мир, предлагая игрокам погружение в альтернативную реальность, основанную на языческих верованиях, и последующей американской экранизации оказался куда более действенным.

Использование языческих мотивов также обнаруживается в *музыкальной индустрии*, в частности в жанрах фолк-метал и pagan metal. Будучи нишевыми, эти направления все же весьма удачно работают на популяризацию языческого наследия славян, возможно, удачнее, чем кинематограф. Эти музыкальные направления сочетают элементы традиционной славянской музыки с тяжелыми гитарными риффами и текстами, посвященными языческим богам и ритуалам. Примером может служить творчество российской группы «Аркона», чьи песни основаны на славянской мифологии и фольклоре.

Одним из важных аспектов репрезентации средневековой Руси является ее отражение в *современной литературе*, в частности в жанре исторического фэнтези. Авторы активно используют исторические реалии и мифологические мотивы для создания вымышленных миров, основанных на культуре и быте ранне-средневековой Руси. «За первые девять месяцев 2023 года продажи славянского фэнтези на площадке “Литрес” выросли в полтора раза по сравнению с аналогичным периодом 2022 года и почти в два с половиной раза по сравнению с январем — сентябрем 2021 года. По мнению экспертов, причин этого может быть несколько» (Бельтюкова 2025). Помимо Марии Семеновичи многие могут вспомнить и Юрия Никитана, одного из самых успешных и плодовитых авторов в стиле исторического фэнтези, и Николая Успенского — это лучшие образцы подобного творчества, но также не дотянувшие до всемирного признания. Ситуация, возможно, будет

меняться. В конце концов, приходят новые авторы, в частности Лия Арден со своим многослойным текстом «Мара и морок». Это «один из самых успешных young adult фэнтези-проектов в настоящее время. Его общий тираж превышает 300 тысяч экземпляров, он переведен на английский язык и продается на Amazon, а в начале 2024 года по истории выйдет комикс» (Бельтюкова 2025).

Весьма интересно с академической точки зрения представлено языческое раннесредневековое наследие в **социальных сетях**. Вот несколько примеров с сохранением оформления, стилистики и орфографии авторов.

### 1. Славянская мифология | Язычество | Предания

*«Добро пожаловать в мир славянской мифологии! Здесь живут могучие боги, таинственные духи и удивительные существа, населявшие мир наших предков.*

*В нашей группе вы найдете:*

- *Пантеон богов: Перун, Велес, Макошь, Дажьбог и другие.*
- *Мифических существ: лешие, домовые, русалки, кикиморы и банники.*
- *Легенды, былины и сказки, дошедшие до наших дней.*
- *Древние традиции, обряды и праздники Коляды.*
- *Общение с единомышленниками и ответы на ваши вопросы.*

*Погружайтесь в забытые тайны и открывайте для себя мудрость древних славян!»* (Славянская мифология | Язычество | Предания... 2025).

### 2. КУДЕСА | Мифология | Славянские Традиции

*«...Кудесы бьют и во аристотелевы врата, и в рафли смотрят и по звездам и по планитам глядают и смотрят дней и часов...*

*КУДЕСА — Мифология, Славянские Традиции и многое другое...*

*Здесь у вас есть возможность найти достоверные источники и сведения практически по любой теме, связанной с историей, культурой, мифологией, Богами, обрядами, жизненными циклами и многим другим аспектам Славянских Традиции.*

*Мы откроем для вас дверь в мир Славянской Мифологии, населенный Духами, Божествами, Силами с которыми взаимодействовали наши предки. Они оказывали своё влияние на жизнь простых смертных, наделяя их лучшей долей или забирая самое ценное.*

*У вас есть выбор — войти в Кудесный Мир, чтобы узнавать о прошлом, сохраняя знания*

*и продолжать поддерживать яркий огонь Традиции в своей жизни, насколько это представляется возможным.*

*Или же остаться в неведении и заблуждениях. Выбор за вами»* (КУДЕСА 2025).

