

УДК 214/111+165+159.9

ПОСТРОЕНИЕ ПЕРСОНАЛИЙ В РАМКАХ ИСКУССТВЕННОЙ МИФОЛОГИИ (НА ПРИМЕРЕ WARHAMMER 40.000)

Петев Николай Иванович,
cyanideemo@mail.ru

Владимирский государственный университет имени А.Г. и Н.Г. Столетовых,
Россия, 600000, г. Владимир, ул. Горького, 87.

Петев Николай Иванович, кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии и религиоведения Владимирского государственного университета имени А.Г. и Н.Г. Столетовых.

*Актуальность работы определяется необходимостью исследования искусственной мифологии (1) как части сознания современного индивидуума. **Цель работы:** обоснование специфики построения персоналий искусственной мифологии, а также рассмотрение их качественных характеристик; определение особенностей генезиса персоналий искусственной мифологии в соответствии с особенностями сознания современного индивидуума; рассмотрение механизма возникновения данных образов. **Задача:** выявление особенностей образов богов вселенной Warhammer 40.000. **Методика:** абстрактно-логический анализ, сравнительный анализ, герменевтический анализ для установления основных положений вопроса о специфике построения персоналий искусственной мифологии. Кроме того, применен диалектический метод для более подробного анализа генезиса и специфики образов искусственной мифологии. Также использованы элементы религиоведческого анализа. **Результаты.** Во-первых, «компиляционный» характер искусственной мифологии делает её актуальной для индивидуума. Благодаря абстрактному характеру образов данной системы они становятся универсальными для каждого индивидуума в целом. Во-вторых, заимствование образов традиционных мифов искусственной мифологией указывает на особый мифотворческий характер генезиса персоналий данной системы (2). В-третьих, вследствие кризиса сферы иррационального искусственная мифология становится оптимальным способом экстериоризации психических процессов, которые в последствие переходят в акты-поступки, их следствий и результатов (продуктов), происходящих в ней, в том числе связанных с религиозными мотивами. В-четвёртых, рассмотренные персоналии (боги Хаоса вселенной Warhammer 40.000) являются архетипами деструктивности, в которых отражены самые сильные негативные тенденции психики и ментальности индивидуума.*

Ключевые слова: Искусственная мифология, архетип, деструктивность, Warhammer 40.000, видеоигры, рациональное, иррациональное, сознание, подсознательное.

Современная культура и общество отвечают многим витальным и материальным потребностям индивида, однако в аспекте духовного и сакрального, несомненно, существует кризис. Духовно-нравственный и психический модусы современного человека находятся в шатком состоянии, так как те сферы иррационального, которые должны были поддерживать баланс психических процессов, не выполняют свои функции. Это ведёт к определённом личностному дисбалансу, проявляющемуся в потере самостоительности. Несомненно, что в парадигме религиозного мышления связь «прошлого» (традиции) и «современности» является важнейшей для иррационального в человеке. Архетипы являются связью современного человека с «прошлым». Но архетипы могут носить не только конструктивный характер. В данной статье мы рассмотрим проблему построения подобных архетипов и их значение.

Мифология всегда вызывала интерес у человека. Однако современному индивидууму сложно понять, что такое традиционный миф. Несомненно, что миф меняется, эволюционирует, приобретает новые формы и т. д. Даже существуют работы, посвящённые вопросу кризисного аспекта мифа [1]. Исследование мифа становится сложным испытанием, которое требует особых специфических подходов. Иногда это требует от исследователя не только серьёзных изысканий в своей области, но и вызывает необходимость интеграции нескольких научных областей. Например, такой подход предложил Слэйттери Дэннис Патрик. Его способ исследования должен привести не только к более глубокому пониманию мифа (мифо-поэтики), но и создать условия для становления новых идей [2]. Особенно сложным является исследование современного искусственного мифа, так как его синтетический характер предполагает возникновение различных проблематик, в частности вопрос «живого» и «мёртвого» мифа.

В любой мифологической системе центральное место занимают герои и божества, и искусственная мифология (3), как синтетическая система, не является исключением. Она имеет тенденцию к «компиляции» различных религиозных образов с целью выявления новых персоналий (4). Особенность таких персонажей заключается в достаточно абстрактных качественных характеристиках, что позволяет совмещать в себе множество элементов. Более того, ввиду этой абстракции личностная детерминация такой персоналии будет индивидуальна в зависимости от особенностей человека (ментальных, психологических, нравственных и т. д.), который её представляет или пытается вообразить. Естественно, что такая субъективная интерпретация будет у всех различна, но тем не менее существуют такие «компоненты» образов, которые универсальны для всех.

Возникает вопрос, по какой причине эти образы проникают в сознание индивидуума и оставляют сильное впечатление, вызывают неподдельный интерес и дальнейшее влечение к ним. Первое, что необходимо отметить – это то, что в данном «влечении» огромную роль играет «новизна». Нечто новое всегда вызывает в человеке амбивалентное чувство: желание и страх. При этом эти два чувства настолько переплетены между собой, что являются неким «подпитывающим» фактором друг для друга. Несомненно, что на каком-то интуитивном, подсознательном уровне у человека осталось деление всего, что на него воздействует и с чем он контактирует, на «своё», что ему близко, и «чужое», что им не «узнано» или незнакомо. Такое положение вещей характерно для архаического сознания [3, с. 31], но как некая первичная рефлексия на внешний фактор такая дуальная дефиниция вещей присутствует в индивидууме и в современном, цивилизованном обществе. Несомненным является тот факт, что чем менее вещь или феномен близки по своим характеристикам к качествам индивидуума, тем больше «чужого» в нём (5). Изменение статуса вещи или феномена возможно лишь при приобщении к ней, включая рассмотрение и анализ её с рациональной позиции. «Новизна» предполагает не только позитивные изменения, но и негативные. Её появление неизменно сопряжено с риском негативных и деструктивных тенденций. Например, Р. Мертон отмечает, что «в стремлении к стабильности, новое не принимается, альтернативных вариантов мало» [4, с. 26]. Также существует мнение, что «новизна» может быть фикцией, которая будоражит сознание, будто убеждение, ослепляя индивидуума [5, с. 64, 65, 67].

Ввиду дихотомии страха и желания индивидуум находится в некотором напряжённом состоянии. И на фоне данного противоречия возникает вторая причина «притягательности» таких искусственных образов. Этой причиной является присвоение воздействующему образу статуса «numen», то есть нечто «совершенного иного». У инди-

видуума возникает особое отношение, при котором он определяет образ как нечто, что превышает его сознание, нечто сакральное, а не профанное и тривиальное. Это нуминозное не антагонистично индивидууму, а наоборот является чем-то, что способно поставить его на уровень выше его экзистенции. Нечто, что позволяет выйти за рамки повседневного. Чувство «совершенно иного», которое было пробуждено из чувства страха (6), со временем переходит из статуса «чужое» в статус «свое». При этом чем сильнее было первоначальное неприятие, чувство страха, тем сильнее будет реверсивное этому чувству последующее притяжение к феномену и тем сильнее будет нуминозное чувство как заключительная стадия принятия. В данном случае срабатывает принцип контраст-гармонии, то есть чем страшнее, тем притягательнее [6, с. 58, 59].

Последняя причина, которую необходимо рассмотреть отдельно – это кризис современного иррационального мышления. В частности, это ярко проявляется в творческой (эстетической) форме, когда акты творения приобретают формы абсурдные, пустые и деструктивные. А также в сфере религиозного, так как в современном мире к религии неоднозначное и критическое отношение, так как она не удовлетворяет той потребности в сакральном и иррациональном, которое необходимо индивиду. Человек, несомненно, привык к наличию в своей экзистенции некой иррациональной сферы, которая долгое время представляла собой религиозные традиции. С течением времени, а также в результате излишней рационализации иррациональный элемент религии отошёл на второй план. Ещё Н.А. Бердяев отмечает особое взаимоотношение иррационального и рационального, где последнее старается уничтожить первое [7, с. 86, 87]. Когда «нишу» иррационального в человеке более не занимает религия, то автоматически происходит поиск того элемента, который может занять это место. Несомненно, что такие компенсаторские функции успешнее выполняют концепции квазирелигиозные или синтетико-религиозные (7).

Сфера иррационального служит специфическим механизмом для психологической разрядки человека от излишней рационализации (8) и формализации. Эта сфера заполняется духовно-религиозными компонентами, имеющими характер сверхъестественного, эзотерического, трансцендентного. Однако если этого «трансцендентного» компонента нет, то образовавшуюся «пустоту» индивидуум старается компенсировать какими-либо иными элементами, которые хотя бы чисто формально схожи с первыми. Г.В. Лейбниц отметил, что существует огромная разница между тем, что превышает разум, и что ему противоречит [8, с. 91]. Часто «компенсаторские» элементы сакрального носят характер противоестественного, того, что одновременно противоречит и разуму, и опыту. Это такие концепции, которые благодаря своему абсурду и новизне приобретают форму действительных и действенных совершенно реальных феноменов. Хотя по своему внутреннему содержанию они релятивны и спекулятивны, что ведёт к секуляризации рационального и иррационального как формы сверхъестественного в человеке. Такая ситуация «подмены» иррационального, точнее его содержания, часто происходит тогда, когда эту сферу покидает религиозно-мистическое (9). Однако оно не уходит бесследно. Оно присутствовало с самого начала, но было вытеснено. Его повторное обнаружение и развёртывание можно наблюдать в творческой реализации как компоненты того или иного результата этой деятельности. Эти акты творчества есть изъятие той религиозной составляющей, что оставила след в иррациональном как проявление «иного» опыта. Это нечто естественное и насыщенное, что отличает её от квазирелигиозных феноменов. Совокупность повторно развёртывающихся религиозных компонентов, представляет собой сложные системы и может иметь неоднозначные формы проявления, как например современные видеоигры, комикс-индустрия и т. д.

