

Научная статья

DOI 10.15826/koinon.2024.04.3.012

УДК 1(091):141.319 + 2-12 + 101 + 17.022.1 + 130.2:2 + 7.046.1:2

МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ ВАРИАЦИЯ СИНТЕТИЧЕСКОЙ ПАРАДИГМЫ В ИССЛЕДОВАНИИ ТАНАТОЛОГИЧЕСКИХ АСПЕКТОВ СОВРЕМЕННОЙ РЕЛИГИОЗНОЙ МИФОЛОГИИ

Андрей Анатольевич Глазунов

*Уральский политехнический колледж — МЦК, Екатеринбург, Россия
andre.anat.glazunov@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5078-8305>*

Аннотация. Автор предлагает разработать новый подход к решению проблем изучения танатологических элементов современной религиозной мифологии. Данное исследование проводится в рамках относительно новой религиозно-дисциплинарной дисциплины, известной как религиозная мифология. Для достижения цели данного исследования процесс разработки метода разделен на три этапа: 1) раскрытие познавательного потенциала синтетической парадигмы Даниила Валентиновича Пивоварова; 2) создание теоретических основ метода; 3) определение алгоритма работы метода. Результаты этого исследования представляют собой новый метод, который выводит танатологию за пределы ее естественно-научных рамок, а также признает сакральное и этическое значение смерти в человеческом существовании, что является актуальным направлением для религиозно-дисциплинарных исследований и религиозной танатологии.

Ключевые слова: танатология, религиозная танатология, религиозная мифология, религиозное учение, синтетическая парадигма, Д. В. Пивоваров

Для цитирования: Глазунов А. А. Методологическая вариация синтетической парадигмы в исследовании танатологических аспектов современной религиозной мифологии // Koinon. 2024. Т. 4, № 3. С. 29–38. <https://doi.org/10.15826/koinon.2024.04.3.012>

Original article

METHODOLOGICAL VARIATION OF THE SYNTHETIC PARADIGM IN THE STUDY OF THANATOLOGICAL ASPECTS OF MODERN RELIGIOUS MYTHOLOGY

Andrey A. Glazunov

Ural Polytechnic College, Yekaterinburg, Russia

andre.anat.glazunov@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5078-8305>

Abstract. The author proposes to develop a new approach to addressing problems within the study of thanatological elements of contemporary religious mythology. This research is conducted within the scope of a relatively new religious studies discipline known as religious mythology. To accomplish the purpose of this study, the method formulation process is divided into three phases: 1) Uncovering the cognitive potential of the synthetic paradigm of Daniil Valentinovich Pivovarov; 2) Establishing the theoretical foundations of the method; 3) Defining the algorithm of the method. The results of this study represent a new method that takes thanatology beyond its natural scientific boundaries and recognizes the sacral and ethical significance of death in human existence, which are relevant areas for religious studies and religious thanatology.

Keywords: thanatology, religious mythology, religious studies, The Synthetic Paradigm in Philosophy, Daniil Valentinovich Pivovarov, religious thanatology

For citation: Glazunov, A. A. (2024). Metodologicheskaya variatsiya sinteticheskoi paradigmy' v issledovanii tanatologicheskikh aspektov sovremennoi religioznoi mifologii [Methodological Variation of the Synthetic Paradigm in the Study of Thanatological Aspects of Modern Religious Mythology]. *Koinon*, 4, 3, 29–38. <https://doi.org/10.15826/koinon.2024.04.3.012>

В рамках современной философии существует большое количество теорий, использующихся в междисциплинарных исследованиях. Одной из таких теорий является синтетическая парадигма Д. В. Пивоварова. В данной статье развивается отдельная методологическая вариация синтетической парадигмы в рамках решения вопроса о том, как феномен смерти понимается в современной религиозной мифологии.