### 3. Славянская мифология || ЗИН/ZINE

*«Всем сударыням и сударям — приветствуем.*

*Это новый проект от самых различных художников и писателей по славянской мифологии. Оказывается, в нашей истории есть столько интересных и необычных существ, и мы хотим вам поведать о них. Потому и создаём этот зин-книгу, чтобы вы посмотрели, а самое главное, почитали про них и смогли бы рассказать другим людям.*

*Пока мы совсем небольшие, но благодаря вашей помощи, сможем совсем скоро создать красивейшую книжечку, поэтому скорее спешите отправить своих голубей каждому другу и брату. А взамен мы представим вам милейший зин-книгу со сказками и иллюстрациями ваших любимых художников.*

*Ждите скорее, совсем скоро будем публиковать художников и писателей»* (Славянская мифология || ЗИН/ZINE... 2025)

Подобных примеров много. Пользователи активно интересуются не только самими мифами или мифологической системой восточных славян. Популярностью пользуется крафтовая косметика «со славянской темой» (мыло и крем «на травах», духи с нестандартным запахом и «мифологическим названиями»). Покупают различного рода сувенирную продукцию, аксессуары. Именно социальные сети простимулировали рост интереса к «языческим тайнам славян» и развитие в этом направлении дизайна и моды с элементами славянской культуры. Орнаменты, вышивка, силуэты традиционной одежды находят отражение в коллекциях молодых дизайнеров, представляющих свои паблики в социальных сетях. Разумеется, ни о каком первоначальном смысле речи не идет.

Примечательно, что по другим народам России и их средневековому наследию пабликов оказывается в разы меньше и они предельно узконаправлены. Также приведем несколько примеров с сохранением оформления, стилистики и орфографии авторов.

### 4. Тёмный Мир Олонхо

*«Артбук „Тёмный Мир Олонхо“ — это альбом с иллюстрациями, изображающий злых духов из текстов древнего якутского эпоса „Олонхо“, созданный молодыми художниками в сотрудничестве с научным сотрудником института Олонхо Борисовой Анастасией.*

Все иллюстрации основаны на отрывках описания чудовищ-абааһы (якут. „Абааһы“ — рус. „Абаасы“ — это объединенное название бесчисленного множества злых божеств и духов верхнего, среднего и нижнего миров в якутской мифологии), взятых из академического издания „Образцы народной литературы якутов“, вышедшего в 1907–1918 гг. под редакцией Э. А. Пекарского, которое включает в себя тексты 24-х Олонхо.

Артбук может быть интересен как для исследователей фольклора мира, так и для широкой аудитории в качестве сувенирной продукции из Якутии» (Тёмный Мир Олонхо 2025).

### 5. Hounds of Bayanay

«Үйэ тухары ыллыахха

Этно-метал из суровой Якутии

Группа Hounds of Bayanay (Псы Байаная) была создана в 2014 году в г. Якутске. Играет в стиле этно-метал. В своем творчестве использует народные инструменты кырымпу и хомус. Тексты песен на якутском языке. Творчество группы отражает как мифы и легенды народов саха, так и повседневные насущные проблемы каждого человека» (Hounds Of Bayanay 2025).

### 6. ИНГРИЯМИКОН-2

«Сайд-проект паблика „Ингриямикон“, посвященный исследованию традиционной культуры жителей Карельского перешейка. Ленинградская область, Санкт-Петербург, Выборгский и Курортный район. Древние поверья и мифы коренного населения побережья Финского залива и Ладоги. Уникальные материалы о традициях и истории Северной Руси» (ИНГРИЯМИКОН-2 2025).

### 7. Карельские петроглифы. Сувениры с душой Карелии

«Петроглифы — самые ценные археологические объекты, каждый из них уникален, так же как и наши работы.

Каждый магнит или картина — небольшое произведение искусства, арт-объект, обладающий индивидуальностью и сделанный вручную.

Работы автора участвовали в межрегиональных выставках, посвященных культурному наследию, и получили высокую оценку экспертов.

Примечательно, что финно-угорская (в частности, карельская) мифопоэтическая традиция и культурное наследие пользуется явно большей популярностью, чем культуры иных малых народов России» (Карельские петроглифы 2025).

Количество пабликов в социальных сетях, посвященных культуре разных народов России,

как указано выше, гораздо меньше, но их контент порой оказывается весьма интересным и разнообразным.

