



DOI: 10.22250/2072-8662.2018.2.154-161

Лапин А.В., Аганина Е.Д.



А.В. Лапин



Е.Д. Аганина

## Мифология, религия и изменённые состояния сознания как основа аудио и видео контента в компьютерной игре (на примере игры «Hellblade: Senua's Sacrifice»)

**Аннотация.** В современной игровой культуре религия и мифология зачастую выступают главным системообразующим основанием сюжета, геймплея, личностей игровых персонажей. В мультиплатформенной игре «Hellblade: Senua's Sacrifice», вышедшей в 2017 году, сюжетная линия, образы игровых персонажей, внутренняя игровая механика созданы по мотивам мифологии скандинавов и кельтов. Авторы выделяют основные компоненты мифологических и религиозных традиций этих народов, которые были использованы при создании игры. Важной частью архаических религий многих народов являлись изменённые состояния сознания (ИСС, altered states of consciousness, ASC). Согласно сценарию, главная героиня находится в изменённом состоянии сознания, что создаёт особое аудиовизуальное восприятие игры. Авторы статьи рассматривают специфические особенности построения компьютерной игры на религиозно-мифологическом основании с привлечением последних достижений в области компьютерных технологий. Авторы утверждают, что компьютерные игры – это не только демонстрация растущей мощи цифровых технологий, но и «слепок современной культуры», отражение господствующих в обществе настроений, этических установок, мировоззренческих критериев. Популярная игра «Hellblade: Senua's Sacrifice» не только отражает эти аспекты современной западной культуры, но и формирует ментальность тех людей, которые являются её поклонниками.

**Ключевые слова:** мифология, религия, компьютерная игра, изменённые состояния сознания, психоз

Andrey V. Lapin, Elena D. Aganina

## Mythology, Religion, and Altered States of Consciousness as a Basis of Audio and Video Content in a Computer Game (Case Study of “Hellblade: Senua's Sacrifice”)

**Abstract.** In modern game culture, religion and mythology often act as the main backbone basis of a plot, gameplay, and personalities of game characters. In a multiplatform game “Hellblade: Senua's Sacrifice” released in 2017, the subject line, images of the characters, and internal game mechanics are based on Scandinavian and Celtic mythology. The authors distinguish the main components of mythological and religious traditions of the peoples, which were used to create the game. An important part of archaic religions of many peoples were altered states of consciousness (ASC). According to the plot, the main character experiences an altered state of consciousness that creates specific audiovisual perception of the game. The authors of the article try to consider specific features of creation of the computer game on religious and mythological basis bringing in the last achievements in the field of computer technologies. The authors claim that computer games are not only a demonstration of the growing power of digital technologies, but also “a mold of modern culture”, a reflection of the moods dominating in the society, ethical installations, and worldview criteria. Popular game “Hellblade: Senua's Sacrifice” not only reflects these aspects of modern Western culture, but also forms mentality of those people who are fond of the game.

**Key words:** mythology, religion, computer game, altered states of consciousness, psychosis

Лапин Андрей Валерьевич – кандидат философских наук, доцент кафедры религиоведения и истории Амурского государственного университета; 675027, г. Благовещенск, Игнатьевское шоссе, 21; alterasintos@gmail.com

Andrey V. Lapin – PhD (Philosophy), Assistant Professor at the Department of History and Religious Studies, the Amur State University, 21 Ignatievskoe shosse, Blagoveshchensk, Russia, 675027; alterasintos@gmail.com

Аганина Елена Дмитриевна – бакалавр кафедры религиоведения и истории Амурского государственного университета; 676027, Амурская область, г. Благовещенск, Игнатьевское шоссе, 21; eaganina9@gmail.com

Elena D. Aganina – Bachelor student at the Department of Religious Studies and History, the Amur State University; 21 Ignatievskoe Shosse, Blagoveshchensk, Amur Region, Russia, 676027; eaganina9@gmail.com

Вышедшая несколько лет назад коллективная монография кафедры религиоведения и истории Амурского государственного университета «Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций» [Забияко, Воронкова, Лапин, 2012] обозначила основные направления взаимоотношений разных типов религии с компьютерными технологиями и сетью Интернет. Многие теоретические положения, высказанные авторами монографии, не только сохраняют новизну по сей день, но и «обрастают» новым содержанием, получают актуальность в свете изменений в массовой культуре и сознании.

