

Научная статья  
УДК 008  
DOI: 10.20323/2499\_9679\_2023\_3\_34\_240  
EDN: NOZCDI

**Глаза как маркеры инаковости в фантастике  
(на материале иллюстраций к настольной игре Warhammer 40000)**

**Марина Юрьевна Бочарова**

Соискатель кафедры истории и теории культуры, Российский государственный гуманитарный университет. 125047, Москва, Миусская площадь, д. 6  
laug@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5725-638X>

**Аннотация.** В статье рассматривается проблема амбивалентности глаз при конструировании визуального образа персонажей в фантастике. Источниками стали иллюстрации из книг правил и художественных альбомов для настольной игры Warhammer 40000. В фантастике часто используются мифологические мотивы, и аномальные глаза – один из тех, что встречается наиболее часто. Поэтому при отборе материала для исследования использовались изображения с наиболее характерными персонажами, глаза которых отличаются от «нормальных». Современная фантастика, являясь продуктом массовой культуры, использует мифологию как основу и привносит собственные смыслы в устоявшиеся образы. Именно этот конечный результат наиболее интересен, а количество исследований, посвященных данной теме, остается небольшим. Так, аномалия органов зрения становится в игре маркером наличия волшебной силы и принадлежности к сообществу. Это одинаково относится к «героям и врагам», аномальные глаза могут иметь как положительное, так и отрицательное значение в зависимости от того, на чьей стороне выступает персонаж. Для данной игры становится значимым образ «иноного», необязательно враждебного. Глаза становятся маркером «чужого», в ряде случаев своеобразным зеркальным отражением негативных свойств. В нижеследующей статье это показано на примерах аномальных глаз демонов, которые, как и в различных мифологиях, имеют большой набор ненормальных состояний глаз. Кроме того, в статье рассмотрен ряд случаев, когда искусственные и живые глаза сближаются по приемам изображения, без дублирования функций друг друга. В заключение сделан вывод об амбивалентности визуализации глаз как маркеров социального статуса, враждебности и инаковости, не закрепленных за какой-либо одной стороной.

**Ключевые слова:** визуальный образ; фантастика; настольные игры; амбивалентность; инаковость; художественный альбом; глазная аномалия; мифология

**Для цитирования:** Бочарова М. Ю. Глаза как маркеры инаковости в фантастике (на материале иллюстраций к настольной игре Warhammer 40000) // Верхневолжский филологический вестник. 2023. № 3 (34). С. 240–245. [http://dx.doi.org/10.20323/2499\\_9679\\_2023\\_3\\_34\\_240](http://dx.doi.org/10.20323/2499_9679_2023_3_34_240). <https://elibrary.ru/NOZCDI>

Original article

**Eyes as markers of otherness in science fiction and fantasy  
(based on the illustrations to the Warhammer 40000 board game)**

**Marina Yu. Bocharova**

Applicant of the department of history and theory of culture, Russian state university for the humanities. 125047, Moscow, Miusskaya square, 6  
laug@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5725-638X>

**Abstract.** The problem this article deals with is the ambivalence of the eyes when it comes to creating visual images of characters in science fiction and fantasy. The research is largely based on the illustrations from the board game Warhammer 40000 rulebooks and artbooks. Science fiction and fantasy genres can as well be characterized by often using mythological motifs, and unusual eyes is one of the most common ones. Therefore, the research materials were chosen to provide the most vivid and representative samples of characters whose eyes strongly differ from «normal» ones. Being a product of mass culture, modern science fiction and fantasy uses mythology as a foundation stone of the genre and introduces new meanings into traditional images. It is this final result that is of most interest, while there is

not much research devoted to this topic in particular. Speaking more precisely, in the Warhammer 40000 setting abnormality of visual organs usually marks the characters with magical abilities or the members of certain social groups. This applies both to the «good» and the «bad», abnormal eyes can have both positive and negative meaning depending on the party the character belongs to. One of the key features of the game is the «other» figure which does not necessarily equal the «enemy». Abnormal eyes signify the «alienness» and in certain cases may also mirror the negative features of the character. In the article, this statement is illustrated by the example of demons in the Warhammer 40000 universe whose eyes - like in different mythologies - provide a broad range of various abnormalities. Besides, there are descriptions of several cases when artificial and natural eyes can be depicted in similar ways but their function would still be different. In the final section of the article, one can find the conclusions on the topic of the ambivalent ways to depict the eye as an indicator of certain social status, antagonism or otherness which are not ultimately bound to a certain side of the conflict.