Выбор в пользу современной религиозной мифологии был сделан в силу следующих причин. В условиях современной секуляризованной общественной жизни такой постоянно и неотъемлемо присутствующий (эпи)феномен [см.: Исупов] как смерть оказывается максимально маргинализирован [см.: Арьес, 474]. Смерть оказалась табуированной темой и потеряла свою моральную составляющую — при обращении к ней имеется в виду гибель

биологического организма [см.: Варава]. Единственное поле, где у смерти осталась морально-экзистенциальная и сакральная значимость — религиозная мифология, под которой понимается собрание религиозных мифов, объясняющее нормативно-правовые религиозные положения через мифологические элементы и обладающее ультимативным сакральным статусом. В современную религиозную мифологию входят не только мифологии этнических религий, институциональных традиционных религий, новых религий и новых религиозных движений (НРД). В нее входят и религии вымышленных миров.

Религиозная мифология отчетливее фиксируется в художественных произведениях не только благодаря их условной действительности, но и благодаря самой природе мифа, который по своей сути является историей, некоторым сюжетом, легко вплетающимся в полотно художественного произведения.

Так как целью статьи является демонстрация разработки нового синтетического метода, то сначала стоит указать основные методологические направления, лежащие в его основе.

Феноменология. Смерть является одним из обязательных феноменов человеческой жизни, хотя и присутствует в ней лишь в снятом виде. Поэтому обращение к феноменологическим идеям необходимо. Основными авторами, на которых мы опирались при разработке метода, стали Ойген Финк [см.: Финк] и Роман Ингарден [см.: Ингарден].

Неофеноменология религии. В неофеноменологии религии ключевым становится исследование религии через сведения, полученные от реципиентов религиозного [см.: Ваарденбург].

Герменевтика. Так как современная религиозная мифология содержится в текстах различных форм (письменных, визуальных и т. д.), использование герменевтических элементов является необходимым [см.: Там же].

Реляционная эстетика. Данная теория делает акцент на взаимодействии реципиентов искусства. В рамках исследования концепция Николя Буррио [см.: Буррио] имеет большой потенциал, особенно если это касается многопользовательских видеоигр.

Бинарные оппозиции. основополагающие феномены человеческой жизни делятся на бинарно-оппозиционные пары — например, жизнь и смерть. Таким образом, концепция Клода Леви-Стросса [см.: Леви-Стросс] будет необходима для разработки метода.

Смерть Автора. В рамках современной массовой культуры художественные произведения и вымышленные вселенные всё сильнее дистанцируются от авторского видения в понимании реципиентов. Поэтому концепция смерти Автора Ролана Барта [см.: Барт] является оптимальной.

Даниил Валентинович Пивоваров реализовал действие синтетической парадигмы в своей теории идеального, где диалектически объединил концепции различных авторов. «В составе синтетической концепции взгляды