## Славянская языческая мифология в компьютерных играх

Особое внимание хотелось бы обратить на популяризацию средневекового наследия в компьютерных играх. Разумеется, никто в гейминдустрии специально не ставит перед собой задачу популяризовать славянское язычество в массах. Вырос интерес пользователя к данной проблематике, а потому Баба Яга, Кощей, русалки, леший и прочие волшебные существа встречаются все чаще и чаще в игровом нарративе, причем в весьма оригинальной интерпретации.

Использование восточнославянского мифологического наследия в гейминдустрии во многом связано с формированием современного культурного или даже художественного профиля в рамках креативных индустрий и поиском уникальной культурной идентичности в мозаичном глобальном медиапейзаже. Даже, точнее, механизмов и способов репрезентации этой культурной идентичности на медиарынке. При этом, что важно в ситуации сегодняшнего дня, включение образов, основанных на языческой мифологии, не только обогащает пользовательский опыт, расширяя его онтологические горизонты, но и играет важную роль в сохранении и передаче культурного наследия. Согласно всем маркетинговым исследованиям (включая уже упомянутую книжную индустрию) интерес к языческому наследию славян демонстрирует устойчивый рост, причем, что примечательно, в молодежной аудитории. Кстати, именно молодежная аудитория является самой читающей сегодня (с учетом того, что Россия одна из самых не читающих стран — 3,5 книги в год на одного человека, против 7 книг на одного человека в год в США и 8 книг на человека в Европе). Так вот, с учетом этого показателя создавать игровой продукт на базе восточнославянской мифологии полезно как с духовно-нравственной точки зрения, так и коммерческой.

Обеспечение успеха отечественных разработок в игровой индустрии напрямую зависит от способности к модернизации образов мифологических персонажей с учетом современных тенденций. В частности, персонаж Бабы Яги, например, представляется максимально многогранным и предоставляющим крайне широкие возможности использования: это может быть и «роковая женщина», пережившая тяжелые

времена, и мудрая советница, и подруга, и даже «деловая женщина». Подобная трансформация способствует увеличению охвата целевой аудитории и нивелирует вероятность примитивного толкования мифологических архетипов. Таким образом, становится очевидным, что значимость компьютерных игр в процессе популяризации славянской мифологии чрезвычайно высока. Они предоставляют платформу для интерактивного исследования исторических традиций и способствуют формированию эмоциональной привязанности к культурному наследию. Инкорпорация мифологических элементов способствует не только созданию привлекательных сюжетных линий, но и поддержанию культурной идентичности.

Использование современных технологий — motion capture и photogrammetry — позволяет создавать реалистичные модели мифологических персонажей и окружения, что усиливает эффект присутствия и способствует более глубокому эмоциональному вовлечению игроков. Здесь, конечно, мы можем попасть в ловушку «визуальности» потому как современный пользователь, привыкший к определенному уровню новых проектов, начинает предъявлять повышенные требования и к визуальной составляющей. В данном случае создатели MMORPG, взявшие за основу «мультипликационный» подход к созданию своих вселенных — WoW, и уже упомянутая отечественная игра «Аллоды онлайн» — оказываются в несколько более выгодных условиях, чем проекты, претендовавшие на реализм. Разработчики также активно используют звуковое сопровождение, основанное на народной музыке и аутентичных инструментах для создания атмосферы, соответствующей духу славянской мифологии, что прекрасно демонстрирует нам проект «Аллоды онлайн» (более подробно см.: Чукуров 2023), который по признанию многих пользователей «держит их именно музыкой», создающей эффект погружения в сказку.

И здесь немного подробнее хотелось бы остановиться на проекте «Аллоды онлайн», ибо они могли бы стать настоящим флагманом российского игрового мира. Именно этот проект с самого своего рождения развивался в русле медиаконвергенции. «Аллоды онлайн» являются продолжением игровой серии «Аллоды» (Nival Interactive), которая стартовала в 1998 году. Серия игр оказалась весьма успешной и сформировалась внушительная фанбаза, ставшая основой игрового онлайн-комьюнити. Необходимо подчеркнуть значимость симфонического саундтрека Центрального симфонического оркестра

Министерства обороны России и Академического большого хора под руководством Бориса Тараканова, покоровшего пользователей, да и всех, кому довелось его слушать в концертных залах многих городов России. Игра рано вышла за пределы сугубо цифрового мира и появилась межавторская серия романов (изд-во АСТ) по данной вселенной — «Игра в чертогах смерти», «Все корабли астрала», «Большая игра». Проект представлен в социальных сетях, имеет большое количество фанатских групп, включая фанатское литературное творчество, и красочный фанзин «Вестник Сарнута», что и обеспечивает его вполне достойное существование по сегодняшний день (подробнее см.: Чукуров 2023).