В главе «Трансформация религиозных представлений в компьютерных играх» указанной монографии один из авторов данной статьи приходит к выводу, что компьютерная игра – это знаковый феномен, «слепок» современной культуры. Религиозное содержание выступает основой контента многих жанров современной компьютерной индустрии. Однако если раньше религиозно-мифологические представления в основном оставались фоном, на котором разворачивалось повествование игры, то в настоящее время появляются примеры того, как детальное моделирование религиозной традиции позволяет создателям игры выпустить продукт, который дарит игроку новую «глубину погружения», а самих создателей делает «законодателями мод» и в определённой степени революционерами в своём сегменте массовой культуры. Ярким примером подобной тенденции является вышедшая в августе 2017 года игра «Hellblade: Senua's Sacrifice» от британской компании «Ninja Theory».

«Hellblade: Senua's Sacrifice» – компьютерная игра в жанре action-adventure<sup>1</sup>, вышедшая первоначально на персональных компьютерах и игровой платформе PlayStation. Позже компьютерный гигант – корпорация Microsoft – принимает решение о выпуске игры на своей игровой платформе Xbox. Примечательно, что игра получила наряду с восторженными отзывами и ряд серьёзных замечаний от критиков и игроков, но последнее обстоятельство не повлияло на действия Microsoft.

Мир «Hellblade: Senua's Sacrifice» – это детальная реконструкция содержания кельтской и скандинавской мифологии, её основных персонажей. Основа сюжета – путешествие главной героини игры, девушки-воина из племени пиктов по имени Сенуа, в мир мёртвых Хельхейм. Сенуа пытается спасти из рук богини Хель душу своего погибшего возлюбленного Диллиона, отрубленную голову которого она берет в своё жуткое и мрачное путешествие. Позволим себе небольшой исторический экскурс, который более детально раскроет особенности и атмосферу игрового мира «Hellblade: Senua's Sacrifice».

Пикты, или «раскрашенные» – так античные писатели, начиная с конца III века до н.э., называли племена, обитавшие на крайнем севере Британии [Хендерсон, 2004, 9]. Пикты были язычниками, но определённой картины их религии на сегодняшний день нет. Пикты наносили на своё тело причудливые рисунки красками из вайды или золой; иногда создавали татуировки. В татуировках часто использовались изображения животных, которые, очевидно, были племенными тотемами. Животные также были персональными тотемами отдельных воинов,



Илл. 1. Сенуа с головой возлюбленного.

которые хотели приобрести то или иное свойство зверя: силу, свирепость или хитрость. Нет сомнений в том, что татуировки имели религиозный смысл.

Народ пиктов верил в загробную жизнь и бессмертие души: на протяжении своего существования пикты построили множество гробниц для знатных соплеменников и воинов, клали вместе с умершими различную утварь, предметы быта, оружие. Исторически сложилось так, что культура пиктов является неким синтезом культур разных племён, в частности, кельтов и германцев. Кельты пришли в Шотландские земли приблизительно в V веке до н.э., принеся свои верования и обряды. Так, кельтские магические обряды составляли внушительную часть ритуальной практики пиктов [Забияко, 2014, 263]. Различные заговоры могли влиять на людей, их здоровье, жизнь, смерть, погоду и животных. С приходом кельтов в пиктском обществе появляются друиды – жречество – которые активно участвуют в жизни племён [Забияко, 2014, 260].

Пикты имели ряд отличий от кельтов. Одним из таких отличий является традиция наследования власти по женской линии через матерей. Наследование по материнской линии не означало, что пиктами правили женщины: по материнской линии велась родословная королевских семейств.

Несомненно, жизнь пиктов и кельтов проходила в постоянных войнах и сражениях с войсками Римской империи и другими соседствующими племенами. Вследствие этого у народов Британских островов хорошо было развито военное искусство и военные обычаи. Например, пикты переняли кельтский обычай отрезания головы у врага в качестве трофея, а также для отпугивания злых духов. Кельты и пикты верили в пребывание души человека в голове, поэтому обезглавливание являлось одним из главных способом убийства врага. Пикты считали, что силы, таящиеся в голове, оберегают от злых духов, приносят добро, удачу и успех. Добытые головы могли бальзамироваться особым образом в масле и храниться в виде трофея в жилище, а также могли прибавляться на заборы хижин или насаживаться на пики возле дома. Также пикты и кельты перед боем устраивали жертвоприношения, задабривая духов для достижения победы, и совершали магические ритуалы для укрепления сил воинов. Они заключали тайный договор, закрепив его колдовством по обычаю предков. Все воины и вожди выпускали немного крови в общую чашу, размешивали и отпивали из чаши по очереди. Так они заключали между собой нерасторжимый кровный союз, объединяя свои жизни вне зависимости от того, что их ждало впереди – успех или поражение.