всех этих авторов (а также Лосева и Лифшица), будучи трансформированы, перестают логически исключать друг друга как аспекты единой теоретической системы» [Любутин, Пивоваров, 69]. В результате у него получилась эффективная и самобытная теория. Рассмотрим подробнее этот процесс. При идеалообразовании объект и субъект интенсивно взаимодействуют друг с другом по определенным правилам: 1) сначала из предметной среды, доступной чувственному восприятию, выделяется объект, который признается эталонным; 2) затем данный эталон входит в субъективный мир человека с помощью интериоризации схемы взаимодействия с ним; 3) в конце на нейрофизиологической основе с помощью многообразия интеллектуальных методов (аналогии, дедукции, индукции и т. д.) происходит экстраполяция эмпирически доступного знания об определенных свойствах эталона на более широкую реальность, которая, как правило, недоступна в непосредственном и прямом опыте, а поэтому является сверхчувственной. Таким образом, идеал и идеальное не бывают чисто материальными либо чисто духовными объектами, а всегда представляют собой совмещение этих качеств. И познание идеалов и идеального также происходит с помощью двух способностей индивида — способности «к внешнему восприятию телесности репрезентанта (эталона, знака, символа) и к рациональному поиску сверхчувственных (трансцендентных) значений эталона» [Пивоваров, 250]. Идеал формируется при помощи воображения. Синтетическая теория идеального во многом согласуется с теорией сакрализации Пивоварова. Согласно этой теории, система сакрализации включает в себя: 1) идеологию, то есть некоторую сумму священных для определенного общества идей; 2) средства и приемы из психологии, направленные на убеждение людей в том, что определенная идеология является безусловной истиной; 3) особую символику, способную выражать сакраментальное и враждебное; 4) специфические организации; 5) культовую деятельность. Сакрализация обеспечивается актами веры субъектов, а также предметом веры и религиозными авторитетами. В реальность сакрализованного объекта верят сильнее, чем в вещи, данные в эмпирическом опыте. Жак Ваарденбург в своей работе «Размышления о религиоведении...» развивает собственный неофеноменологический метод, который называет «прикладной герменевтикой» [Самарина, 120]. Метод заключается в следующем. 1. Для того чтобы полностью понимать контекст исследуемых явлений, необходимо изучить максимально полный объем фактов, относящихся к культуре, в рамках которой обнаруживаются исследуемые явления. 2. Носители культуры воспринимают изучаемые феномены в соответствии с определенными интенциями. Исследователю необходимо установить, что это за интенции. Ваарденбург признает этот этап творческим, что может помешать объективности полученного знания. 3. Когда определены интенции, следует раскрыть те значения, которыми сознание наделяет изучаемые феномены.

В рамках художественного произведения создается виртуальный действительный мир. Религиозная мифология художественных произведений, следовательно, также действительна. В основание каждого человеческого общества закладываются интерпретации основных феноменов человеческого бытия — одним из таких феноменов является смерть [см.: Финк]. Эти интерпретации называются интенциями. Интенции, обладающие избыточной ценностью, то есть подвергнутые сакрализации, являются идеалами. Идеалы являются одной из основных составляющих каждой отдельной культуры. Можно сказать, что разница между культурами определяется различиями идеалов. Одна культура признает основополагающими одни ценности, иная — другие. Эти идеалы проявляются в философских, политических, религиозных и художественных произведениях. Учитывая то, что для исследования берется массовая культура, приходится некоторым образом изменить методологию. В силу нецелесообразности максимально полного сбора данных обо всех художественных произведениях в рамках современной массовой культуры выборка должна быть показательной, учитывать популярные, культовые и классические продукты культуры. Идеалы, являющиеся продуктами сакрализации, имеют религиозную природу. Так как идеалы лежат в основе любого человеческого общества, то при исследовании каждого отдельного общества необходимо учитывать наличие этой религиозной основы. В познавательном смысле можно разделить культуру каждого общества на три части: «ядро», «поле» и «кору». В «ядре» каждой отдельной культуры (и, соответственно, общества) будут находиться основные феномены человеческого бытия. Следуя за Ойгеном Финком, выделим пять основных феноменов: игра, труд, любовь, борьба и смерть [Там же]. Добавим к ним их бинарные оппозиции и получим: игра — работа, труд — отдых, любовь — ненависть, борьба — уклонение, смерть — жизнь. Каждый из этих основных феноменов по-разному интерпретируется в той или иной культуре. Эти интерпретации называются интенциями. Идеалы представляют собой сакрализованные интенции. Интенции и идеалы функционируют в общественно-культурном «поле» и находят свое выражение в продуктах культуры — художественных, религиозных и политических (в широкой трактовке этого понятия) произведениях, интерпретации которых представляют собой «кору». В «коре» заключена квинтэссенция идей, касающихся того или иного основополагающего феномена человеческого бытия. Таким образом, для определения путей работы с основополагающими феноменами в той или иной культуре необходимо идти от «коры» через «поле» к «ядру». Для этого необходим соответствующий инструмент, содержащий в себе две методологические части — назовем их «опора» и «острие». «Опора» будет одинакова во всех случаях, тогда как «острие» будет меняться в зависимости от типа «коры». В работе с реципиентами главный акцент делается на том, что сами реципиенты считают важным, обладающим избыточной ценностью [см.: Ваарденбург].