**Key words:** visual image; fantasy; board games; ambivalence; otherness; art album; eye abnormality; mythology

**For citation:** Bocharova M. Yu. Eyes as markers of otherness in science fiction and fantasy (based on the illustrations to the Warhammer 40000 board game). *Verhnevolzhski philological bulletin*. 2023;(3):240–245. (In Russ.). [http://dx.doi.org/10.20323/2499\\_9679\\_2023\\_3\\_34\\_240](http://dx.doi.org/10.20323/2499_9679_2023_3_34_240). <https://elibrary.ru/NOZCDI>

## Введение

В статье будет рассмотрена проблема амбивалентности глаз при конструировании образа персонажа в фантастике. Источником станут иллюстрации к фантастической настольной игре Warhammer 40.000, опубликованные в художественных альбомах и книгах правил за последние пять лет. Приведенные здесь примеры позволяют не только составить типологию значений и случаев использования, но и продемонстрировать, как современные медиа заимствуют мифологические сюжеты с частичным сохранением их смысла. Однако акцент будет сделан не на конкретных мифах, потому что для игры, как продукта массовой культуры, используются общие представления при конструировании визуальных образов. Например, глазная аномалия – распространенный признак нечистой силы в различных произведениях фантастики.

Интересно в первую очередь то, какую функцию нестандартные глаза выполняют в произведениях, и как это влияет на маркирование положительного и отрицательного значения для игры.

## Методы исследования

Выбранные книги с правилами игры обладают большой репрезентативностью, так как в них каждая страница проиллюстрирована, что делает их удобным для исследования иконографическим методом Джерома Баше. Он предполагает выбор темы для сюжетов картин. Второй метод исследования семиотический, Московско-Тартурской школы.

Внешний вид персонажей зафиксирован правилами издателя и обязателен к соблюдению при визуализации, и не противоречит друг другу у разных авторов. Примером могут служить иллюстрации для книги [Искусство Warhammer 40000:

Альбом, 2020, с. 21] и кодекс [Codex Space Marines, 2020, р. 30], где изображен один и тот же персонаж, минимальные различия присутствуют только в положении тела. Подобные повторения – одна из характерных черт современной массовой культуры, как показывает Костина на примере фильмов. При неизменном смысловом и визуальном стержне характеристики персонажа уточняются в каждом новом издании [Костина, 2020, с. 311]. Важной книгой для исследования стал художественный альбом с книжными иллюстрациями «Искусство Warhammer 40000», где содержатся подробные описания тех.заданий для художников, детальных особенностей при создании внешнего облика персонажа.

## Направления исследования игр в науке

Объем материалов об играх в последние годы растет. Исследования в области компьютерных и настольных игр часто пересекаются, что позволяет их рассматривать вместе. Ставятся вопросы о влиянии культуры на игры и игры на человека. Но исследований все еще недостаточно для представления о полной картине влияния игр на современную жизнь [Sotamaa, Švelch, 2021, р. 7]. С этим можно согласиться при углублении в вопросы визуальных исследований. Так значительное число публикаций посвящено техническому дизайну персонажей [Gao, Zheng, 2021, р. 113], влиянию литературы на компьютерную игру [Baker, 2022, р. 22], или эмоциям игрока и эффекту присутствия [Caroux, 2023, р. 3]. Но значительно меньшее число посвящено визуальным знакам. Рассуждая о литературе жанра фэнтези и мифологии, Эндрю Шамель (Andrew Shamel) использует термин «мифическая восприимчивость (Mythic sensibility)» [Shamel A, 2022, р. 173]. Он описывает создание восприятия сюжета у слушателя или зрителя в определенном ключе средствами самого

мифа. Понятие применимо и к фантастическим играм (компьютерным и настольным), где одну из ключевых ролей играет визуальный дизайн. Именно он через детали образа настраивает игрока на погружение в выдуманный мир, что подчеркивает важность исследований в области связи игр, мифологии и визуальной культуры.