До начала христианизации Британских островов после прихода скандинавов около 200 лет длился период интеграции пиктской и скандинавской культур. Скандинавы обладали богатой мифологией и религиозными воззрениями, которые могли частично перенять пикты. Мифология являлась основополагающей базой культуры норманнов, которая ярко повествовала о природе, пантеоне богов и происхождении мира.

Магия играла не последнюю роль в жизни скандинавов: магические и колдовские обряды пронизывали практически каждый аспект жизни северного жителя, начиная от рождения и заканчивая погребением. Для защиты от вредоносной магии они применяли обереги, для увеличения силы – магические предметы или амулеты. Во многих ситуациях прибегали к гаданиям для определения будущего правильного пути для викингов. Мантические функции выполняли жрецы или женщины-прорицательницы, которые могли видеть будущее по внутренностям животных, рунам или жребию [Забияко, 2014, 284]. Отдельную ветвь магических практик представляли военные обряды и ритуалы: викинги проводили большую часть своей жизни в походах и войнах, поэтому военная магия была развита в большой степени. К примеру, накануне битвы воины исполняли ритуально песнопение, бардит, которое распалляло боевой дух и служило знаменем исхода сражения: если звук пения был резким и мощным – это верный знак победы.

Скандинавы верили в продолжение жизни после смерти и существование загробного мира – Хельхейма и Вальхаллы. Хельхейм – место, где покровительствует богиня Хель, в котором пребывают души умерших от болезней, старости или тех, кто совершил злые деяния при жизни; Вальхалла – место для павших доблестных воинов,

которых охраняет Один. Именно стремление попасть в Вальхаллу является одной из причин бесстрашия и непреклонности воинов в бою. Для того, чтобы умерший мог благополучно достичь одного из этих мест загробного мира, проводились погребальные обряды, сопровождающиеся кремацией тела, заклинаниями, жертвоприношениями и пирами. Археологами найдены многочисленные захоронения людей на Оркнейских островах, в которых обнаружены различные таблички с надписями заклинаний для успешного отправления умершего в загробный мир. Заклинания записаны на скандинавском языке – норне, но по методу нанесения они стилистически близки кельтским надписям.

По скандинавским представлениям, всё имеет свой конец: боги, человек, мир. Всё находится под властью судьбы, и никто не в силах её изменить или предотвратить исход событий. Однако наряду с фаталистскими воззрениями, викинги вели активную жизнедеятельность, чтобы потом достойно встретить предначертанные события и смерть. Изначально понятие судьбы у пиктского народа не прослеживается, поэтому стоит предположить, что воззрения о жизненном пути человека появляются у них после прихода скандинавов.

В религиозных традициях пикто-кельтское общество и скандинавы обладали схожими чертами: в частности, это заметно по их вере в бессмертие души и существование загробного мира. Если пикты в своё время возводили могильники для зажиточных соплеменников или односельчан, то с приходом скандинавов эта традиция получила широкое распространение среди всех жителей и получила конкретное обоснование в идее существования Хельхейма и Вальхаллы. Только намного позже в кельтской ирландской мифологии мы встречаем некие представления о «другом мире», где находятся те, кто перешагнул грань земного пребывания. Возможно, таким представлением обладали и пикты до скандинавского вторжения. Попадая в «другой мир», человеческая душа не имеет права вернуться назад в земное существование. Такое правило свойственно и скандинавской традиции. Схожей особенностью обеих культур являлось применение в жизни магии и колдовства, которые затрагивают практически все аспекты жизни человека. Люди верили в возможность оказывать непосредственное или косвенное воздействие на других людей, на природу или животных для достижения каких-либо собственных целей.

Сенуа – яркое воплощение культурных и религиозных традиций пиктов. Создатели игры неоднократно указывали на то, что они подолгу и детально общались с британскими историками, изучающими указанную эпоху. Креативный директор «Ninja Theory» Тамим Антиониадес в своём развёрнутом интервью детально раскрывает особенности визуального образа Сенуа.