Мифологемы «драпируются» тенденциями и концептами современного мира, не теряя своего изначального смысла. Именно поэтому метод и язык их выражения принимают иную форму. Это яркие визуальные образы, а не конкретные семиотические (семантические) системы. Хотя, без сомнения, эти образы включают в себя определённые наборы символов, они одновременно и размыты, и соединены между собой, то есть не присутствуют в чистом виде (10), который придавал бы конкретность и однозначность образу. В этом состоит суть персоналий, которые присутствуют в искусственной мифологии.

Во вселенной Warhammer 40.000 религия представлена в двух ипостасях: в виде монотеистической и политеистической систем, которые находятся в противостоянии друг другу. Политеистическую религиозную систему представляют боги Хаоса и боги расы эльдаров. Боги Хаоса представлены старшим (Великими богами) и младшим «поколением». Старших богов всего четыре: Нургл, Кхорн, Тзинч и Слаанеш. Эта своеобразная четверица есть репрезентация дихотомии и амбивалентности качеств индивида. В ней выражена вся противоречивая и хаотическая сущность индивидуумов материального мира, так как они есть суть порождения чувств, желаний, мыслей и действий смертных существ. В общей онтологии вселенной Warhammerони играют пассивную роль в истории Вселенной, однако являются активными участниками метаистории, то есть до эпохи активного участия в онтологических событиях человека. Они образы чисто метафизические, не имеющие своего проявления в мире материи, но оказывающие своё влияние на онтологический процесс через своих посредников.

Причина «неявленности» в Материуме, то есть материальном мире, состоит в чрезмерных качествах этих божеств. Подобно хаосу, то есть сфере Имматериума, являясь его детищем, они обладают огромной энергетикой, которая неспособна к какой-либо структуризации. Они имеют лишь условное воплощение, так как одно из их качеств – постоянное изменение, «течение», интенсивные метаморфозы. Особенно ярко это проявляется в боге Тзинч, который репрезентует данную идею. Он вечно изменяющийся и перевоплощающийся, имеющий множество имён и форм [9]. Остальные божества также имеют неоднозначное описание, которое включает в себе множество противоречий и амбивалентности. В работе Д. Юма «Диалоги о естественной религии» отмечено, что хаос продолжается до тех пор, пока изменения не произведут элементы, которые будут поддерживать стабильность материи, или же если некая сила, приведшая в движение материю, делая её хаосом, перестаёт действовать [10, с. 91, 92]. Боги Хаоса, хоть и являются продуктом деятельности, мысли и желаний живых существ материального мира, тем не менее обладают некой самостью, они и есть именно та самая движущая сила (11), которая сама заставляет себя постоянно изменяться. Ввиду интенсивности метаморфоз богине могут принять материальную форму, так как та имеет ограничения, стабильную форму и структурированность. Несомненно, что такие качества присущи мифологии в её первоначальной форме.

Подобная ситуация с поглощением творца своим творением наблюдается и в реальном мире. Это происходит с индивидуумом в том случае, когда его сознание захвачено мифологическими (религиозными) представлениями. Такой «захват» происходит по причине сильного пресыщения образа энергией. В результате образ или мифологема, как совокупность образов и сюжетов, захватывает сознание индивида и им же в дальнейшем и подпитывается через сферу иррационального и эмоционального. Образуется бесконечный замкнутый круг: эти образы вызывают определённые эмоции и вектор волевого тона, а последние, в свою очередь, «подпитывают» эти самые образы. Зачастую «пробуждение» этих образов и мифологем может быть инициировано некой ас-

социативной рефлексией на некие феномены внешнего мира, но, несомненно, они могут быть и продуктом внутренних переживаний индивидуума.

Образы искусственной мифологии как специфической системы смешиваются с определёнными установками индивидуума (ментальными, психологическими и т. д.), а также с определёнными элементами его мировоззрения, миропонимания, мироощущения и т. д. Происходит экстериоризация различных внутренних процессов в образ, как из сферы иррационального, так и из сферы рационального. Смешиваясь, внутреннее содержание становится трудным для дефиниции. Именно поэтому образы на первый взгляд представляют собой деформированный феномен, который не присущ мифологии и не имеет ничего общего с «живым» мифом. Однако в таких образах гораздо больше от первичной мифологии, чем даже в чётко структурированной мифологической системе той или иной религии.

Итак, образы богов Хаоса есть эманация, «выявление», развёртывание религиозно-мифологических установок авторов Вселенной Warhammer. Несомненно, что эти образы отличаются от традиционных политеистических божеств. Но по какой причине? Современное представление о богах политеистических религий рационализировано и формализовано, так как при исследовании религии, в том числе и её мифологической составляющей, к ней и её элементам подходят как к достаточно чёткой и структурированной системе (12). Но такое положение не свойственно мифологии как таковой. Яркие и абстрактные образы искусственной мифологии во вселенной Warhammer, в том числе и внешний облик богов Хаоса, – это единственный способ своеобразного художественного транскрибирования и репрезентации этих «аморфных» представлений в сознании индивидуума. В архаичные времена для понимания мифологем и их сути использовались особые методики переживания образов – особые мистерии и инициатические практики.

Перейдём непосредственно к анализу образов богов Хаоса. Первый персонаж данной категории, который проанализируем, – Нургл. Он один из первых трёх богов (наравне с Тзинчем и Кхорном, Слаанеш появился позднее). Его функциональная сфера связана с болезнями и здоровьем, жизнью и смертью, а также с возможностями посмертного существования. Его образ близок к представлению архаических народов о демонах болезней, которые могут как избавить от них, так и даровать жизнь. Он символ дуализации жизни и смерти в материальном, физическом мире (мире плоти). Интересна иконография (изображение) Нургла. Его внешний вид уже говорит о вырождении и деградации. Он изображается как огромная, раздутая от гниения плоть, фигура с язвами, проказами и болячками. Несомненно, что эстетический компонент, как некий внешний критерий внутреннего содержания, играет немаловажную роль. Он символ нарушения естественного хода событий материального мира: смерти и последующего разложения, распада материи. Р. Барт в своей работе «Мифологии», анализируя кетч, точнее внешний вид тучного и рыхлого бойца, отмечает, что «уродство служит не только для обозначения низости, но ещё и сосредоточено в самом отталкивающем состоянии материи...» [11, с. 75]. Данный образ не вызывает высоких эстетических чувств, а скорее наоборот, вызывает рефлексивное чувство отвращения. А оно, в свою очередь, порождает аксиологическую дефиницию Нургла, которая предполагает его негативный ценностный окрас.

Изображение Нургла как пример трансформации и деформации материи имеет в себе две причины, которые служат репрезентацией его внутреннего содержания. Первая причина – это попытка продолжения сохранения единства частей материи. Однако по причине того, что она искусственна, не естественна, а есть следствие внешнего заставления, которое противоречит заложенному в феномен закону, она не имеет необхо-

димого эффекта (13). Это пример неудачной трансмутации, которая не преодолевает естественные законы, а искажает их, что вызывает побочные эффекты. Вторая причина – это излишек энергии, что есть суть всех богов Хаоса, с которым не справляется материя. Чрезмерное напряжение не только не сохраняет целостность, а наоборот служит интенцией структурного разложения. В Нургле этот процесс распада замедлен до бесконечности, тем самым этот бог в рамках вселенной Warhammerне обладает в полной мере властью над естественным ходом процессов материи, однако он способен их или ускорять, или же замедлять.

Ещё одна особенность, которую стоит отметить, – это то, что, согласно истории вселенной Warhammer, в плену у Нургла находится богиня расы эльдаров Иша. Она богиня-мать, божество плодородия и земли. В действительности, мотив пленения бога или богини является достаточно распространённым в мифологии различных народов мира. Например, в шумеро-аккадской мифологии, где богиня Иштар (Инанна), которая является богиней плодородия, захвачена в плен богиней преисподней Эрешкигаль. Или другой пример, из скандинавской мифологии: пленение асами бога Ньёрда [12, с. 28] (14), как залог мира. Когда бог Ньёрд находился в плену у ассов, у него рождаются двое детей – Фрейя и Фрейр [12, с. 29]. Оба этих бога связаны с витальным культом, то есть культом плодородия. Второе, что необходимо отметить, Нургл и Иша символически представляют собой брачную пару богов. Этот мотив также достаточно популярен в различных мифологиях народов мира. Однако в данном случае эта пара скорее соответствует концепции И. Кереньи о насильственном браке, некоем заставлении вступить в союз, а также о неких метаморфозах богини, которые являются следствием этого насильственного действия [13, с. 141–149]. Образ Иши очень близок к архетипу Коры. Особенно это проявляется в том факте, что, будучи богиней плодородия и жизни, она становится причастной к смерти.

Богиня Иша является неотъемлемым компонентом или атрибутом Нургла. Она представляет собой своеобразную связь между Имматериумом и Материумом. Она своеобразный инструмент, благодаря которому замыслы Нургла как чистые идеи обретают свою тварность. Через неё они овеществляются и становятся феноменами реального мира. Сам этот бог Хаоса, как и все остальные, не способен проявиться сам или явить какое-либо действие в материальном мире, поэтому ему необходимы «проводники». Болезни, которые он создаёт, имеют влияние на материальных существ, поэтому ему необходим тот, на ком можно испытать своё творение. Иша идеально подходит, так как она богиня плодородия и связанного с ним здоровья и исцеления. Болезни не могут убить её, она быстро излечивается от них, что делает её идеальным объектом для экспериментов Нургла. Сюжет о данной богине мифологии Warhammerявляется своеобразным искусственным инвариантом мифологемы о вечно умирающем и вечно воскресающем божестве традиционных мифологических систем народов мира.

Нургл и его творения – это символ регрессивной трансмутации и искажённой инициации, что приводит к возникновению не более совершенной формы экзистенции, а наоборот. Ярким примером этого являются изменения индивидуумов, которые приняли «дары» этого божества (15). Также стоит добавить, что данное божество, особенно в своём творческом аспекте, олицетворяет алхимическое делание. В его иконографии присутствует изображение котла, в котором он варит свой «чумной эликсир». Это своеобразное ведьмовство, зельеварение, магия, которые ярко представлены в архаических формах религии, а также в иной форме, присущей и внешней алхимии. Однако если целью алхимии было продление жизни и обретение бессмертия, то в данном случае тенденция имеет обратный характер.