### **Заимствования образов мифологии в играх**

Визуальные образы людей и потусторонней силы перенесены из мифологии на благодатную почву фантастики, бесконечного источника идей для конструирования ярких образов. Мифология изобилует вариантами визуализации глаз магических существ. Взгляд высшего божества способен оживить. Или умертвить, подобно глазам Медузы. Глаза Зевса Олимпийского полыхают огнем. Повязка на глазах или очки, согласно средневековым представлениям, могли обозначать духовную слепоту [Майзульс, 2019, с. 241]. Глазные аномалии (слепота, дублированный зрачок и т. д.) – как правило, знак нечистой силы или прислужников. Ирландский хтонический одноглазый бог Балор имел прозвище «Дурной глаз» [Fimi, Sims, 2023, р. 125]. Изображение магических или как-либо преобразенных глаз стало стандартным приемом маркирования персонажей, обладающих магическими в Warhammer 40000. Зритель по иллюстрациям в книге правил может отличить «обычных» персонажей от тех, что наделены волшебными способностями.

### **Светящиеся глаза как маркер магической силы и социального статуса**

В сборнике статей «Сила взгляда. Глаза в мифологии и иконографии» подробно рассматриваются аномальные глаза как источник силы. Глаза нечистой силы обладают особыми свойствами. В статье С. Ю. Неклюдова подчеркивается, что в мифологической слепоте содержится идея обособности [Неклюдов, 2019, с. 137]. Слепой становится не только невидящим, но и невидимым для объекта коммуникации. Автор указывает, что проблема видимого / невидимого архаичная, и детский жест «закрыть лицо – спрятаться» отсылает к этой проблеме. Но не все аномальные глаза обладают негативными свойствами. Так Д. Ю. Доронин показывает позитивные аномалии, например, «звездочность» эпических богатырей [Доронин, 2019, с. 241].

В визуальных образах настольной игры Warhammer 40.000 присутствуют схожие особенности. Светящиеся глаза или вспышки молний – распро-

странная деталь образов среди ее персонажей. В настольной игре она используется постоянно, но выходит за рамки маркера магической силы для их обладателя. В данной игре подобные люди объединены в различные организации под государственным контролем и называются библиарии, где использование магии регламентировано государством, а сами обладатели узаконены в профессиональном статусе. Так описывает их книга правил: «Хранители знаний, владеющие ужасающей эмпирической энергией» [Codex Space Marines, 2020, р. 134]. В придуманной истории мира игры количество подобных организаций огромно, но для статьи значения не имеет, поскольку для игрока важен не только дизайн персонажей, но и эмоции, которые он получает [Christensen, 2022, р. 150]. Поэтому персонажи соединяют фантастические и реалистичные черты.

Характерной чертой многих изображений становится сближение визуализации настоящих глаз и искусственных, где внешний образ намеренно конструируется максимально схожим с реальным лицом. На иллюстрации голова персонажа скрыта боевым шлемом, но заостренные цветные стекла в нем напоминают форму глазниц, как на иллюстрации Игора Сида [Dark Andgel Primaris]. В ряде случаев светящиеся глаза не становятся маркером наличия магической силы или особых способностей. Например, в иллюстрации Йохара Гренье [Искусство Warhammer 40000: Альбом, 2020, с. 205] изображен Ибрам Гаунт с имплантатами вместо глаз. Имплантаты обладают легким свечением, но знаком инаковости не являются, и указание на сверхъестественные силы отсутствует. Ибрам Гаунт здесь изображен рядом со своим давним врагом, демоном. Лицо последнего закрыто пугающей маской с красными глазами, на его враждебную инаковость указывают шипы и устрашающие «глаза» маски. Нарисованное рядом лицо человека остается спокойным, и аугментические глаза выглядят нормальными, указывая на человеческую природу героя.