Игровая модель Сенуа – результат высокотехнологичного сканирования и захвата движений. Сербская компания «3Lateral» отсканировала лицо актрисы Мелины Юэргенс с помощью собственной технологии. Юэргенс не только играет Сенуа, но и работает в Ninja Theory на должности видеомонтажёра. Яркая раскраска лица Сенуа – попытка максимально приблизить игрового персонажа к тем представлениям о пиктах, о которых говорилось выше. Антиониадес поясняет, что в Ninja Theory решили оставить рисунок на лице Сенуа простым, таким, какой она могла бы нанести сама без посторонней помощи. Действительно, если приглядеться к лицу Сенуа, можно увидеть отпечатки пальцев и грубые мазки. Для облика персонажа очень важны волосы, и их внешний вид тоже исторически обоснован. Пикты мазали волосы известью, из-за чего они становились похожими на дреды. Волосы Сенуа пестрят украшениями, хотя это скорее дань образу, а не исторической достоверности. Но при этом, замечает Тамим Антиониадес, кельты того времени были очень искусными ремесленниками, так что каким бы сложным ни казался внешний вид украшения, оно вполне исторически достоверно. Материал костюма Сенуа – это современная реплика, основанная на внешнем виде древней ткани.

Антиониадес обращает наше внимание на то, что какими бы важными ни были детали визуального образа героини, главное не атрибутика, а её «внутреннее я», которое гипнотизирует игрока не яркой внешностью или деталями костюма, оружием, а своей исключительностью. Сенуа – воин, поэтому создатели уделили особое внимание её боевому мечу: по словам Тамима Антиониадеса, меч Сенуа

необычайно важен в схватках, однако «Hellblade» – это не экшн, как некоторые предыдущие игры «Ninja Theory»: «Да, Сенау сражается на мечах, однако в игре есть длительные эпизоды, в которых она даже не достаёт своё оружие из ножен. Также в определённый момент Сенау теряет его и затем заменяет не менее важным клинком. Я воспринимаю её как Hellblade, Сенау – это и есть «Hellblade», в отличие от «Heavenly Sword»<sup>2</sup>, для сюжета меч не так важен. А она – важна». [Меч, <https://dtf.ru/flood/5850-mech-i-kraska-razbor-oblika-glavnoy-geroini-hellblade>].



Илл. 2. Традиционная для пиктов раскраска лица воина.



Илл. 3. Поединок Сенау с Фенриром.

с мифологией были главными темами игры с самого начала разработки: понимая, что игра может вызвать сильную негативную реакцию со стороны публики, если психоз будет изображён в ней неправильно, разработчики постарались серьёзно отнестись к его воссозданию. Антиониадес указывал, что, несмотря на то, что разработчики компьютерных игр чаще наделяют психозами злодеев, а не их протагонистов, люди смешивают психоз и психопатию, считая, что психоз делает человека опасным; такое изображение психоза в массовой культуре, по его мнению, наносит вред действительно страдающим психозом людям, заставляя их скрывать своё состояние. «Hellblade: Senua's Sacrifice», по мысли её авторов, может стать средством для здорового человека пережить и испытать то, что испытывает человек с психозом.

Создатели игры активно сотрудничали с «Recovery College East» – британской организацией, оказывающей помощь людям с психозами. Руководители этой организации устроили посещение «Ninja Theory» для нескольких пациентов с личным опытом психоза и душевных болезней. В дальнейшем разработчики продолжали сотрудничать с этими людьми и демонстрировать им материалы игры. «Ninja Theory» взаимодействовала также с «Voice Collective» – обществом «слушателей

Огромное внимание уделено графической составляющей игры. Всё вместе – образ героини, мрачные, инфернальные декорации Хельхейма – стало крайне привлекательным для игроков и позволило критикам назвать «Hellblade: Senua's Sacrifice» «визуальным шедевром». Не менее важная составляющая мира «Hellblade» – его звуковое наполнение. Создатели использовали бинауральную запись звука<sup>3</sup> для создания слуховых галлюцинаций, которые были призваны ещё больше приблизить игрока к мрачному и пугающему миру Сенау. Говоря современным языком, Сенау психически не вполне здорова. Её мир, а, следовательно, и восприятие игрока наполнены голосами духов, которые героиня постоянно слышит.