Следующая персоналия, о которой мы будем говорить, – это бог Хаоса Кхорн. Во вселенной Warhammer его именуют «Повелителем Ярости» и «Лордом Крови», что отражено и в его иконографии. Его изображают как могучее человекоподобное существо, которое сидит на троне (горе) из черепов посередине кровавого озера. Подобно телу Нургла его огромное тело олицетворяет излишнюю энергию в своей вырождающейся, но не в такой гротескной форме. Кхорн представляет собой некую эмоциональную и инстинктивную сферу индивидуума. Его связь с материальным миром минимальна, так как он не совершает манипуляций с материей, в частности с её витальной характеристикой (с жизнью). Хотя полностью он и не свободен от неё, ввиду необходимости «крови» и «насилия», как особого компонента своего могущества. Интересен тот факт, что ему приписывают некие добродетельные качества, к примеру: воинскую честь и отвагу [14]. В действительности, философия Кхорна – это гиперболический абсолют насилия и жестокости. Он олицетворяет войну и насилие во всех их ужасных проявлениях, как деструктивный феномен и вырождение.

У данного божества мифологии Warhammer множество схожих черт с богами войны различных мифологий религий мира (Марс, Нергал, Один (16) и т. д.) (17). Например, тот факт, что у Кхорна есть «любимчики», которых он одаривает особыми качествами и способностями, а иногда и иными атрибутами. Подобно гладиаторам, все его воины проходят испытания и устраивают сражения между собой за звание чемпиона. Насилием, яростью, жестокостью пропитано все, что связано с этим божеством. Без сомнения, Кхорн воплощает инстинктивные качества человека, которые связаны со страхом и насилием. В частности, можно указать на особую цепочку аффективной рефлексии на внешний агрессивный фактор: страх, как боязнь совершенно неизвестного, затем перерастающий в ненависть, то есть неприятие этого феномена. Далее ненависть превращается в гнев, который предполагает волевой аффективный порыв к сопротивлению, и он в последующем перерастает в ярость, то есть совершенно неконтролируемый волевой порыв, словно взрыв, инициированный эмоциональным состоянием. Последнее состояние – это особое психофизическое состояние индивидуума, которое является одной из форм нуминозного. Примером такого состояния может служить животная ярость берсерка [15, с. 175, 212], экстатическое состояние каннибалов [15, с. 173] или экзальтация и иступление вакханок [15, с. 202]. Некое особое сакральное состояние индивидуума, которое зачастую не поддаётся рациональному и логическому осмыслению.

Ярость является одним из абсурднейших аффектов, в котором заключено противоречие между самосохранением и стремлением к смерти. В состоянии ярости волевой импульс достигает своего наивысшего пика, наблюдается дисперсия вектора волевого акта. Хаотичность такого порыва не имеет каких-либо границ, в том числе тех, что ведут к самосохранению. Ярость обладает огромной энергией и разрушительной силой, в том числе для того, кто её проявляет. Акт ярости также ведёт к определённому «выгоранию» и «затуханию» эмоционально-волевого тона, а впоследствии к нарушению психического состояния индивидуума. Во вселенной Warhammer данный разрушительный характер ярости человека представлен Кхорном и его последователями.

Следующая особенность, которую мы рассмотрим, – это непосредственная связь этого божества с кровью. В мифологии множество сюжетов, связанных с кровью, которую наделяют особыми магическими витальными свойствами. Л. Леви-Брюль отмечает особую двойственность по отношению к крови в первобытном мышлении: с одной стороны, кровь является некой особой субстанцией, которая способствует продлению жизни, излечению от болезней и очищению [16, с. 189–195], с другой – она является

источником нечестии и порчи [16, с. 195–199]. При этом в последнем своём аспекте кровь выступает только тогда, когда она пролита насильственным путём, т. е. не в качестве добровольного волеизъявления человека. Поэтому даже воины и охотники должны были пройти определённый обряд очищения, траура и табуации, дабы искупить свою вину. Кровь также без сомнения является носителем информации и жизни, которые можно использовать согласно архаическим представлениям в определённых ритуалах. Оружие, которым наносилась рана, не должно было попадать к врагу в руки, иначе это могло закончиться смертью для того, кто получил рану, и наоборот, оружие, на котором осталась кровь раненого, использовалось в особом ритуале, для умерщвления противника [17, с. 117, 118]. При этом согласно первобытному сознанию, подвержен порче не только тот, кто проливает кровь, но и тот, кто получает рану. Во вселенной Warhammer встречается подобный сюжет (18).

В боге Кхорне концепция крови имеет двойственный характер. Слияние политеистических парадигм, в частности особенностей религиозных культов и вероучений, предполагает принесение в жертву богам принудительно (например, пленников), но имеет сакральный характер (19), и одновременно присутствуют более ранние архаические представления о порче, которая есть следствие насильственного кровопускания (убийство, рана и т. д.). При этом последнее доминирует над первым, то есть деструктивность «драпируется» религиозными (политеистическими) мотивами. Кроме того, особенностью данного божества служит тот факт, что он является противником построения храмов в свою честь. Это указывает на факт доминирования деструктивных мотивов над религиозными, особенно в аспектах, связанных с кровью (20). Его религия – разрушение, его культ – насилие. Парадокс заключается в том, что именно принесение в жертву крови в форме «нечистого» и даёт ему силы и энергию, подпитывает его деструктивный характер.

Можно выделить несколько особенностей «разрушительности» образа бога Кхорна. Во-первых, деструктивность, как и ярость, являются не каким-то спонтанным явлением, а именно некой константой личности. Э. Фромм называет это «деструктивным характером», так как деструктивность не исчезает и не возникает, а присуща личности в скрытой или явной форме [18, с. 356]. В Кхорне она проявляется как во всём внутреннем содержании образа, так и во внешних чертах. Кхорн не нуждается в источнике «разрушительной тенденции», он сам первоначало. Хотя он и порожден ненавистью и насилием, тем не менее он является источником этих феноменов в их чрезмерном проявлении в своих последователях, что выражается в гиперболической, а иногда абсурдной агрессивности. Кхорн изменяет структуру личности своих последователей и деструктивность становится их природой.

Во-вторых, это принцип «поклонения деструктивности» [18, с. 362, 363]. Этот феномен ярко выражен в поведении последователей Кхорна. Поведение индивидов, поклоняющихся Кхорну, можно описать следующими словами Э. Фромма «...перманентное служение идеалу разрушения, принесение своей жизни в жертву кумиру...» [18, с. 363]. Иными словами, такое поклонение заключается в целенаправленном стремлении личности к тому, чтобы разрушать.

В-третьих, в образе данной персоналии существует особый экстатический момент «ярости». Выше мы уже приводили примеры таких особых эмоционально-психологических состояний. Однако в данном случае это лишь следствие деструктивного характера, но не его причина. В плане экстатичности Кхорн уступает в интенсивности и глубине этого феномена другому божеству Хаоса – Слаанеш.

В-четвёртых, Кхорну присущ садизм, который является неотъемлемым элементом деструктивной личности [18, с. 367]. В этом божестве особо проявляется активная форма садизма, однако так же, как и в аспекте экстатического состояния, он по своим характеристикам уступает Слаанеш, ввиду того, что садизм в последнем реализуется как в активной, так и в пассивной форме (мазохизме). В целом стоит отметить, что в мифологии Warhammer два этих персонажа являются антагонистами. Кроме разницы в аспекте экстаза и садизма, ненависть Кхорна к Слаанеш может быть объяснена тем фактом, что только сексуальность имеет возможность подавить агрессивный порыв (21).

В-пятых, характерной чертой для Кхорна является тенденция соперничества и стремления к власти, что выражается в требовании для себя трофеев. Это отражено в девизе последователей Кхорна: «Кровь для бога крови, черепа для трона черепов». Рассмотрим вторую часть этого лозунга, так как о первой речь шла выше. Черепа выступают здесь не как элементы, связанные с конкретно религиозным культом, а с особенностями охотников и воинов собирать трофеи, которые репрезентуют силу и власть своего обладателя. Сам «трон черепов» есть гиперболическая форма власти насилия, которая есть суть Кхорна. Иными словами, это борьба и стремление к абсолютному доминированию и полному уничтожению всех, кто представляет опасность и сопротивляется. В совокупности с тенденцией садизма это вырождается в бесконечную агрессию, так как статус воина и охотника также определяется и количеством трофеев. Абсурдность этого заключается в деструктивном стремлении быть лучшим, которое может предполагать и вариант быть единственным оставшимся, и поэтому лучшим (22). Несомненно, что в образе Кхорна и в ментальности сторонников этого божества «разрушительность» заключается в аксиологической ошибке, иными словами ценностью и стремлением является сам процесс достижения этого статуса, а это бесконечное разрушение, насилие и жестокость.

Кроме того, у Кхорна есть одна интересная особенность. Считается, что это божество символизирует воинскую честь и отвагу, поэтому убийство слабых не приносит чести [14]. Стоит отметить, что отчасти это отражено в сознании последователей Кхорна. Слабые поверженные противники, по их мнению, недостойны быть жертвой для Кхорна, а подходят лишь для божества Слаанеш (23). Это указывает на то, что поверженные воины слишком изнежены и слабы, то есть не являются истинными воинами, а таких предпочитает именно Слаанеш. Однако всё это не запрещает убийства слабых как таковое. Именно поэтому честь в образе Кхорна имеет лишь относительный и эфемерный характер. З. Фрейд отмечает интересную особенность в ментальности архаичных людей, связанную с ограничениями воинов, которые они на себя налагали перед битвой. Он указывает, что воин приносит обет чистоты и целомудрия, «потому что намерен позволить себе в полной мере обычно запрещённое удовлетворение жестоких и враждебных душевных движений» [17, с. 138, 139]. Таким образом, честь, как форма морального поведения и отношения, в образе Кхорна есть лишь некая формальность, отголосок религиозного компонента уважения противника и боязни отмщения (24), однако это лишь условность. Деструктивная тенденция обличается в честь, которая по своему характеру эфемерна и бессодержательна, аналогично тому, как зло маскируется под добро для более лёгкого проникновения в человека.