### **Аномальные глаза демонов и чужаков в настольной игре**

Для настольной игры важно наличие агрессивного «иноного», врагов людей и прочих живых существ. Здесь эту роль выполняют демоны. Они изображаются как антропоморфные существа, иногда с анималистичными элементами, обладающие физическим телом, что обуславливает их внешний вид и поведение. В требованиях к иллюстрациям есть обязательный пункт о телесных

знаках инаковости при создании образа демона: «Им следует щедро выдавать еретические символы, жуткие трофеи и оружие кровожадного вида» [Искусство Warhammer 40000: Альбом, 2020, с. 151].

Образы демонов в игре, даже гротескные, вызывают интерес, но не пугают. Функция дьявола наказания за проступки утратила силу в восприятии современного человека. В целом персонажи фантастики очаровывают зрителя еще со времен «Властелина колец» [Makai, 2022, p. 511]. Так, еще в исследовании 2008 г. говорилось о значительном снижении восприятия образа дьявола в молодежной среде [Stewart, 2008, p. 112]. Но как показано в книге «Занимательная смерть» современному человеку чаще свойственно с интересом смотреть и порой любоваться мрачными и потусторонними образами, рассматривая сцены смерти как развлечение [Хапаева, 2021, с. 14].

Тело демона имеет явные черты сходства с человеческим телом, но изображается искаженным, поэтому в образах демонов наиболее часто применяется мотив аномальности глаз (отсутствие, одноглазость, множественность). В ряде случаев враждебная инаковость репрезентуется через мотив слепоты / отсутствия глаз у демонических существ. На иллюстрациях к игре Warhammer 40000 внешний вид демонов и функции заимствуют представления об эпидемии чумы или «Черной смерти», оставившей самый заметный след среди эпидемий в культуре Западной Европы [Aberth, 2023, p. 21], что проявляется в названиях и деталях образа. Так, в видении доминиканского монаха Петра Мученика дьявола в образе Девы Марии обман раскрывается, на что указывают «закрытые глаза, бессильно опущенные руки» [Махов, 2011, с. 45]. На развороте книги правил «Codex: Death Guard» [Codex: Death Guard, 2021, p. 38–39] у демонов глаза отсутствуют, или на их месте нарисованы впадины. В иллюстрации показано, что демонические существа сражаются на войне, то есть слепота обозначает принадлежность к потустороннему миру и обладание магической силой губительной для человека. Иногда места расположения глазниц только обозначены темными впадинами [Codex: Death Guard, 2021, p. 37]. На иллюстрации под статьей «Оспенные зомби» у всех преобразенных людей белки глаз без зрачков.

Множественность глаз встречается среди людей. В книге правил говорится о навигаторах: людях с редкой физической мутацией в виде дополнительного органа, похожего на зрачок, в центре лба. Они объединены в государственную структу-

ру (Adeptus Astra Telepatika) [Rulebook Warhammer 40000, 2018, p. 79], их эмблема в форме глаза указывает на ключевую характеристику функций и телесного образа. При помощи дополнительного органа такой человек способен прокладывать логистические маршруты через космос. Что делает мутацию положительной, а самих ее обладателей ценными для сообщества.

### Пугающие черные очи врага и чужого

О конструировании визуального облика представителей других рас в художественном альбоме сказано следующее: «Когда мы заказываем иллюстрации для историй о фракции чужаков, то прежде всего стараемся наглядно показать ту или иную расу – отобразить ее ключевые особенности и наиболее узнаваемые визуальные элементы» [Искусство Warhammer 40000: Альбом, 2020, с. 179]. На иллюстрации Нила Робертса «Пути тёмных эльдар» [Искусство Warhammer 40000: Альбом, 2020, с. 191] у ксеноса подчеркнуты нечеловеческие глаза полностью черного цвета. Враждебный взгляд существа отражает его сущность, что подтверждается описанием позиции: «Если персонажи миров кораблей нарисованы яркими основными цветами, то их визави из друкхари выглядят мрачно, готически и злобно». Здесь уместно вспомнить средневековое представление, что сатана может являться в облике бледного человека с черными глазами [Rodenberg, 1883, p. 432]. Черный цвет считается цветом тела и одежды тех, кто в родстве с дьяволом [Пастуро, 2021, с. 42]. Отсюда следует, что черный цвет глаз указывает на враждебность не только по отношению к людям, но и ко всем существам. Среди людей встречаются глаза с полностью черными зрачками и белком, она позволяет им видеть в темноте и маркером враждебной инаковости не является [Warhammer: The Horus heresy. Age of Darkness. Rulebook, 2021, p. 104].