Безумие героини является важной составляющей игры: Сенау воспринимает окружающий мир сквозь призму своего психоза. Разработчики привлекли в качестве консультанта профессора Кембриджского университета Пола Флетчера, использовали архивные материалы по психиатрии, содержащие личный опыт людей с ранними стадиями психозов. Тамим Антиониадес отмечал, что психоз и фантазия и их связь

голосов», людей, испытывающих слуховые галлюцинации, но не признающих это состояние психической болезнью.

В культуре важную роль играют психические явления и психологические состояния, благодаря которым человек попадает в «иную» реальность и начинает видеть то, что недоступно. Примерами таких состояний являются сновидения, транс, экстаз, видения или галлюцинации, которые достигаются путём различных манипуляций с телом (медитация, задержка дыхания) или при помощи употребления различных наркотических средств (ЛСД, марихуана, грибы, травы). Вследствие достижения изменённого состояния сознания (ИСС) у человека искажается понимание реальности; действительность приобретает совершенно новые качества и свойства.

Согласно сценарию игры, Сенау из-за своих «особенностей» была изолирована общиной от повседневной жизни и могла принимать участие только в войне. Она – превосходный воин, поэтому демонстрирует различные комбинации боевого искусства и побеждает врагов, которые больше и сильнее неё. Героиня была обучена боевому искусству в соответствии с традицией своего народа, ей была доступна техника задержки дыхания. Задержка дыхания помогала сконцентрироваться во время битв, усилить удары и «отключить» чувства: человек «преображался», начиная испытывать силу, ярость и бешенство. Такая сложная психическая концентрация помогала выйти за пределы возможностей в поединке и одолеть любого противника.

Современная наука допускает, что ИСС помогают расширить человеческие способности в плане получения новых, доселе неизвестных чувств. Индивид выходит за границы своих возможностей, приобретая новую силу и новые качества. Практика ИСС нередко применялась у воинов с древних времён по всему миру. Э. Бургиньон отмечает существование «одержимости» в общностях, где люди стремятся приобрести некоторые качества, свойственные животным или растениям, через ритуалы и обряды [Гордеева, 2009, 41]. У скандинавов бытовал культ животных (медведя, волка), качествами которых люди хотели бы обладать. Существовал обряд боевой инициации у берсеркеров, когда воин должен был убить волка или медведя и съесть его мясо. Тогда душа животного находила продолжение жизни в теле воина. Впоследствии берсеркер мог носить шкуру убитого животного, уподобляясь ему внешне, хотя это происходило не так часто (на смену шкурам пришла традиция носить амулет из частей тела убитого животного). Один из элементов одежды Сенау – волчья шкура.

Во время битв воин впадал в состояние бешеной животной ярости, не чувствуя усталости или ран. В такие моменты человек был потерян как личность, становясь свирепым и диким животным, зависимым от ощущений. А. Тарас утверждает, что «ярость воинов-зверей» была следствием наследственного заболевания – ликантропии, страдающим которым воображают себя животными [Гордеева, 2009, 279]. К берсеркерам относились с уважением и восхищением, завидуя их боевому духу и смелости.

В состоянии постоянных битв, ярости и бесстрашия в боях, психоз Сенау усиливается, так как она испытывает сильнейший стресс, а из-за задержки дыхания в организме накапливается двуокись углерода. Впоследствии психоз, который становится день ото дня всё глубже и сложнее, превращается в неотъемлемую часть её жизни. Сенау начинает слышать новые голоса и чаще видеть галлюцинации. Её постоянно преследует страх темноты, при котором психоз как будто приобретает реальный облик, материализуется. Сенау в темноте начинает видеть образы и силуэты разных чудовищных существ, которые её преследуют, и от которых она старается спастись. Если от них не удаётся сбежать, то главная героиня погибает в муках и конвульсиях от пережитого шока и внутренней боли. Указанные сцены ярчайшим образом представлены в игре.

Главная героиня постоянно испытывает влияние голосов на своё поведение: появляются злость, раздражение, недовольство собой и чувство вины. Негативные эмоции погружают Сенау в мир зловещих видений. Только изредка, в минуты отчаяния, она вспоминает о своём возлюбленном, Диллионе, о своей цели его воскресить, и чувствует уверенность в собственных силах. В такие моменты Сенау видит и слышит Диллиона, который подбадривает её и говорит о своих чувствах к ней.

Содержание видений главной героини меняется в зависимости от испытываемых эмоций и чувств, и, несомненно, такие резкие перепады от «хорошего» к «плохому» оставляют след на состоянии Сенуа. В конечном счёте, Сенуа приказывает голосам «замолчать», и они уходят на некоторое время из её сознания, но вскоре возвращаются, поскольку психоз не подвластен человеческим силам. Сенуа смиряется со своими «особенностями».