В дополнение отметим, что образ Кхорна имеет сходные черты с пониманием Ф. Ницше о свободном человеке как воине [19, с. 100]. Он рассматривает войну как определённую ценность, в которой рождается свобода. Свободе нужно вечное преодоление трудностей и препятствий. Война учит ответственности и необходимости жерт-

зовать (25) счастьем, здоровьем и т. д. ради достижения истинной свободы. Ф. Ницше пишет, что «надо, чтобы необходимость заставляла человека стать сильнее, иначе он никогда им не будет» [19, с. 101]. Иными словами, Ф. Ницше усматривает в войне источник истинной свободы, свободы инстинктов и желаний, и реализацию стремления к власти. Кхорн яркий пример такой свободы через полное доминирование, но свобода имеет определённые границы (нравственные, духовные и т. д.) – иначе это не свобода, а вседозволенность. В случае с данным божеством Хаоса – свобода и есть полная вседозволенность, что имеет, несомненно, деструктивный характер. Каждый индивидуум, который интерпретирует свободу как вседозволенность, что есть реализация всего желаемого им, несомненно, будет сталкиваться с аналогичным «стремлением к свободе» других. В результате реализация полной свободы будет возможна только при устранении других желающих. Это свобода единственности как онтологической единицы, но это лишь признак вырождения этой самой единицы как вида, но не доказательство её уникальности.

Следующее божество Хаоса – это Тзинч, которого называют «Архитектор Судьбы», «Великий Заговорщик», «Изменяющий Пути» и «Мастер Удачи». Данный образ один из самых интереснейших по своему внутреннему содержанию. Тзинч есть олицетворение недифференцированности рационального и иррационального знания и опыта, смешение области естественного и сверхъестественного, колдовства и логической точности и четкости архитектора, стратега и т. д. В этом образе ни один из вышеперечисленных параметров не поддаётся чёткой дефиниции. В Тзинче смешиваются категории как мистического, так и совершенно рационального и логического. При этом одно перетекает в другое, образуя единый конгломерат онтологических знаний. Однако такое мнение возникает лишь при беглом ознакомлении с данным персонажем мифологии вселенной Warhammer. Как и иные божества Хаоса – он олицетворение вырождения и деструктивности, но в области рационального и иррационального в индивидууме. Это иррациональность как следствие излишней рациональности.

Тзинч, как и вышепроанализированные образы, в иконографии также изображается в аморфной форме. Однако если первые персоналии описываются как тела тучные, что символизирует переизбыток, то изображение этого божества иное. Он худой и истощённый, дымка полностью скрывает его, оставляя лишь силуэт и размытые детали внешности. Туман имеет особое нуминозное значение. Он символ некой тайны и сакральности, так как скрывает от взора нечто, что не способен или не должен увидеть человек. Это, в свою очередь, порождает нуминозный страх, а в дальнейшем и нуминозное поклонение. Без сомнения, туман или дымка аналогичны по своему внутреннему содержанию и значению образу тьмы (26), но утверждать их полное тождество было бы неверным. Кроме того, туман или дымка могут указывать на особый экстатический компонент данного образа, подобный шаманским практикам, где окуривание и курение является неотъемлемым элементом (27). Шаманские инициации сопровождаются особыми постами и аскетическими практиками, связанными с постоянным курением, употреблением сока табака и т. д. [20, с. 134]. Тзинч изображается истощённым, что указывает на некую связь с аскезой, то есть аскетическими практиками получения знаний. Посты, как воздержание от пищи и питья, применяются во многих религиях с целью очищения разума индивидуума, а также достижения просветления. Несомненно, образ дымки и внешний образ Тзинча репрезентуют идею инициации как способа получения особых сакральных знаний. Кроме того, воскурение определённых растений и курение специализированных трав в шаманской традиции практиковалось для укрепления «силы», а сам дурман воспринимался как акт смерти и рождения практикующего

[20, с. 364]. Иными словами, Тзинч связан не только с такой категорией явлений, как знания, но и с такой, как смерть. Однако знания Тзинча не имеют такого характера, как в традиционных инициатических практиках. Эти знания хаотичны и неструктурированы. В данном божестве ярко представлена форма первобытного мышления, где нет дифференциации на естественное и сверхъестественное. В нём отсутствует демаркация знаний, то есть отделение рационального от иррационального. Это выражается в том, что никто не способен понять, что он говорит. Множество голосов говорят одновременно, сливаясь в какофонию. Невозможность вербального или письменного изложения чего-либо указывает на то, что отсутствует рациональное осмысление того, что воспринято (28). Тзинч – это мистика и мистически-интуитивное мышление в своей деструктивной форме, которые не способны выполнить свою прямую функцию: раскрытие особых сакральных знаний. Кризис рационального – это его вырождение в иррациональное. Смещение рационального и иррационального в образе Тзинча часто граничит с полным абсурдом.

Ранее мы упомянули связь Тзинча с религиозным символом смерти, который в его образе проявляется через инициатический элемент. Подобно Нурглу, это божество имеет связь с концепцией жизни и бессмертия. Во вселенной Warhammer Тзинч надеялся своих адептов бессмертием, однако их внешняя форма была иной, чем у Нургла. Если последний просто останавливал процесс разложения, то есть смерти, растягивая его до бесконечности, то Тзинч изменял саму форму существования индивидуума (29). Учитывая, что он обладает знаниями, в том числе в области законов материи, он не противостоит и не идёт им наперекор как Нургл, он ищет способы обойти их, изменить, подстроить. Это одна из причин их антагонистичного характера (30). Оба этих божества отличаются особым концептом трансмутации, однако в обоих случаях она несёт не конструктивный, а деструктивный характер.

Несомненно, что физическое и ментально-психологическое (душевное и духовное) состояния влияют друг на друга. Например, Б. Спиноза отмечает, что душа есть идея тела [21, с. 82]. Соответственно, тело есть не что иное как форма, материальное воплощение этой идеи, то есть самой души. Изменение одного из этих взаимодействующих элементов ведёт к метаморфозам другого. Бытие, в частности материальная экзистенция, имеет определённые законы, по которым оно функционирует. Все элементы предопределены им, то есть, детерминированы в духовном и материальном аспекте как часть общего. Коренное изменение индивидуума, которое противоречит общим положениям, делает из индивида некий инородный элемент. Он становится антагонистичным для общей архитектоники, что приводит к онтологическому диссонансу. Так, например, во вселенной Warhammer члены ордена «Тысяча Сынов» после влияния на Тзинча испытывали страдания от трансформации. Это символ вырождения, не только физического, но и рационального. Если метаморфозы индивида, вызванные Нурглом, берут своё начало в материи, то есть в телесности, то изменения Тзинча инициированы через интеллектуальную сферу и переходят на физическую сферу.

Изменения Тзинча не являются естественным феноменом, и они не стабильны. Сам он хаотичен, поэтому изменения, которые он вызывает в индивидууме, имеют ту же природу. Это постоянный переход от одной структуры к другой, не имеющий постоянного строения. Это божество символизирует постоянное разложение ментальной и интеллектуальной сферы, что влияет и на экзистенцию. Стоит отметить, что любая система может иметь исключения. Например, Б. Паскаль отмечает, что хоть у природы и есть свои законы, однако «иной раз природа устраивает нам подвох и не подчиняется собственным правилам» [5, с. 72]. Однако эти «исключения» носят скорее сверхъесте-

ственный, ноне противоестественный характер по отношению к общим законам. Изменения экзистенции индивидуума Нурглом и Тзинчем носят как раз противоестественный характер, хотя и достигаются различными путями (31).

Бог Хаоса Тзинч – это репрезентация чистого теоретического разума в его гиперболической форме, который полностью оторван от эмпирики, то есть реального мира. Он – это разум, полностью предоставленный сам себе. Его метафизические конструкции не просто не имеют ничего общего с реальностью, но антагонистичны ей. Он иррационален и абсурден в своей рациональности.

Следующая особенность Тзинча – это его связь с колдовством. Представление об этой специфической черте Тзинча связано с ранней формой религии – магией. Эта форма репрезентует совершенно иное мироотношение и мировоззрение архаичного человека. Если иные формы, такие как тотемизм, анимизм, фетишизм, предполагают страдающее состояние человека, то магия – это активная роль индивидуума в определённом акте, который драпирован в магическую форму. Человек более не зависим полностью от волеизъявления высших сил, он сам может навязать им своё собственное желание. Это антропоцентрический поворот религиозного сознания, который предполагает влияние воли индивидуума на архитектонику и процессы бытия. Человек перестаёт отдавать все активные онтологические функции силам сверхъестественным и приобретает активное и творческое начало. Иконография Тзинча указывает на его связь с магической сферой. Среди всех его черт стоит отметить одну особенную – это появление множества лиц, возникающих на его теле, которые смотрят на собеседника и издеваются над ним. Первый элемент колдовства в этом образе – это некий дурной глаз. В первобытном мышлении обладатель дурного глаза и колдун – это синонимы [16, с. 161]. Под дурным глазом понимается определённый волевой вектор колдуна, имеющий негативное влияние на определённого индивидуума, на того, на кого смотрят. Сам глаз лишь орудие, проводник этой некой негативной тенденции. Учитывая иконографию и общую характеристику Тзинча, можно сказать, что глаза на его теле являются проводниками его деструктивного волеизъявления, подобно колдовскому взгляду. Второй элемент – лжесвидетельство, как проявление колдовства. Согласно Л. Леви-Брюлю, ложное обвинение, если даже в действительности индивид не виноват, приносит несчастье индивиду, околдовывает его, что впоследствии приносит негативные последствия и даже смерть [16, с. 167, 168]. Учитывая, что Тзинч является мастером лжи, манипуляции, интриг и т. д., очевидным становится то, что эти качества служат проводниками его колдовской силы и воли.