Предполагается, что такие важные интенции требуют от человека подтверждения их значимости в общем смысле, поэтому они выносятся на обсуждение с другими реципиентами [см.: Буррио]. Именно эти выносимые на обсуждение интенции и будут целью «острия», работающего с реальными реципиентами. Дискурс персонажей произведения исследуется в рамках самого произведения, так как смыслы, которые содержит произведение, ценны сами по себе, для их восприятия нет необходимости обращаться к фигуре автора произведения [см.: Барт]. Кроме того, сами произведения представляют собой поля интерпретаций, которые требуют конкретизации [см.: Ингарден], поэтому исследователь может предполагать некоторые детали, которые непротиворечиво вписываются в сюжет повествования — например, отмечать происходящие за кадром события, в которых напрямую персонажи не участвуют, а также предполагать развитие событий при открытом финале. Моральные категории в рамках религиозной мифологии получают сакральный статус. В рамках идеалообразующей концепции культуры [см.: Пивоваров] происходит сакрализация идей и превращение их в идеалы. Идеи и идеалы исходят из основополагающих феноменов человеческого бытия [см.: Финк]. В качестве примера возьмем анализ танатологических аспектов религиозной мифологии из видеоигры WarCraft III 2002 года выпуска. Нежить дебютировала как одна из игровых рас. В итоге она стала одной из самых популярных сторон конфликта. В отличие от других рас Нежить может ставить постройки и восстанавливать здоровье только на проклятой земле. Добыча золота — одного из трех ресурсов в игре, также связана с проклинанием золотого рудника. После этого на нем начинают работать призраки под начальством прислужников. Для добычи золота нужно максимум пять прислужников. Золото в казну поступает автоматически, в то время как работники других рас должны относить золото в главное здание. Постройки имеют звучные и оправдывающие свое назначение названия. Некрополь постепенно вырастает в Темную цитадель, которая возвышается над всеми остальными зданиями. Основные солдаты появляются в Склепе. На Кладбище солдат улучшают, а вокруг него лежат на земле скелеты, с которыми Нежить может взаимодействовать. На Древнем захоронении приобретаются артефакты для героев, что в сущности является разграблением этого захоронения. Способности Нежити во многом связаны с манипуляциями с трупами. Вурдалаки и поганища могут пожирать трупы для восстановления здоровья, некроманты воскрешают трупы в виде скелетов-мечников, а затем — и в виде скелетов-магов. Труповозка может не только выполнять основную функцию, но и стрелять трупами по зданиям и солдатам противника, создавая чумные облака. Кроме взаимодействия с трупами важно отметить инверсию и искажение способов восстановления здоровья и магической энергии. Некоторые герои умеют восстанавливать здоровье и ману только с помощью уничтожения дружественных солдат. Существует