Илл. 4. Типичный пейзаж мира игры «Hellblade: Senua's Sacrifice».

Атмосферу тревоги, страха, которую постоянно поддерживают создатели игры, усиливает приём «необратимой смерти». В начале игры Сенуа подвергается проклятию – её правая рука покрывается «гнилью», которая распространяется по конечности вверх каждый раз, когда персонаж погибает. Игрока предупреждают, что игра окончится, если «гниль» доберётся до головы Сенуа. Это предупреждение легко истолковать как ограничение на количество смертей персонажа: если Сенуа погибнет больше определённого количества раз, сохранение игрока будет удалено, и прохождение придётся начать

с самого начала. Данный психологический приём ещё более усиливает личную связь главной героини и игрока. Угрозу «необратимой смерти» назвали «великолепно исполненным образцом нарративного дизайна» и «современным воплощением приёма ненадёжного рассказчика» [Исследуем безумный мир, <https://se7en.ws/issleduem-bezumnyy-mir-hellblade-keltskie-mify-i-realnaya-istoriya/>].

### Выводы

Компьютерная игра – феномен, воплотивший в себе знаковые элементы современной культуры. Популярность компьютерных игр позволяет говорить о том, что игра выступает фактором, во многом определяющим мировоззрение современного человека. Компьютерная игра – это не только демонстрация растущей мощи цифровых технологий, но и «слепок современной культуры», отражение господствующих в обществе настроений, этических установок, мировоззренческих критериев. В играх, выходящих в свет в последние годы, создатели требуют от игрока определённой «взрослости». Жестокость, насилие, непростой моральный выбор – реальность современных игр, как и национальные, расовые и экономические противоречия.

«Hellblade: Senua's Sacrifice» не просто изображает страдания человека, больного психозом в декорациях кельтской и скандинавской мифологии. Используя широкий спектр аудио и графических разработок в современной компьютерной индустрии, создатели игры пытаются максимально «привязать» игрока к образу Сенуа. Игрок видит мир её глазами, видит её лицо, искажённое печатью безумия. Играющий переживает её самые тёплые и самые страшные воспоминания, помогает Сенуа столкнуться с внутренними страхами и принять боль от утраты возлюбленного. Игра создаёт интимную обстановку и всеми силами выталкивает из зоны комфорта. По мере продвижения по миру игры декорации становятся всё сюрреалистичнее и кошмарнее, травмирующие воспоминания Сенуа рождают новые условия игры. Нервные длительные бои изнуряют и навязывают страх смерти. Игра перестаёт быть развлечением, она рискует отпугнуть определённую часть аудитории, но при этом она оправданно заявляет о себе как о предмете искусства, пусть и в сегменте массовой культуры. Эмоциональный фон игры, сопереживание главной героине ставят «Hellblade: Senua's Sacrifice» в один ряд с произведениями современной литературы или кинематографа. Этого авторам игры в определяющей степени удалось добиться скрупулёзным воспроизведением религиозного контента, являющегося основой конечного продукта.

## Библиографический список

1. Забияко, А.П., Воронкова, Е.А., Лапин, А.В., Пратына, Д.А. и др. Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций / А.П. Забияко, Е.А. Воронкова, А.В. Лапин, Д.А. Пратына и др.; под ред. А.П. Забияко. – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, библиотека журнала «Религиоведение», 2012. – 208 с.
2. Забияко, А.П. Религия древних кельтов и германцев / А.П. Забияко // История религии: в 2 т. – Т. 1 / Под общей ред. И.Н. Яблокова. – М.: Изд-во Юрайт, 2014. – 526 с.
3. История Европы с древнейших времён до наших дней: в 8 т. – Т. 1: Древняя Европа / Ред. З.В. Удальцова. – М.: Наука, 1988. – 704 с.
4. Изменённые состояния сознания и культура. Хрестоматия / О.В. Гордеева. – СПб.: Питер, 2009. – 336 с.
5. Хендерсон, И. Пикты. Таинственные войны древней Шотландии / И. Хендерсон. – М.: Центрполиграф, 2004. – 217 с.
6. Исследуем безумный мир Hellblade: кельтские мифы и реальная история [Электронный ресурс]. – URL: <https://se7en.ws/issleduem-bezumnyy-mir-hellblade-keltskie-mify-i-realnaya-istoriya/> (дата обращения: 30.01.2018).
7. Меч и краска: разбор облика главной героини Hellblade [Электронный ресурс]. – URL: <https://dtf.ru/flood/5850-mech-i-kraska-razbor-oblika-glavnoy-geroini-hellblade> (дата обращения: 30.01.2018).
8. Расколотое «Я» – обзор Hellblade: Senua's Sacrifice [Электронный ресурс]. – URL: <https://dtf.ru/games/9101-raskolotoe-ya-obzor-hellblade-senua-s-sacrifice> (дата обращения: 30.01.2018).