Тзинч – символ перехода от латентного бытийного состояния человека к активному. Он олицетворяет собой волевое заставление изменения материальной и нематериальной сфер (естественного и сверхъестественного), идею, которая имеет место в архаическом осмыслении индивидуумом феномена магии. М. Вебер отмечает, что «колдун одновременно уходит от мира, но также имеет власть над ним» [22, с. 10]. Ранее мы подчёркивали определённый аскетический характер Тзинча и его связь с колдовством, он совмещает в себе два этих компонента. М. Вебер указывает, что «противоположность между аскезой и мистикой увеличивается, когда первое подвергается рационализму («мирская» аскеза), а второе – полному уходу от реалии» [22, с. 9]. Синтез между двумя этими практиками возможен, но только если каждый из элементов более или менее умерен, то есть не впадает в какую-либо крайность. Тзинч, конечно, совмещает в себе и мистику (колдовство), и аскетический элемент, но в своих радикальных формах (32). Этот диссонанс также указывает на деструктивный характер данной персоналии.

Выше была указана связь Нургла с алхимией. В Тзинче тоже существует это взаимоотношение. Однако если Нургл символизирует внешнюю алхимию, то Тзинч – внутреннюю, то есть внутреннее «алхимическое делание», связанное с интеллектуальной, ментальной, психологической концентрацией. Это ещё раз указывает на их антагонистические взаимоотношения (33). Нургл и Тзинч – это противостояние двух идей генезиса, становления и развития Вселенной – естественного (религиозного) и интеллектуального (философского) соответственно. Если первая идея больше всего напоминает деистическую концепцию, где все законы установлены и всё развивается в соответствии с ними, то вторая – это идея великого Разума (интеллекта), который сам и есть эти законы.

Последний бог Хаоса – это Слаанеш, который носит имя «Принц Излишества», «Лорд Наслаждения», «Принц Удовольствия» и т. д. У этого божества есть особенности, которые сильно выделяют его среди иных божеств Хаоса. Во-первых, Слаанеш самое молодое божество. Если остальные появились практически одновременно, то Слаанеш появился в более поздние периоды Вселенной. Но, несмотря на свою молодость, он обладает достаточной силой и властью, чтобы с ним считалось «старое поколение».

Во-вторых, Слаанеш появляется в момент падения и истребления расы эльдаров. Согласно мифологии Warhammer, данная раса наиболее технически развита, например, по сравнению с людьми, ей чужды эмоции и чувства, её представители оперируют больше разумом и логикой. Тем не менее раса эльдар постепенно поддавалась нравственному разложению и сладострастным желаниям. Б. Паскаль отмечает, что «какой малостью показались бы земные блага, когда бы воображение не придавало им цену» [5, с. 62], и что благоразумные люди чаще попадают под власть воображения [5, с. 60]. То есть аффективное влияние более интенсивно и более радикально захватывает индивидуума, который максимально старается рационализировать свою экзистенцию. Это могут быть страсти, суеверия или стремления к наслаждению, то есть всё то, против чего бунтует разум, но он не способен «отрезвить» индивидуума ввиду того, что его сознание уже во власти воображения. А воображение – это энтелехия будущего акта, поступка или действия. Подобное произошло и с эльдарами: желание чувственных наслаждений привело к «ослепленению» нравственного чувства и «глухоте» к голосу разума. В результате «развращения» и появился Слаанеш, как репрезентация волевого стремления к чувственному наслаждению и удовольствию. Его появление сопровождалось уничтожением большей части расы эльдаров и гибелью почти всех их богов. Слаанеш представляет собой персонифицированный архетипический образ, который имеет определённые связи с комплексами и психозами, вызываемыми при рационализации и подавлении определённых аффективных влечений.

В-третьих, выше уже было отмечено антагонистическое взаимоотношение между Кхорном и Слаанеш. Кхорн – это яркое выражение деструктивного садистского асексуального характера. Деструктивность Слаанеш имеет более широкий диапазон форм проявления садистского элемента. Если Кхорн проявляет тенденции насилия лишь в форме жестокости милитаристского характера и лишь в форме садизма, то Слаанеш – это сексуальный и асексуальный садизм и мазохизм одновременно, с учётом того, что оба эти феномена несут в себе получение наслаждения. Э. Фромм отмечает, что важный аспект мазохизма, в частности сексуального, это полное отсутствие своей собственной воли, рабское подчинение, абсолютное принятие чужого доминирования [18, с. 371]. Слаанеш является как раз проявлением этого общего доминирования, тогда как те, кто поклоняются ему, – его абсолютные рабы. Деструктивность данного образа усиливается тем, что в нём преобладает сексуальный контекст. Дело в том, что «нет та-

кой сферы деятельности, в которой характер человека проявлялся бы точнее, чем в половом акте: именно потому, что здесь менее всего можно говорить о "заученном" поведении, о стереотипе или подражании» [18, с. 370]. Именно поэтому в образе Слаанеш сосредоточена садистская деструктивность в своём чистом виде, без каких-либо «примесей». Она не имеет ничего общего с позитивными тенденциями, а лишь направлена на деструктуризацию. Эта деструкция имеет абсолютный и радикальный характер. Все формы такого волеизъявления и поступков, репрезентациями которого является Слаанеш, то есть актов садизма и мазохизма, – это не выражение форм «проявления жизни», это «импульс удушения жизни» [18, с. 369].

В-четвёртых, внешняя иконография этого образа отличается от остальных божеств. Все божества Хаоса имеют размытые, аморфные образы. Слаанеш эта особенность не присуща. В нём присутствуют красота и гармония чёткости, но наличествует сочетание прекрасных и ужасных элементов. Это сочетание ужасного и прекрасного является символом деградации и вырождения структурного единства и гармонии и несёт особое символическое значение. Например, демонетки (прислужницы Слаанеш) часто изображаются как антропоморфные существа с клешнями или щупальцами (34). Их странная красота привлекает и поработачивает индивидуума, делая его рабом Слаанеш.

Внешнее описание этого божества Хаоса и то отношение, которое он к себе вызывает, указывают на то, что в этом образе присутствует элемент контраст-гармонии. Р. Отто отмечает, что для древних религий был характерен такой феномен, при котором чем страшнее объект, тем более он притягателен, при этом он вызывает в индивидууме определённое опьяняющее (дионисийское) влечение, а затем и нуминозное отношение [6, с. 59]. Невозможно объяснить образ Слаанеш исходя только из эстетической категории «прекрасного», ибо под неё он не подходит. Тем не менее в мифологии вселенной Warhammer именно ему отведена некая своеобразная роль онтологической «красоты». Но эта красота деформирована, энергетика настолько велика, что нет конкретного образа прекрасного, а лишь смешение отдельных элементов, конгломерат в одном существе. Ввиду такого смешения, при отсутствии эстетических категорий и идеалов, «прекрасное» и «красивое» тождественны в образе Слаанеш «ужасному» и «отвратительному». Это возможно лишь ввиду особого нуминозного характера этого образа. Также отсутствие конкретных категорий «прекрасного» и «отвратительного» – это абсолютизация этого образа как эстетического феномена, то есть этот образ не имеет никаких атрибутивных ограничений. Он всеобъемлющ и включает в себя полноту «прекрасного», даже в форме «ужасного». Но, в действительности, этот всеобъемлющий идеал является вырождением, ибо в нём главенствует не «прекрасное» в «ужасном», а наоборот.

Отметим, что в образе Слаанеш присутствует мотив дионисийского опьянения, которое сопровождается двумя спецификами. Во-первых, это переизбыток энергии, в том числе в сфере аффективного восприятия и рефлексии [19, с. 121]. Индивидуум уже не только не контролирует свои поступки и решения, но и исключает аналитический компонент, то есть оценку действий и результатов. Б. Паскаль утверждает, что человек не ощущает чрезмерность, однако сам же от неё страдает [5, с. 49, 50]. Более того, если говорить о наслаждении, то актуально будет мнение Ж.О. Ламетри: «Чрезмерные чувственные наслаждения лишаются своей яркости и перестают быть наслаждением» [23, с. 173]. При потере наслаждения человек, находящийся под воздействием аффекта, будет стремиться вернуть это состояние. В таком случае будет снят вопрос легитимности использования того или иного способа для его достижения, что в свою очередь будет исключать фильтрацию этих способов по их воздействию на самого индивида или его окружение. Более того, этот волевой вектор не будет поддаваться корректировке со

стороны рациональности и нравственности. Именно ввиду этого «затмения» сознания и происходит невосприятие чрезмерности, которая оказывает деструктивный характер на целостность индивида. Сам образ Слаанеш пропитан аспектом «излишества» как некоего блага, поэтому одно из имён его «Принц Излишества» (35).

Во-вторых, дионисийское состояние характеризуется тем, что аффекты полностью берут верх над индивидуумом, образуя череду метаморфоз ввиду влияния аффектов [19, с. 77]. Данная особенность указывает на связь с экстатическим состоянием. Образ Слаанеш – это символ особой сексуальной экзальтации и экстаза. С одной стороны, сексуальность является частью многих инициатических обрядов народов мира и неотъемлемой частью культовых действий, связанных с плодородием, рождением, смертью и т. д. М. Элиаде отмечает определённую связь между сексуальностью, познанием тайных истин и святостью [15, с. 72, 73].

С другой стороны, как элемент образа данного божества, она не несёт в себе позитивных тенденций. Хотя эта сексуальность по своей природе и сакральна, она ведёт к разложению индивидуума, нарушению его целостности. Также суть многих инициатических обрядов – это достижение состояния, при котором индивидуум стирает все свои личностные качества и обретает абсолютный и всеобъемлющий характер, но в дальнейшем это приводит к становлению целостной индивидуальности или её аналога (например, какая-либо сформированная и конкретная идентичность всех членов группы). Но в Слаанеш это абсолютное и всеобъемлющее состояние экстаза не ведёт к формированию индивидуума или получению каких-либо знаний. Из деструктивной сексуализации своих адептов Слаанеш черпает силы, разрушая их целостность во всех сферах и забирая саму жизнь.