заклинание-обряд, где, жертвуя одним солдатом, остальные начинают сражаться лучше, но их здоровье ухудшается. Стоит отметить взаимодействие Нежити с холодом, чумой и порчей. Кроме проклятия и порчи земли для построек один из представителей Нежити умеет создавать очень мощное облако, съедающее жизненную энергию противников. Сама же Нежить может лечиться с помощью заклинания, которое калечит живых. Труповозки и поганница могут распространять чуму вокруг себя с помощью трупов. Активное использование Нежитью ледяных заклинаний и снарядов символизирует гибель всего живого от холода. Порча, каннибализм, разложение, холод, отвратительные чудовища и воскрешение мертвых — так проявляет себя Нежить не только в игровом процессе, но и в сюжете и описаниях. Их противники становятся их же солдатами как в сюжете игры, так и в рамках игрового процесса. Игроки отмечают силу юнитов Нежити и удобность их экономического развития во время партии. Согласно результатам голосований на тематических форумах, Нежить занимает первое место в опросах «Какая раса самая сильная?» [см.: Самая сильная раса...], «За какие расы вы играете?» [см.: Расы...] и имеет много поклонников согласно опросам «Какая ваша любимая раса?» [см.: Опрос...]. Согласно результатам анализа соревновательных матчей среди игроков, Нежить также занимает первое место по выигранным матчам, но последнее место по популярности [см.: Аналитик определил...]. Также игроки отмечают ужасающий вид юнитов Нежити, устрашающий не только внутри-игровых персонажей, но и самих играющих [см.: Undead units feedback...]. Кроме того, игроки рассуждают о неумолимости и мощности Нежити в рамках истории вымышленного мира [см.: How strong...]. Нежить в Warcraft III представляется не только пугающей и отвратительной, но также и является опасным противником при умелом руководстве. Посмертие, воплощенное в данной игре в виде Нежити, представляет собой нечто неизбежное, угрожающее. Это соответствует категории «грозное» (Large), которое, к примеру, приписывают как характерное свойство литературе ужасов второго тысячелетия [см.: Ray]. Через интерпретацию Нежити в Warcraft III как чего-то грозного и неминуемого с помощью указующих на это символов и интенций (кладбище, склеп, холод, порча, оживление мертвецов), а также благодаря сакрализованному представлению о том, что при нарушении естественного цикла жизни и смерти получается нечто пугающее, аморальное и смертельно опасное, мы приходим к пониманию феномена смерти как чего-то безальтернативно ужасающего и бесповоротного. Даже если вернуть умершего, это будет лишь безвольное тело (духовное или плотское), полное злобы на всех живых.

Подводя итог, можем выявить алгоритм работы методологической вариации. Сначала из видеоигры (как из игрового процесса, так и из сюжета игры) выделяются танатологические аспекты религиозной мифологии: фракция Нежити, ее роль в сюжете как неостановимой силы, с которой не справляется

даже главный герой: в своем стремлении одолеть зло и смерть он сам стал агентом зла и смерти. Игровой процесс демонстрирует активное использование «загробной» терминологии и прямую связь Нежити с увяданием, холодом и смертью. «Корой» оказывается сама видеоигра, а в рамках «поля» фиксируются как обозначенные выше интенции, так и то, что обнаруживается в словах реципиентов, — с Нежитью ассоциируются сила, ужас и особый мрачный стиль. При анализе сведений, полученных от реципиентов, и содержимого видеоигры обнаруживается связь с искомым основополагающим феноменом из «ядра» — смертью. В итоге становится возможно выделить конкретную форму феномена смерти — смерть-неотвратимость.

У виртуальной религиозной мифологии в отличие от реальной есть не только пласт восприятия реальными, но и виртуальными (персонажами) реципиентами. «Ядром» каждой культуры будут являться основополагающие феномены человеческого бытия, которые выражаются в «поле» [см.: Бурдые] в виде интенций и идеалов. Интенции и идеалы фиксируются в продуктах культуры, а затем находят свое окончательное утверждение в «коре» — интерпретациях реципиентов (читателей/зрителей/игроков). Именно «кора» будет являться непосредственным объектом применения «инструмента» — набора методов феноменологии и герменевтики, указывающего способы взаимодействия с интерпретациями. Предложенная методологическая вариация синтетической парадигмы привносит антропологические изменения в исследование танатологических аспектов современной религиозной мифологии. Здесь способом исследования исключительно художественных образов становится рассмотрение дискурса персонажей вымышленного мира. А при исследовании влияния художественных образов на реальных людей акцент сделан в первую очередь на то, что выносится реципиентами на обсуждение, то есть обладает для них особой значимостью.