Хотелось бы отметить, что на сегодняшний день насчитывается более ста игровых проектов, так или иначе эксплуатирующих славянскую языческую мифопоэтическую традицию. Это игры самых разных жанров — от линейных приключений, до визуальных новелл (где российские «игродель» особенно преуспели). Примечательно, что в основе большинства проектов (этот тезис вполне можно отнести и к художественной литературе жанра фэнтэзи) до сих пор лежит книга Бориса Рыбаков «Язычество древних славян». С незначительным отставанием идут Неонила Криничная «Русская мифология» и Василий Тихов «Страшные сказки, рассказанные дедом Егором, крестьянином бывшего Чердынского уезда Пермской губернии».

Многие из описанных форм репрезентации или апроприации средневековой культуры могут быть прочитаны как формы пастиша. Как специфический род эстетической имитации пастиш, возникший на фоне постмодернистской склонности к коллажированию и цитированию, обретает сегодня новую окраску (Джеффрис 2023). Главным фактором возрождающегося интереса к пастишу является его способность к продуцированию эмоций. Будучи своеобразной семиотической мешаниной, пастиш тем не менее способен поддерживать аффективную игру элементов, а в ситуации гибридации идентичностей наиболее полно эти сущности отражают такие же гибридные формы эмоциональных реакций, которые способен аккумулировать и распространять пастиш (Тайнан 2024).

Укоренный в чувстве новой модальности, пастиш является идеальной оболочкой для аккумулирования оседающих в популярных жанрах форм представления средневековой культуры. Пастиш тяготеет к ассамбляжу и коллажности, пересечению границ медиальных форм и жанров. Для пастиша нормальными

практиками являются плагиат, мистификация и подделка, он широко использует такие приемы, как преувеличение, искажение, деформация, расхождение с оригиналом, неуместность, апроприация, подражание и оммаж (подробнее см.: Ростова 2022).

Важным для настоящего момента качеством пастиша, позволяющим ему быть одной из ведущих форм современной культуры, является историчность, что особенно заметно при презентации ушедших культурных эпох, таких как Средневековье. Пастиш выступает как еще один резервуар ностальгических эмоций, отсылающий к смутному, но различимому источнику исторического чувства. Пастиш освежает эмоции, направленные на исторические события, и активизирует популярную форму исторической памяти, приправленную ностальгической сентиментальностью (Контато 2023). Важно, что такая форма может многократно повторяться как пустой знак, что позволяет закрепить некое квазиисторическое чувство без опоры на герменевтику факта. Повторяемость закрепляет узнавание, что чрезвычайно важно для функционирования образности в популярной культуре. Помимо этого, важным свойством пастиша является его способность облегчать воспринимаемый исторический материал: «Пастиш облегчает восприятие имитируемого произведения» (Дайер 2021, 109), — пишет Ричард Дайер, несмотря на «очевидное комбинирование и имитацию предшествующих произведений» (Дайер 2021, 21).

## Выводы

Трансформация языческих архетипов в современной популярной культуре обусловлена не только эстетическими, но и мировоззренческими предпосылками. Сегодня мы имеем дело сразу с несколькими факторами, заставляющими нас иначе взглянуть на восточнославянское языческое наследие. Во-первых, весома популярными стали неоязыческие движения, которые сами по себе оказывают существенное влияние на толкование славянской мифологии и языческие верования. Во-вторых, еще более популярные сообщества исторической реконструкции уделяют пристальное внимание языческому наследию, максимально популяризируя его среди молодежи. И, в-третьих, в рамках модификации визуальных элементов, унаследованных от культуры Древней Руси, ключевым аспектом является их модернизация в цифровой среде. Виртуальные хранилища культурного наследия и образовательные ресурсы, например

проект «Арзамас», предлагают интерактивные экспозиции, реконструирующие архитектурные комплексы и артефакты эпохи раннего Средневековья. Следовательно, мифопоэтические образы дохристианской Руси в современной массовой культуре представляют собой комплексный феномен, детерминированный как художественными, так и идеологическими векторами.