Описание Слаанеш указывает на особую красоту, которой обладает это божество. Отметим, что существуют мнения, согласно которым красота не является чем-то необходимым для продолжения рода [10, с. 113]. Более того, Р. Барт отмечает, что эстетичность тела оторвана от феноменологической реальности, а соответственно такие тела неответственны и дереализованны [11, с. 50]. Образ Слаанеш – это система всевозможных категорий эстетики в одном образе, которые оторваны от реальности. Эта оторванность ещё больше усиливается вследствие деформации категории «прекрасного» и «красоты», а также по причине гермафродитизма данной персоналии (совмещение мужских и женских идеалов). Поэтому красота Слаанеш «бесплодна», так как в ней нет никакого соотношения с реальностью, она абстрагирована и аморфна. Это привлекает по причине полной теоретичности, что исключает какие-либо изъяны, которые скорее присущи миру феноменов, но не ноуменов.

В-пятых, особенность Слаанеш состоит в том, что в отличие от остальных, это божество гермафродит. В мифологиях религий мира образ гермафродита имеет особое значение. Например, «гермафродитизм означает не что иное, как союз наиболее сильных и крайних противоположностей» [13, с. 112]. Этот образ часто используется в космогонических мифах как начало всего мироздания, как исток творческого аспекта мира. С ним связаны феномены смерти и жизни. Он являлся важным элементом гностических практик алхимиков, и с ним связан аспект раскрытия сакральных тайн. Его форма близка к всеобъемлющему инициатическому состоянию абсолюта. Кроме того, этот образ отличается идеей особой плодовитости и силы. К. Юнг отмечает, что этот образ как бы связывает современное сознание, которому угрожает утрата корней, с естественной, бессознательной, инстинктивной целостностью первобытных времён [13, с. 113]. Это в свою очередь предполагает личностную аутентичность и становление самости. Несомненно, что архетип гермафродита имеет связь с такими архетипами, как младенец и трикстер.

В Слаанеш соединены два начала – мужское и женское, что отражается в его иконографии. Этот персонаж мифологии Warhammer – классический образ гермафродита, но по своему содержанию суть его отличается от классического архетипа. Бигендерность является распространённым феноменом в различных религиозных культурах. М. Элиаде отмечает интересный парадокс сакральности различных полов: у мужского сообщества вызывала интерес обрядовость женских культов, и также наоборот, что породило одновременное стремление к антагонистическому разделению этих различных гендерных сакральностей и одновременно стремление найти путь к общему состоянию, где эти противоположности есть суть одного [15, с. 203, 204]. Несомненно, что гермафродит является символом слияния таких противоположностей. Однако Слаанеш не несёт в себе такого посыла, анесёт в себе эротизированное перегруженное значение. Вся сакральность бигендерности лежит лишь в единении двух начал в одной персоналии, имеющее деструктивный характер (36). Эротизм и вульгаризм затмевают витальное (жизненное) начало. Они искажают понятие жизни, деформируют его до такой степени, что гедонистическое разрушение становится тождественным ей. Искажается не только поведение, но и внешний вид самой жизни, что ярко отражается в адептах Слаанеш (37). Если архетип гермафродита указывает на процесс перерождения через смерть, что ярко проявляется в мифологии и инициатических практиках народов мира, то в Слаанеш это тенденции деградации и деструкции – это смерть через перерождение.

Ещё одна особенность Слаанеш состоит в том, что единственное, что роднит его образ с архетипом трикстера, – это изменение гендерной аутентичности. Но иные качества трикстера не присущи Слаанеш, в частности лукавство и плутовство, эти качества скорее присущи больше Тзинчу. Более того, если трикстер бессознателен по отношению к самому себе, то этого нельзя сказать по отношению к Слаанеш, в нём явно выражена самость.

Подводя итоги относительно данного божества Хаоса в мифологии Warhammer, необходимо отметить, что Слаанеш – это символ вырождения энергии, при этом именно витальной. Её постоянный прилив порождает ещё большую жажду, подобно чувственному наслаждению, которое требует увеличения качественных и количественных характеристик удовольствия, а иногда и изменение формы вплоть до деструктивной. Этому состоянию не свойственны границы и мера. Слаанеш – это всепожирающая деструкция, которая имеет своё распространение даже на сферу Хаоса, он символ его окончательной деструкции и дестабилизации. Даже учитывая, что это божество родилось самым последним, ввиду своего «ненасытного» характера оно по значимости стоит во вселенной Warhammer рядом с древними божествами.

Подводя итоги анализа божеств Хаоса в искусственной мифологии вселенной Warhammer, стоит отметить, что в образах этих четырёх богов обнаруживаются архетипы деструктивности. Итак, Нургл – это архетип деструктивности в области витального, кроме того, в нем ярко присутствует элементы некрофильского характера; Кхорн – деструкция эмоционально-волевого характера; Тзинч – это вырождение и деформация рациональности, граничащая с мистификацией и абсурдом; Слаанеш – вырождение в сфере чувственного, в том числе в области эстетического. Отметим, что всех этих персоналий объединяет концепция крови и жизни (жизненной силы). Несомненно, что наличествует связь между кровью, как источником жизненной силы, и колдовством, а болезни часто интерпретировались как околдовывание. Поэтому существует определённая взаимосвязь между Нурглом и Тзинчем, как образами, представляющими идеи первобытного мышления. Кхорн также вписывается в данный контекст, так как пролитие крови через насилие имеет характер скверны. В этих трёх богах ярко прослежива-

ется тенденция осквернения и смерти. Кроме крови, существуют ещё два символа жизни, которые относятся больше к сфере Слаанеш. Тем не менее, хоть эти символы указывают на жизнь, в Слаанеш они олицетворяют лишь бесплодный эротизм, не имеющих ничего общего с жизнью, и более того, убивающий её.

Все эти архетипы деструктивности могут иметь место в сознании индивидуума, как радикальные формы психозов или как их симптомы. Согласно мифологии Warhammer, эти божества используют силы и жизнь адептов как способ усиления себя, также и деструктивные архетипы «поедая» личность (нарушая её целостность, в той или иной сфере) усиливают своё влияние, вплоть до её полного истощения и уничтожения. Эти архетипы деструкции имеют специфический характер: они вызывают определённые деструктивные тенденции в индивидууме, подпитывают их, затем используют их для своего усиления. В целом необходимо отметить, что в современном мире сфера мифа имеет широкий диапазон, она затрагивает множество сфер человеческой экзистенции. Видеоигры – это неотъемлемая часть современного мира (38). Бесспорным является их влияние на сознание индивидов. Они также отражают особенность современного мифотворчества, специфика его эманации заключается в наличии особого архаического (мифологическо-религиозного) компонента, присутствующего в сознании творца. Видеоигры, таким образом, являются сферой выхода архетипических представлений, которые наличествуют в подсознании индивидуума.

Примечание

1. Данный неологизм введён для определения особой системы мифологических знаний, образов и символов, которые имеют особый автономный экзистенциальный характер, проявляясь через подсознание индивидуума. Искусственная мифология выходит за пределы индивидуальной экзистенции, в том числе за эстетические границы искусства и творчества, составляя своеобразное онто-гносеологическое поле (пространство). Существует два вида искусственной мифологии: 1) современные мифы как явления культуры, имеющие синтетический и синкретический характер и лишь экстернальное сходство с традиционным мифом, однако внутреннее содержание таких мифологем пустое; 2) мифология «прорыва», то есть традиционный миф обретает совершенно новую, иногда не имеющую ничего общего на первый взгляд с ним, форму, однако отражающую сущность мифа как онтологической системы.

2. Особый мифотворческий характер генезиса персоналий искусственной мифологии состоит в том, что их исток лежит намного глубже, чем просто эстетическая и творческая сфера современного индивида. С одной стороны, это глубокая традиция, для которой характерна трансмиссия сакрального, с другой – образы мифологии, да и она сама, изменились, они приобрели форму, которая отвечает потребностям, желаниям и представлениям индивида, т.к. чисто архаическая форма по каким-то причинам может быть не понята или не принята сознанием. Таким образом, искусственная мифология благодаря синтетическому характеру способна удовлетворить эти потребности.

3. Существует определённая онтология и генезис [24], а также концепции эволюционизма и развития вселенной искусственной мифологии [25].

4. При этом синтез может включать в себя как смесь общих политеистических и монотеистических тенденций, так и заимствование конкретных элементов. Иногда возможно использование «каркаса» персоналии из одной религиозной традиции, который затем дополняется совершенно иными, иногда противоположными компонентами, из других традиций. Несмотря на эту особенность, персоналия обладает относительной синкретичностью, а сам образ – автономностью от элементов, из которых он состоит.

5. Например, Б. Спиноза утверждает, что вещь, чем более соотносится с природой индивидуума, тем она более полезна [21, с. 340]. Иными словами, тем она ближе при дефиниции к категории «своё».

6. Этот страх необходимо понимать как чувство «tremendum» Р. Отто, то есть не как естественный страх, а как некое особое сакральное «пробуждение» и чувство таинственного [6, с. 26, 27].

7. Под данным термином подразумевается слияние двух или нескольких религиозных систем в одну. Такое слияние может иметь как искусственный характер, так и совершенно естественный, как например двоеверие. Как правило, для такого слияния необходимо долгое время, а также взаимокоррелированное изменение элементов систем в процессе образования целого. От квазирелигиозных систем, которые имеют часто множество внутренних противоречий ввиду искусственного соединения, синтетико-религиозные отличаются органичностью.

8. Примером критики рационализации являются рассуждения Ницше о Сократе и грехах, которые доходили в своей рациональности до абсурда [19, с. 24, 25].

9. Эрих Фромм отмечает, что первоначально религия и искусство были методами уйти от обыденности, но в итоге сами стали формами этой самой обыденности [26, с. 102]. Эта секуляризация – потеря сакрального компонента, нуминозного, того, что приобщало индивидуума к совершенно «иному».

10. Их понимание и распознавание – это некое интуитивное припоминание.