### Заключение

Мифологические элементы в приведенных примерах обретают физическую форму, их умозрительная форма становится «приземленной». Глаза становятся не просто признаком обладания магических сил, но также знаком статуса принадлежности к конкретной социальной группе внутри сообщества. Их обладатели выделяются в особую группу и действуют согласно внутренним правилам, но в интересах той стороны, к которой они принадлежат. Но особенности глаз как маркеров инаковости не остаются закрепленными за одной

стороной. Ключевое понимание «кто есть кто» дают именно знаки враждебной инаковости или их отсутствие. Стоит отметить неравномерное распределение знаков инаковости. На сторону людей их приходится значительно меньшее количество, чем на демонических существ.

Из-за внешней схожести изображения символическую функцию глаз способны выполнять предметы, как в случае с вытянутыми стеклами шлема, напоминающие глаза, или аугментические имплантаты, не меняют функционального значения глаз, их интерпретация зависит от контекста изображения. Ненормальное состояние глаз (их отсутствие, множественность, цикличность) в большинстве случаев подразумевает агрессию. Иметь несколько глаз или существовать вообще без органов зрения, сохраняя способность «видеть», значит быть врагом. Но в редких случаях наличие третьего «глаза» означает желаемую инаковость, как в случае с навигаторами, несмотря на внешнюю чужеродность внешнего вида персонажа.

Интересной особенностью в конструировании рассмотренных иллюстраций являются «классические» представления о добре и зле. В современной фантастике эти грани стерты, если говорить о визуальных образах. Здесь необычные глаза становятся маркером персонажа, выходящего за рамки рядового, но их враждебность или ее отсутствие зависят от того, на чьей стороне будет выступать данный персонаж.