Ярко выраженная пастишизация образности Средневековья в современной популярной культуре направлена на производство и закрепление необходимых обществу в данный момент эмоций. Основная его задача — вызвать эмоциональную реакцию как своеобразный эскапистский, или ностальгический, маркер — может восприниматься как форма безопасной социальной вовлеченности. Образы Средневековья в современной популярной культуре обеспечивают установление аффективной близости с прошлым при сохранении исторической дистанции, но формированием чувства гордости за те или иные формы сохранения культурного наследия. Мы видим здесь безопасную форму культурного потребления, которая тем не менее продуцирует эмоциональную общность и востребованные сегодня формы аффективного единения, создавая вокруг продуктов популярной культуры «эмоциональные сообщества», узнающие друг друга не столько по знаковым, сколько по эмоциональным маркерам. Наблюдая формы рецепции образов Средневековья в популярной культуре, можно увидеть, каким образом современная культура формирует структуру коллективного чувства, особенно в отношении характера воспоминаний о прошлом.

## Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

## Conflict of Interest

The authors declare that there is no conflict of interest, either existing or potential.

## Вклад авторов

Авторы внесли равный вклад в подготовку статьи.

## Author Contributions

The authors participated in writing the article equally.

## Список литературы

- Бельтюкова, Г. (2025) *Славянское фэнтези: лучшее*. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.litres.ru/journal/slavyanskoe-fentezi-luchshee/> (дата обращения 05.09.2025).
- Дайер, Р. (2021) *Пастшиш*. М.: Издательский Дом ВШЭ, 344 с.
- Джеффрис, С. (2023) *Всё, всегда, везде. Как мы стали постмодернистами*. М.: Ad Marginem, 368 с.
- ИНГРИЯМИКОН-2. (2025) [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/ingriamicon2> (дата обращения 05.09.2025).
- Карельские петроглифы. Сувениры с душой Карелии*. (2025) [Электронный ресурс]. URL: [https://vk.com/petroglif\\_karelia](https://vk.com/petroglif_karelia) (дата обращения 06.09.2025).
- Контато, А. (2023) *Ultima. Сквозь Лунные Врата. История Ричарда Гэрриота и его знаменитой франшизы*. М.: Бомбора, 320 с.
- КУДЕСА | Мифология | Славянские Традиции. (2025) [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/kyddeda> (дата обращения 05.10.2025).
- Ростова, Н. Н. (ред.). (2022) *Философия трансмедиа*. М.: Проспект, 88 с.
- Славянская мифология | Язычество | Предания*. (2025) [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/slavyanskayamifologiya> (дата обращения 07.09.2025).
- Славянская мифология || ЗИН/ZINE*. (2025) [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/club219822965> (дата обращения 03.09.2025).
- Тайнан, С. (2024) *Геймдизайн. Рецепты успеха лучших компьютерных игр от Super Mario и Doom до Assassin's Creed и дальше*. СПб.: Питер, 448 с.
- Тёмный Мир Олонхо*. (2025) [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/darkworldolonho> (дата обращения 05.09.2025).
- Чукуров, А. Ю. (2023) Многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG)\* как феномен культуры в контексте трансмедийного сторителлинга (Ч. II). *Общество. Среда. Развитие*, № 4 (69), с. 97–105. [https://doi.org/10.53115/19975996\\_2023\\_04\\_097\\_105](https://doi.org/10.53115/19975996_2023_04_097_105)
- Hounds Of Bayanay*. (2025) [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/houndsofbayanay> (дата обращения 07.10.2025).