11. Боги Хаоса являются продуктом деятельности индивидуумов материального мира, но впоследствии они берут верх над «творцами». Они взаимосвязаны между собой, и первые имеют огромное влияние на вторых, если они принимают те «дары» и «возможности», которые их «творения» им предоставляют. В итоге сам творец становится инструментом воли своего творения, ввиду их чрезмерной энергетики они поглощают своих «хозяев». В таком взаимоотношении целью творца становится лишь «подпитка» своего творения. Но этот акт не продиктован свободной волей, он является некой должностной реализацией внутреннего стремления к собственному обогащению творений. Отметим, что тематика «кормления» богов присутствует во многих политеистических религиях различных народов: греки, римляне, германские племена, индейцы и т. д.

12. К. Кереньи критикует науку за секуляризацию внутреннего содержания мифологии, так как она отсекает некое приобщение и переживание мифа. Но и возвращение к адекватному изучению мифологии, согласно К. Кереньи, тоже задача именно науки [13, с. 11, 12].

13. Причина этого заключается в том, что хоть Имматиум и Материум связаны, и боги Хаоса имеют влияние в обеих сферах, однако материальный мир имеет свои законы естественных и физических процессов (единение, существование и разрушение материальной целостности), нарушение которых приводит к искажению первичной архитектоники того или иного феномена.

14. Мотив «пленения» Ньёрда не заканчивается, так как он был выдан как выкуп за смерть отца великанше Скади, с целью заключить с ней мир [27, с. 130; 28, с. 260].

15. Полное искажение физической формы индивидуумов легиона «Гвардия смерти», которые приобрели внешний облик подобный Нурглу, то есть разлагающейся материи (плоти).

16. Аналогично Одину у Кхорна есть свои любимчики, которых он одаривает особыми качествами или иными дарами. Однако удача часто изменяет любимчикам, когда божество выбирает нового фаворита.

17. Даже визуальное его изображение указывает на непосредственную связь с кровью и войной.

18. Сюжет о ранении примарха Хоруса, его последующее подчинение порче хаоса, а затем и переход на сторону богов Хаоса.

19. Э. Фромм отмечает, что не все акты, кажущиеся жестокими и полными насилия, являются деструктивными, так как целью они могут иметь религиозные, а не разрушительные мотивы [18, с. 355].

20. Кровь не как некое очистительное средство, а наоборот, как исток порчи, которая есть суть силы и энергии Кхорна.

21. Например, М. Элиаде описывает инициацию каннибалов, указывает на особую роль женщины в этих ритуалах [15, с. 173]. С одной стороны, если рассматривать данный феномен как чисто религиозный акт, то его целью является введение неопита в состояние транса через

сексуальное возбуждение, цель которого достижение состояния божественности (близкое к состоянию божеств в психофизическом аспекте). С психологической стороны это также сублимация «агрессивного» аффективного состояния в сексуальное, интенсивность и сила второго соответственно «гасится». Естественно, если такое возбуждение не имеет своего логического завершения через акт, то создаётся ещё большее психологическое напряжение, чем было первоначально, и агрессия проявляется с большей силой.

22. Легко представить ситуацию, когда такая борьба закончится тем, что останется только один индивидуум вообще. Если целью является лишь только трофеи и соответственно полное превосходство, то каждый будет не только прямой, но и потенциальной угрозой. Даже союзники в глазах индивидуума, для которого само стремление к званию лучшего есть самоцель, рано или поздно станут врагами.

23. Подобно тому, как для воинов древних германцев и для самураев не было чести в убийстве слабых, стариков, детей и женщин.

24. В архаичном сознании уважение к противнику, которое отражалось в особых ритуалах очищения и трауре, совершаемых после битвы, имело цель задобрить духов умерших. Это есть превентивные мероприятия против мести, как духами умерщвлённых, так и иными духами, связанными с ними.

25. «Ценность вещи определяется иногда не тем, чего ею можно достигнуть, а тем, что за неё дают – во что она нам обходится» [19, с. 99, 100]. Однако можно ли говорить о ценности вещи в данном случае. Дело в том, что ценность и цена – совершенно различные категории, и высокая цена одного предмета, не означает высокую ценность его же. Поэтому может иметь место «аксиологическая ошибка» в суждении.

26. Темнота – это символ смерти и иного мира [15, с. 52]. В данном случае аналогия тьмы и тумана скорее заключаются в инициатическом аспекте. Иными словами, как элемент темноты, который часто присутствует в обрядах инициации различных верований народов мира, особенно в архаических, так и туман (дымка) олицетворяют переход в иное состояние (иной мир). Это символическая смерть, после которой рождается новый индивид, обладающий новыми знаниями.

27. Например, окуривание как методика жертвоприношения [20, с. 167, 173], окуривание бубна для вызова духов [20, с. 173, 175], окуривание дома [20, с. 194], курение трубки [20, с. 201, 219, 252, 253], воскуривание благоуханий во время инициации [20, с. 281], часто окуривание происходило с целью последующего гадания [20, с. 208] и т. д. Окуривание используется не только в архаических религиях, но и в политеистических и монотеистических как элемент культовых действий. Как правило, цель таких практик – очищение и освящение.

28. Цель инициации и, как её следствие, экстатического состояния – это получение, усвоение и осмысление новых знаний, которые открываются новопосвящённому или практикующему профессионалу, например шаману. В ином случае представляется нелогичным приобретение того, что не может быть переосмыслено и понято, даже на интуитивном уровне.

29. Попытка персонажа вселенной Warhammer Аримана вернуть себе и своим товарищам прежнюю форму существования закончилось тем, что все не имеющие пси-способностей превратились в големов. Иными словами, данный персонаж пытался вернуть прошлую материальную форму, Тзинчем же была дана иная – нематериальная, или материальная подобно эфиру.

30. «Противник Тзинча в пантеоне Хаоса – Нургл, который считает, что распад и смирение с судьбой – единственный путь. Принятие судьбы неприемлемо для Тзинча, существующего за счет стремления изменить ее» [9].

31. Так как Тзинч «Изменяющий Пути», то его методика более тонкая и непрямолинейная, с всевозможными хитростями и манипуляциями.

32. Он олицетворяет определённый парадокс соотношения рациональности и мистификации мышления. С одной стороны, он олицетворение самой рациональности, с другой – обращение к нерациональной сфере, «колдовства» первобытной формы мышления.

33. Внешняя и внутренняя алхимия в истории различных культур противостояли друг другу. Как правило, внешняя алхимия заменялась внутренней, а первая полностью исчезала, или упрощалась до уровня внешнего церемониала, без особого сакрального значения.

34. Несомненно, что эти элементы являются отсылкой к мифологическому образу «моря», «океана» и «воды», которые представляют собой образ космогонического «лона». Это также является достоверным, учитывая сферу, к которой относятся данные персоналии, – сексуализированная. Но если традиционно в мифологии такие символы указывают на «жизнь», то в данном случае наоборот, потому что данные образы указывают на увядание жизни (смерть), деградации (рабство) и деформации её содержания (где боль и удовольствия не дифференцированы).

35. Интересно, что Ф. Ницше утверждает, что «общий вид жизни не есть состояние нужды, не голода, а скорее богатство, избыток, даже бессмысленная расточительность» [19, с. 81]. Однако излишек никогда не является катализатором деятельности, он вызывает лень, и не только в области физической, но и в области духовной.

36. Гермафродитизм Сланеш также указывает на масштаб охвата этой деструктивности – то есть затрагивает оба гендера.

37. Например, изменение внешности приобретает ужасающий характер, не имеющий ничего общего ни с понятиями красоты, ни с понятиями витального характера.

38. Видеоигры имеют свою онтологическую (пространственную) специфику [29]. Они становятся неотъемлемой частью образовательного процесса, как личностного, так и профессионального [30]. Кроме того, некоторые исследователи рассматривают их как специфическую борьбу с архаичными (религиозно-мифологическими) страхами [31].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Losada J.M., Lipscomb A. *Myths in Crisis. The Crisis of Myth*. – Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2015. – 441 p.
2. Slattery D.P. *Bridge Work: Essays on Mythology, Literature and Psychology*. – Carpinteria: Mandorla Books, 2015. – 226 p.
3. Скрипник А.П. *Моральное Зло*. – М.: Политиздат, 1991. – 351 с.
4. Мертон Р. *Вызов демона антисоциального поведения // Кризис сознания: сборник работ по «философии кризиса»*. – М.: Алгоритм, 2009. – С. 23–40.
5. Паскаль Б. *Мысли*. – М.: Астрель, 2009. – 253 с.
6. Отто Р. *Священное. Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным*. – СПб.: АНО «Изд-во С.-Петербург. ун-та», 2008. – 272 с.
7. Бердяев Н.А. *Истина и откровение*. – СПб.: Изд-во Русского Христианского гуманитарного института, 1996. URL: http://krotov.info/library/02_b/berdyayev/1947_043_00.html (дата обращения: 09.03.2018).
8. Лейбниц Г.В. *Сочинения в 4-х томах. Т.4*. – М.: Мысль, 1989. – 554 с.
9. Статья «Тзинч» // *Энциклопедия «Warhammer 40 000»*. URL: <http://cyclowiki.org/wiki/Тзинч> (дата обращения: 09.03.2018).
10. Юм Д. *Диалоги о Естественной Религии // пер. с англ. С.М. Роговина*. – М.: Профит Стайл, 2007. – 192 с.
11. Барт Р. *Мифология // пер. с фр. Вступ. ст. и коммент. С. Зенкина*. – М.: Академический проект, 2014. – 351 с.
12. Стурлусон Снорри. *Младшая Эдда*. – СПб.: Наука, 2005. – 139 с.
13. Юнг К.Г. *Душа и миф. Шесть архетипов*. – М.: Совершенство, 1997. – 384 с.
14. Статья «Кхорн» // *Энциклопедия «Warhammer 40 000»*. URL: <http://cyclowiki.org/wiki/Кхорн> (дата обращения: 09.03.2018).
15. Элиаде М. *Тайные Общества. Обряды инициации и посвящения*. – СПб.: Университетская книга, 1999. – 356 с.
16. Леви-Брюль Л. *Сверхъестественное в первобытном мышлении / пер. с фр. Б.И. Шаревской*. – М.: Академический проект, 2015. – 428 с.
17. Фрейд З. *Тотем и табу*. – СПб.: Лениздат, 2014. – 224 с.
18. Фромм Э. *Анатомия человеческой деструктивности*. – М.: АСТ, 2016. – 624 с.
19. Ницше Ф. *Падение кумиров: Избранное*. – СПб.: Лениздат, 2014. – 224 с.
20. Элиаде М. *Шаманизм и архаические техники экстаза*. – М.: Ладомир, 2015. – 552 с.
21. Спиноза Б. *Этика*. – М.: АСТ, 2001. – 336 с.
22. Вебер М. *Избранное. Образ общества*. – М.: Юрист, 1994. – 704 с.
23. Ламетри Ж.О. *Сочинения. 2-ое издание*. – М.: Мысль, 1983. – 509 с.