#### Библиографический список

1. Доронин Д. Ю. «Правым, ласковым глазом взгляни!»: глаза и взгляд в актуальной мифологии народов Алтая // *Сила взгляда: глаза в мифологии и иконографии*. 2-е изд., испр. и доп. / сост. Д. И. Антонов. Москва : РГГУ, 2019. С. 217–281.
2. Искусство Warhammer 40000: Альбом / пер. с англ. Ю. Войтко. Санкт-Петербург : Издательство Фантастика книжный клуб, 2020. 224 с.
3. Костина А. В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества. Москва : Либроком, 2020. 352 с.
4. Махов А. Е. Средневековый образ. Между теологией и риторикой. Опыт толкования визуальной демонологии. Москва : Издательство Кулагиной – Intrada, 2011. 256 с.
5. Майзульс М. Р. Оптические иллюзии. Очки апостолов и очки сатаны // *In Umbra : Демонология как семиотическая система* : альм. Москва : 2019. № 8. С. 9–54.
6. Неклюдов С. Ю. Слепота демона и ее литературные перспективы // *Сила взгляда: глаза в мифологии и иконографии*. 2-е изд., испр. и доп. / сост. Д. И. Антонов. Москва : РГГУ, 2019. С. 125–147
7. Пастуро М. История цвета: черный. Москва : Новое литературное обозрение, 2021. 168 с.
8. Сучков И. А. Стилистические приемы деконструкции древнегреческой мифологии в видеоигровом дискурсе (на примере материалов видеоигры *hades*) // *Человек в фокусе лингвистики, литературоведения и языкового образования / Московский городской педагогический университет*; науч. ред. К. М. Баранова, О. Г. Чупрына; сост., отв. ред. Е. В. Суворина. Москва : Языки Народов Мира, 2022. С. 86–94.
9. Хапаева Д. Занимательная смерть. Развлечения эпохи постгуманизма. Москва : Новое литературное обозрение, 2020. 328 с.
10. Aberth J. *Doctoring the Black Death. Medieval Europe's Medical Response to Plague*. Lanham : Rowman & Littlefield Publishers, 2023. 498 p.
11. Baker M. An Analysis of the Literature Surrounding the Intersection of Role-Playing Games, Race, and Identity // *International Journal of Role-Playing*, Uppsala University, Uppsala: 2022, № 12. pp. 22–39.
12. Caroux L. Presence in video games: A systematic review and meta-analysis of the effects of game design choices // *Applied Ergonomics*, 2023. № 107.
13. Church D. *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation*. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2021. 280 p.
14. Christensen K. Cool and Useful: Tabletop Roleplaying Games as Aesthetic Technical Communication // *SIGDOC '22: Proceedings of the 40th ACM International Conference on Design of Communication*. Boston : Association for Computing Machinery, 2022. P. 149–151.
15. *Codex: Death Guard*. Nottingham : Game Workshop, 2021. P. 104.
16. *Codex Space Marines*. Nottingham : Game Workshop, 2020. 208 p.
17. *Codex: Death Guard*. Nottingham : Game Workshop, 2017, 112 p.
18. Fimi D, Sims A. *Imagining the Celtic Past in Modern Fantasy*. London : Bloomsbury Academic, 2023. 232 p.
19. Gao K., Zheng S., Lee D. L., Lee D. Y., Huang H. B. Design Method of the Form of Fantasy Game Characters // *Knowledge Innovation on Design and Culture*. Taiwan : National Formosa University, 2021. P. 113–116.
20. Igor Sid. *Dark Andgel Primaris*. Artstation.com. URL: <https://www.artstation.com/artwork/489gdk> (дата обращения: 11.03.2023).
21. Makai P. K. *Playable Arda. A Companion to J. R. R. Tolkien*. Hoboken : Wiley-Blackwell, 2022. 602 p.
22. Rodenberg, R. *Epistolae s. XIII e regestis pontificum romanorum selectae* : 3 t. Berlin : Weidmann, 1883. T. 1. 812 p.
23. *Rulebook Warhammer 40000 (8 edition)*. Nottingham : Game Workshop, 2018. 304 p.
24. Sotamaa O, Švelch J. *Game Production Studies*. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2021. 356 p.
25. Stewart C. *Le Diable chez les Grecs à l'époque contemporaine: cosmologie ou rhétorique?* // *Terrain*, 2008. № 50. P. 100–113.

26. Shamel A. Mythic Sensibility and Mythopoeic Fantasy // Hope and Time in Theology and Religion. Oxford : University of Oxford, 2022. №. 3 (1). P. 169–185.

27. Warhammer: The Horus heresy. Age of Darkness. Rulebook. Nottingham : Game Workshop, 2021. 336 p.

#### Reference list

1. Doronin D. Ju. «Pravym, laskovym glazom vzgljani!»: glaza i vzgljad v aktual'noj mifologii narodov Altaja = «Look with your right, affectionate eye!»: eyes and look in the actual mythology of the Altai peoples // Sila vzgljada: glaza v mifologii i ikonografii. 2-e izd., ispr. i dop. / sost. D. I. Antonov. Moskva : RGGU, 2019. S. 217–281.

2. Iskusstvo Warhammer 40000: Al'bom = Art of Warhammer 40000: The Album / per. s angl. Ju. Vojtko. Sankt-Peterburg : Izdatel'stvo Fantastika knizhnyj klub, 2020. 224 s.

3. Kostina A. V. Massovaja kul'tura kak fenomen postindustrial'nogo obshhestva = Mass culture as a phenomenon of the post-industrial society. Moskva : Librokom, 2020. 352 s.

4. Mahov A. E. Srednevekovyj obraz. Mezhdru teologij i ritorikoj. Opyt tolkovanija vizual'noj demonologii = The medieval image. Between theology and rhetoric. An experience of interpreting visual demonology. Moskva : Izdatel'stvo Kulaginoj – Intrada, 2011. 256 s.

5. Majzul's M. R. Opticheskie illjuzii. Ochki apostolov i ochki satany = Optical illusions. The apostles' glasses and Satan's glasses // In Umbra : Demonologija kak semioticheskaja sistema : al'm. Moskva : 2019. № 8. S. 9–54.