## References

- Bel'tyukova, G. (2025) *Slavyanskoe fentezi: luchshee [Slavic fantasy: The best]*. [Online]. Available at: <https://www.litres.ru/journal/slavyanskoe-fentezi-luchshee/> (accessed 05.09.2025). (In Russian)
- Chukurov, A. Yu. (2023) *Mnogopol'zovatel'skaya rolevaya onlajn-igra (MMORPG)\* kak fenomen kul'tury v kontekste transmedijnogo storitellinga (Chast' II) [Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)\* as a cultural phenomenon in the context of transmedia storytelling]*. *Obshchestvo. Sreda. Razvitie — Society. Environment. Development*, no. 4 (69), pp. 97–105. [https://doi.org/10.53115/19975996\\_2023\\_04\\_097\\_105](https://doi.org/10.53115/19975996_2023_04_097_105) (In Russian)
- Dajer, R. (2021) *Pastish [Pastiche]*. Moscow: HSE Publishing House, 344 p. (In Russian)
- Hounds of Bayanay*. (2025) [Online]. Available at: <https://vk.com/houndsofbayanay> (accessed 07.10.2025). (In Russian)
- ИНГРИЯМИКОН-2. (2025) [Online]. Available at: <https://vk.com/ingriamicon2> (accessed 05.09.2025). (In Russian)
- Jeffries, S. (2023) *Vse, vseгда, vezde. Kak my stali postmodernistami [Everything, all the time, everywhere. How we became postmodern]*. Moscow: Ad Marginem Publ., 368 p. (In Russian)
- Karel'skie petroglify. Suveniry s dushoj Karelii [Karelian petroglyphs. Souvenirs with the soul of Karelia]*. (2025) [Online]. Available at: [https://vk.com/petroglif\\_karelia](https://vk.com/petroglif_karelia) (accessed 06.09.2025). (In Russian)
- Kontato, A. (2023) *Ultima. Skvoz' Lunnye Vrata. Istoriya Richarda Gerriota i ego znamenitoj franshizy [Ultima. Through the Moon Gate: The story of Richard Garriott and his iconic franchise]*. Moscow: Bombora Publ., 320 p. (In Russian)
- КУДЕСА | Мифология | Славянские Традиции [КУДЕСА | Mythology | Slavic Traditions]. (2025) [Online]. Available at: <https://vk.com/kyddeda> (accessed 05.10.2025). (In Russian)
- Rostova, N. N. (ed.). (2022) *Filosofiya transmedia [Transmedia philosophy]*. Moscow: Prospekt Publ, 88 p. (In Russian)
- Slavyanskaya mifologiya | Yazychestvo | Predaniya [Slavic mythology | Paganism | Legends]*. (2025) [Online]. Available at: <https://vk.com/slavyanskayamifologiya> (accessed 07.09.2025). (In Russian)
- Slavyanskaya mifologiya || ZIN/ZINE [Slavic Mythology || ZINE]*. (2025) [Online]. Available at: <https://vk.com/club219822965> (accessed 03.09.2025). (In Russian)
- Tajnan, S. (2024) *Gejmdizajn. Retsepty uspekha luchshikh komp'yuternykh igr ot Super Mario i Doom do Assassin's Creed i dal'she [Game design: The successful recipes of the best computer games, from Super Mario and Doom to Assassin's Creed and beyond]*. Saint Petersburg: Piter Publ., 448 p. (In Russian)
- Temnyj Mir Olonkho [Dark World of Olonkho]*. (2025) [Online]. Available at: <https://vk.com/darkworldolonho> (accessed 05.09.2025). (In Russian)

**Сведения об авторах**

Алина Владимировна Венкова, SPIN-код: [3319-8689](#), ResearcherID: [R-9931-2018](#), ORCID: [0000-0002-3075-612X](#), e-mail: [venkova@mail.ru](mailto:venkova@mail.ru)

Доктор культурологии, профессор кафедры теории и истории культуры, Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена.

Андрей Юрьевич Чукуров, SPIN-код: [2497-0907](#), ORCID: [0000-0001-6158-5151](#), e-mail: [achukurov@yandex.ru](mailto:achukurov@yandex.ru)

Доктор культурологии, профессор кафедры теории и истории культуры ГБОУ Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена.

**Authors**

Alina V. Venkova, SPIN: [3319-8689](#), Web of Science ResearcherID: [R-9931-2018](#), ORCID: [0000-0002-3075-612X](#), e-mail: [venkova@mail.ru](mailto:venkova@mail.ru)

Doctor of Cultural Studies, Professor, Department of Theory and History of Culture, Herzen State Pedagogical University of Russia.

Andrei Yu. Chukurov, SPIN: [2497-0907](#), ORCID: [0000-0001-6158-5151](#), e-mail: [achukurov@yandex.ru](mailto:achukurov@yandex.ru)

Doctor of Cultural Studies, Professor, Department of Theory and History of Culture, Herzen State Pedagogical University of Russia.