24. Петев Н.И. Генезис онтологического пространства искусственной мифологии // Новые идеи в философии: материалы III Междунар. науч. конф. – М., июнь 2017. – V. IV. – С. 19–31.
25. Петев Н.И. Эволюционизм онтологии в рамках искусственной мифологии (на примере видеоигры «WARHAMMER 40.000») // «Вестник ВлГУ», серия: социальные и гуманитарные науки. – 2017. – № 2 (14). – С. 90–100.
26. Фромм Э. Отделение от себя // Кризис сознания: сборник работ по «философии кризиса». – М.: Алгоритм, 2009. – С. 97–104.
27. Исландский Эпос. Старшая Эдда // Пер. А. Корсуна. – СПб.: Азбука-классика, 2008. – 464 с.
28. Петрухин В.Я. Мифы древней Скандинавии. – М.: АСТ, 2010. – 464 с.
29. Antonio José Planells de la Maza. The expressive power of the possible worlds theory in video games: when narrative become interactive and fictional spaces // Comunicação e Sociedade. – 2015. – V. 27. – P. 289–302.
30. Sukhov A. Computer games and education // International E-Journal of Advances in Education. – 2015. – V. 1. – № 3. – P. 248–252.
31. Geraci R. M., Recine N., Fox S. Grotesque gaming: the monstrous in online worlds // Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural. – 2016. – V. 5. – № 2. – P. 213–236.

Поступила 14.03.2018.

UDC214/111+165+159.9

**BUILDING PERSONALITIES WITHIN THE ARTIFICIAL MYTHOLOGY
(ON THE EXAMPLE OF WARHAMMER 40.000)****Nikolay I. Petev,**
cyanideemo@mail.ruVladimir State University,
87, Gorky street, Vladimir, 600000, Russia.**Nikolay I. Petev**, Cand. Sc., senior lecturer, Vladimir State University.

*The relevance of the work is determined by the need to study artificial mythology as a part of consciousness of the modern individual. **The aim** of the work is to identify the specifics of building artificial mythology personalities, as well as to consider their qualitative characteristics; to determine characteristics of the Genesis of the personalities of artificial mythology in accordance with the features of modern consciousness of the individual; to consider the mechanism of these images. **Methods.** Abstract-logical analysis, comparative analysis and hermeneutical analysis are applied in this paper to establish the main provisions of this issue. In addition, a dialectical method was applied for a more detailed analysis of the Genesis and specificity of images of artificial mythology. The elements of religious analysis are also used. **Results.** First, the «compilation» nature of artificial mythology makes it relevant to the individual. Due to the abstract nature of the images of this system, they become universal for each individual as a whole. Second, the borrowing of images of traditional myths by artificial mythology indicates special mythic-creative nature of the Genesis of the personalities of this system. Third, owing to the crisis of irrational sphere, artificial mythology becomes the optimal way of exteriorization of the processes, their consequences and results (products) occurring in it, including those connected with religious motives. Fourth, the considered personals (gods of Chaos of the universe Warhammer 40,000) are archetypes of destructiveness, which reflect the strongest negative trends in the psyche and mentality of the individual.*

Key words: Artificial mythology, archetype, destructiveness, Warhammer 40,000, video games, rational, irrational, consciousness, subconscious.

REFERENCES

1. Losada J.M., Lipscomb A. *Myths in Crisis. The Crisis of Myth*. Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2015. 441 p.
2. Slattery D.P. *Bridge Work: Essays on Mythology, Literature and Psychology*. Carpinteria, Mandorla Books Publ., 2015. 226 p.
3. Skripnik A.P. *Moralnoe Zlo* [Moral evil]. Moscow, Politizdat Publ., 1991. 351 p.
4. Merton R. Vyzov demonov antisotsialnogo povedeniya [The call of the demon of anti-social behaviour]. *Krizis soznaniya: sbornik rabot po «filosofii krizisa»* [Crisis of consciousness]. Moscow, Algoritm Publ., 2009. pp. 23–40.
5. Paskal B. *Mysli* [Thoughts]. Moscow, Astrel Publ., 2009. 253 p.
6. Otto R. *Svyashchennoe. Ob irratsionalnom v ideebozhestvennogo i ego sootnoshenii s ratsionalnym* [Sacred. On the irrational in the idea of the divine and its relation with the rational]. St-Petersburg, St-Petersburg University Press, 2008. 272 p.
7. Berdyaev N.A. *Istina i otkrovenie* [Truth and revelation]. St-Petersburg, Russian Christian Humanitarian Institute Press, 1996. Available at: http://krotov.info/library/02_b/berdyaev/1947_043_00.html (accessed 9 March 2018).
8. Leybnits G.V. *Sochineniya v 4-kh tomakh. T.4* [Essays in 4 volumes. Vol. 4]. Moscow, Mysl Publ., 1989. 554 p.

9. *Statya «Tzinch»* [The Tzeentch]. Entsiklopediya «Warhammer 40 000» [Encyclopedia «Warhammer 40 000»]. Available at: <http://cyclowiki.org/wiki/Тзинч> (accessed 9 March 2018).
10. Yum D. *Dialogi o Estestvennoy Religii* [Dialogues about natural religion]. Translated from English by S.M. Rogovin. Moscow, Profit Stayl Publ., 2007. 192 p.
11. Bart R. *Mifologiya* [Mythologies]. Translated from French, comments by S. Zenkin. Moscow, Akademicheskiiy proekt Publ., 2014. 351 p.
12. Sturluson Snorri. *Mladshaya Edda* [The Younger Edda]. St-Petersburg, Nauka Publ., 2005. 139 p.
13. Yung K.G. *Dusha i mif. Shest arkhetipov* [Soul and myth. Six archetypes]. Moscow, Sovershenstvo Publ., 1997. 384 p.
14. *Statya «Kkhorn»* [The Khorne]. Entsiklopediya «Warhammer 40 000» [Encyclopedia «Warhammer 40 000»]. Available at: <http://cyclowiki.org/wiki/Кхорн> (accessed 9 March 2018).
15. Eliade M. *Taynye Obshchestva. Obryady initsiatsii i posvyashcheniya* [Secret society. The rites of initiation and dedication]. St-Petersburg, Universitetskaya kniga Publ., 1999. 356 p.
16. Levi-Bryul L. *Sverkhstestvennoe v pervobytnom myshlenii* [Supernatural in primitive thinking]. Translated from French by B.I. Sharevskaya. Moscow, Akademicheskiiy proekt Publ., 2015. 428 p.
17. Freyd Z. *Totem i tabu* [Totem and taboo]. St-Petersburg, Lenizdat Publ., 2014. 224 p.
18. Fromm E. *Anatomiya chelovecheskoy destruktivnosti* [Anatomy of human destructiveness]. Moscow, AST Publ., 2016. 624 p.
19. Nitsshe F. *Padenie kumirov: Izbrannoe* [The fall of idols: favorites]. St-Petersburg, Lenizdat Publ., 2014. 224 p.
20. Eliade M. *Shamanizm i arkhaischeskie tekhniki ekstaza* [Shamanism and archaic techniques of ecstasy]. Moscow, Lodomir Publ., 2015. 552 p.
21. Spinoza B. *Etika* [Ethics]. Moscow, AST Publ., 2001. 336 p.
22. Veber M. *Izbrannoe. Obraz obshchestva* [Favourites. Image of society]. Moscow, Yurist Publ., 1994. 704 p.
23. Lametri Zh.O. *Sochineniya* [Works]. Moscow, Mysl Publ., 1983. 509 p.
24. Petev N.I. *Genezis ontologicheskogo prostranstva iskusstvennoy mifologii* [The Genesis of the ontological environment of the artificial mythology (for example, the universe of the game Warhammer 40.000)]. *Novye idei v filosofii. Materialy III Mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii* [New ideas in philosophy. Materials of the III International science conference. Moscow, June 2017. Moscow, Molodoy ucheny Publ., 2017. Vol. IV, pp. 19–31.
25. Petev N.I. *Evolutionism of ontology in the artificial mythology (case-study: video game «Warhammer 40.000»)*. Journal Vladimir state University», series: Humanities, 2017, no. 2 (14), pp. 90–100. In Rus.
26. Fromm E. *Otdelenie ot sebya* [Separation from oneself]. *Krizis soznaniya: sbornik rabot po «filosofii krizisa»* [Crisis of consciousness]. Moscow, Algoritm Publ., 2009. pp. 97–104.
27. *Islandskiy Epos. Starshaya Edda* [Icelandic Epic. The Elder Edda]. Translated by A. Korsun. St-Petersburg, Azbuka-klassika Publ., 2008. 464 p.
28. Petrukhin V.Ya. *Mify drevney Skandinavii* [The myths of ancient Scandinavia]. Moscow, AST Publ., 2010. 464 p.
29. Antonio José Planells de la Maza. *The expressive power of the possible worlds theory in video games: when narrative become interactive and fictional spaces*. *Comunicação e Sociedade*, 2015, vol. 27, pp. 289–302.
30. Sukhov A. *Computer games and education*. *International E-Journal of Advances in Education*, 2015, vol. 1, no. 3, pp. 248–252.
31. Geraci R.M., Recine N., Fox S. *Grotesque gaming: the monstrous in online worlds*. *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural*, 2016, vol. 5, no. 2, pp. 213–236.

Received: 14 March 2018.