6. Nekljudov S. Ju. Slepotu demona i ee literaturnye perspektivy = Demon's blindness and its literary prospects // Sila vzgljada: glaza v mifologii i ikonografii. 2-e izd., ispr. i dop. / sost. D. I. Antonov. Moskva : RGGU, 2019. S. 125–147

7. Pasturo M. Istorija cveta: chernyj = History of colour: black. Moskva : Novoe literaturnoe obozrenie, 2021. 168 s.

8. Suchkov I. A. Stilisticheskie priemy dekonstrukcii drevnegrecheskoj mifologii v videoigrovom diskurse (na primere materialov videoigry hades) = Stylistic techniques of deconstructing ancient Greek mythology in video game discourse (on the materials of the video game hades) // Chelovek v fokuse lingvistiki, literaturovedenija i jazykovogo obrazovanija / Moskovskij gorodskoj pedagogičeskij universitet; nauch. red. K. M. Baranova, O. G. Chupryna; sost., otv. red. E. V. Suvorina. Moskva : Jazyki Narodov Mira, 2022. S. 86–94.

9. Hapaeva D. Zanimatel'naja smert'. Razvlechenija jepohi postgumanizma = Amusing death. Entertainment in the post-humanist era. Moskva : Novoe literaturnoe obozrenie, 2020. 328 s.

10. Aberth J. Doctoring the Black Death. Medieval Europe's Medical Response to Plague. Lanham : Rowman & Littlefield Publishers, 2023. 498 p.

11. Baker M. An Analysis of the Literature Surrounding the Intersection of Role-Playing Games, Race, and Identity // International Journal of Role-Playing, Uppsala University, Uppsala: 2022, № 12. pp. 22–39.

12. Caroux L. Presence in video games: A systematic review and meta-analysis of the effects of game design choices // Applied Ergonomics, 2023. № 107.

13. Church D. Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2021. 280 p.

14. Christensen K. Cool and Useful: Tabletop Roleplaying Games as Aesthetic Technical Communication // SIGDOC '22: Proceedings of the 40th ACM International Conference on Design of Communication. Boston : Association for Computing Machinery, 2022. R. 149–151.

15. Codex: Death Guard. Nottingham : Game Workshop, 2021. P. 104.

16. Codex Space Marines. Nottingham : Game Workshop, 2020. 208 p.

17. Codex: Death Guard. Nottingham : Game Workshop, 2017, 112 p.

18. Fimi D, Sims A. Imagining the Celtic Past in Modern Fantasy. London : Bloomsbury Academic, 2023. 232 p.

19. Gao K., Zheng S., Lee D. L., Lee D. Y., Huang H. B. Design Method of the Form of Fantasy Game Characters // Knowledge Innovation on Design and Culture. Taiwan : National Formosa University, 2021. R. 113–116.

20. Igor Sid. Dark Andgel Primaris. Artstation.com. URL: <https://www.artstation.com/artwork/489gdk> (data obrashhenija: 11.03.2023).

21. Makai P. K. Playable Arda. A Companion to J. R. R. Tolkien. Hoboken : Wiley-Blackwell, 2022. 602 p.

22. Rodenberg, R. Epistolae s. XIII e regestis pontificum romanorum selectae : 3 t. Berlin : Weidmann, 1883. T. 1. 812 p.

23. Rulebook Warhammer 40000 (8 edition). Nottingham : Game Workshop, 2018. 304 p.

24. Sotamaa O, Švelch J. Game Production Studies. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2021. 356 p.

25. Stewart C. Le Diable chez les Grecs à l'époque contemporaine: cosmologie ou rhétorique? // Terrain, 2008. № 50. R. 100–113.

26. Shamel A. Mythic Sensibility and Mythopoeic Fantasy // Hope and Time in Theology and Religion. Oxford : University of Oxford, 2022. №. 3 (1). R. 169–185.

27. Warhammer: The Horus heresy. Age of Darkness. Rulebook. Nottingham : Game Workshop, 2021. 336 p.

Статья поступила в редакцию 15.05.2023; одобрена после рецензирования 28.05.2023; принята к публикации 22.06.2023.

The article was submitted on 15.05.2023; approved after reviewing 28.05.2023; accepted for publication on 22.06.2023.