Список источников

- Аналитик определил самую сильную расу в Warcraft III // Cybersport.ru. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/warcraft-iii/analitik-opredelil-samuyu-silnyuyu-rasu-v-warcraft-iii?ysclid=lnu4elhpn408498167> (дата обращения: 17.10.2023).
- Аръес Ф. Человек перед лицом смерти. М. : Прогресс, 1992.
- Барт Р. Смерть Автора // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М. : Прогресс : Универс, 1994.
- Бурдые П. Поле литературы // Новое литературное обозрение. 2000. № 45. С. 22–87.
- Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция. М. : Ад Маргинем Пресс, 2016.
- Ваарденбург Ж. Размышления о религиоведении, включая эссе о работах Герарда ван дер Леу. Классические подходы к изучению религии. Цели, методы и теории исследования. Введение и антология. Владимир : Изд-во Владим. гос. ун-та, 2010.
- Варава В. В. Проект Сергея Роганова «Homo Mortalis». Современная российская танатология // Топос. URL: <https://www.topos.ru/article/6433#1> (дата обращения: 17.10.2023).
- Ингарден Р. Исследования по эстетике. М. : Издательство иностранной литературы, 1962.

- Исупов К. Г. Русская философская танатология // Вопросы философии. 1994. № 3. С. 106–114.
- Леви-Стросс К. Структурная антропология. М. : Эксмо-Пресс, 2001.
- Любутин К. Н., Пивоваров Д. В. Синтетическая теория идеального. Псков : ПОИПКРО, 2000.
- Опрос: Ваша любимая раса // Rubattle.net. URL: https://www.rubattle.net/forums/warcraft_3_reign_of_chaos/opros_vasha_lyubimaya_rasa_x-106242/ (дата обращения: 17.10.2023).
- Пивоваров Д. В. Философия религии. М. : Академический проект, 2006.
- Расы (За какие расы вы играете?) // Warcraft 3, Дота, Dota 2. URL: <http://wc3.3dn.ru/forum/46-362-1> (дата обращения: 17.10.2023).
- Самарина Т. С. Религиоведческое наследие Жака Ваарденбурга: критический анализ // Религиоведение. 2019. № 3. С. 117–126.
- Самая сильная раса (Какая раса самая сильная?) // Warcraft 3, Дота, Dota 2. URL: <http://wc3.3dn.ru/forum/46-448-1> (дата обращения: 17.10.2023).
- Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М. : Канон+ РОИ «Реабилитация», 2017.
- How strong undeads actually are? // Reddit.com. URL: https://www.reddit.com/r/warcraft3/comments/hzlkw5/how_strong_undeads_actually_are/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button (дата обращения: 17.10.2023).
- Ray D. The True-weird and the Dreadful «Large»: Post Millennium American Horror Literature. Palgrave Communications. 2017. № 3. URL: <https://www.nature.com/articles/palcomms201780> (дата обращения: 17.10.2023).
- Undead units feedback // Reddit-Dive into anything. URL: https://www.reddit.com/r/warcraft3/comments/dsd4sh/undead_units_feedback/f6p5611/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button (дата обращения: 17.10.2023).