*Текст поступил в редакцию 05.02.2018.*

---

<sup>1</sup> Смешанный жанр компьютерных игр, сочетающий элементы жанров «квест» и «экшен». Подобные игры предлагают игроку преодолевать препятствия как интеллектуального, так и физического рода, например, испытания игрока на выносливость или скорость реакции; само определение того, когда такая игра перестает быть квестом и превращается в чистую action-игру, является лишь вопросом интерпретации. К таким элементам могут принадлежать головоломки; сюжет, многочисленные персонажи, диалоги между ними, инвентарь для собранных предметов и другие приметы жанра квестов.

<sup>2</sup> Heavenly Sword – игра в жанре «слешер», разработанная британской студией Ninja Theory и изданная Sony Computer Entertainment эксклюзивно для консоли PlayStation.

<sup>3</sup> Метод звуковой записи, при котором используется специальное расположение микрофонов, предназначенное для последующего прослушивания через наушники. Обычно при этом методе записи используется специальный манекен, повторяющий анатомическое строение человеческой головы (иногда вплоть до ушей). Учитывая то, что строение внешнего уха у каждого человека индивидуально и он привыкает слышать окружающий мир с таким строением с раннего детства, использование отличающихся по строению ушей при записи может привести к неправильному восприятию записи слушателем.

## References

1. Zabyako A.P., Voronkova E.A., Lapin A.V., Pratyina D.A., etc. *Kiberreligiya: nauka kak faktor religioznykh transformacij* [Cyber-Religion: Science as a Factor of Religious Transformations]. Ed. by A.P. Zabyako. Blagoveshchensk: Izd-vo AmGU, biblioteka zhurnala «Religiovedenie», 2012, 208 p. (in Russian).
2. *Istoriya religii* [History of Religion]. Vol. 1. Ed. by I.N. Yablokov. Moscow: izd-vo Yurayt, 2014, 526 p. (in Russian).
3. *Istoriya Evropy s drevneyshikh vremen do nashikh dnei: v 8 t. T.1 : Drevnyaya Evropa* [History of Europe from Ancient Time to Present Day: in 8 vols. Vol. 1. Ancient Europe]. Ed. by Z.V. Udaltsov. Moscow: Nauka, 1988, 704 p. (in Russian).
4. *Izmenennyye sostoyaniya soznaniya i kultura. Khrestomatiya* [Altered Atste of Consciousness: Chrestomathy]. Ed. by O.V. Gordeyeva. St. Petersburg: Piter, 2009, 336 p. (in Russian).
5. Henderson I. *Pikty. Taïnstvennyye voiny drevnej Shotlandii* [The Picts. Mysterious Wars of Ancient Scotland]. Moscow: Centrpoligraf, 2004, 217 p. (in Russian).
6. *Issleduem bezumnyy mir Hellblade: kel'tskie mify i real'naya istoriya* [Studying the Mad World of Hellblade: Celtic Myths and Real History]. Available at: <https://se7en.ws/issleduem-bezumnyy-mir-hellblade-keltskie-mify-i-realnaya-istoriya/> (accessed January 30, 2018) (in Russian).
7. *Mech i kraska: razbor oblika glavnoj geroini Hellblade* [Sword and Paint: Examining the Appearance of Hellblade's Main Character]. Available at: <https://dtf.ru/flood/5850-mech-i-kraska-razbor-oblika-glavnoy-geroini-hellblade> (accessed January 30, 2018) (in Russian).
8. *Raskolotoe «YA» – obzor Hellblade: Senua's Sacrifice* [The Split “Self”: Hellblade: Senua's Sacrifice's Review]. Available at: <https://dtf.ru/games/9101-raskolotoe-ya-obzor-hellblade-senua-s-sacrifice> (accessed January 30, 2018) (in Russian).