References

- Analitik opredelil samuyu sil'nyuyu rasu v Warcraft III* [The Analyst has Identified the Strongest Race in Warcraft III]. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/warcraft-iii/analitik-opredelil-samuyu-silnyuyu-rasu-v-warcraft-iii?ysclid=lnu4elhpne408498167> (accessed: 17.10.2023).
- Aries, P. (1992). *Chelovek pered litsom smerti* [The Hour of Our Death]. Moscow: Progress.
- Bart, R. (1994). *Smert' Avtora* [The Death of the Author]. In Bart R. *Izbranny'e raboty: Semiotika. Poetika*, 384–391. Moscow: Progress : Univers.
- Bourdieu, P. (2000). *Pole literatury* [The Field of Literature]. *Novoe literaturnoe obozrenie*, 45, 22–87.
- Bourriaud, N. (2016). *Relyatsionnaya estetika. Postproduksiya* [Relational Aesthetics. Postproduction]. Moscow: Ad Marginem Press.
- Fink, E. (2017). *Osnovny'e fenomeny' chelovecheskogo by'tiya* [Basic Phenomena of Human Existence]. Moscow: Kanon+ ROI «Reabilitatsiya».
- How strong undeads actually are?* URL: https://www.reddit.com/r/warcraft3/comments/hzlkw5/how_strong_undeads_actually_are/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button (accessed: 17.10.2023).
- Ingarden, R. (1962). *Issledovaniya po estetike* [Studies in Aesthetics]. Moscow: Izdatel'stvo inostrannoi literatury'.
- Isupov, K. G. (1994). *Russkaya filosofskaya tanatologiya* [Russian Philosophical Thanatology]. *Voprosy' filosofii*, 3, 106–114.
- Lévi-Strauss, C. (2001). *Strukturnaya antropologiya* [Structural Anthropology]. Moscow: Eksmo-Press.
- Lyubutin, K. N., Pivovarov, D. V. (2000). *Sinteticheskaya teoriya ideal'nogo* [The Synthetic Paradigm in Philosophy]. Pskov: POI PKRO.
- Opros: Vasha lyubimaya rasa* [Poll: Your Favorite Race]. URL: https://www.rubattle.net/forums/warcraft_3_reign_of_chaos/opros_vasha_lyubimaya_rasa_x-106242/ (accessed: 17.10.2023).
- Pivovarov, D. V. (2006). *Filosofiya religii* [Philosophy of Religion]. Moscow: Akademicheskii proekt.
- Rasy' (Za kakie rasy' vy' igraete?)* [Races (Which Races are You Playing for?)]. URL: <http://wc3.3dn.ru/forum/46-362-1> (accessed: 17.10.2023).

- Ray, D. (2017). The True-weird and the Dreadful “Large”: Post Millennium American Horror Literature. *Palgrave Communications*, 3. URL: <https://www.nature.com/articles/palcomms201780> (accessed: 17.10.2023).
- Samarina, T. S. (2019). Religiovedcheskoe nasledie Zhaka Vaardenburga: kriticheskiy analiz [Religious Heritage of Jacques Waardenburg: A Critical Analysis]. *Religiovedenie*, 3, 117–126.
- Samaya sil'naya rasa (Kakaya rasa samaya sil'naya?)* [The Strongest Race (Which Race is the Strongest?)]. URL: <http://wc3.3dn.ru/forum/46-448-1> (accessed: 17.10.2023).
- Undead units feedback*. URL: https://www.reddit.com/r/warcraft3/comments/dsd4sh/undead_units_feedback/f6p5611/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button (accessed: 17.10.2023).
- Varava, V. V. (2008). *Proekt Sergeya Roganova “Homo Mortalis”*. *Sovremennaya rossiiskaya tanatologiya* [Sergey Roganov’s project “Homo Mortalis”. Modern Russian Thanatology]. URL: <https://www.topos.ru/article/6433#1> (accessed: 17.10.2023).
- Waardenburg, J. (2010). *Razmy'shleniya o religiovedenii, vklyuchaya esse o rabotakh Gerarda van der Leu. Klassicheskie podkhody' k izucheniyu religii. Tseli, metody i teorii issledovaniya. Vvedenie i antologiya* [Reflections on the Study of Religion. Including an Essay on the Work of Gerardus van der Leeuw. Classical Approaches to the Study of Religion, Aims, Methods and Theories of Research. Introduction and Antology]. Vladimir: Izdatel'stvo Vladimirskego gosudarstvennogo universiteta.

*Статья поступила в редакцию 15.07.2024;
одобрена после рецензирования 30.07.2024;
принята к публикации 15.08.2024*

*The article was submitted 15.07.2024;
approved after reviewing 30.07.2024;
accepted for publication 15.08.2024*

Информация об авторе

Глазунов Андрей Анатольевич — преподаватель Уральского политехнического колледжа — МЦК, Екатеринбург, Россия

Information about author

Andrey A. Glazunov — lecturer of Ural Polytechnic College, Yekaterinburg, Russia