

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-12-76-34>

УДК 398

Пидюра О.П.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Пидюра І.П.

Богуславський інформаційний центр «МАУП»

## ВЗАЄМОДІЯ ФОЛЬКЛОРУ ТА ВІДЕОІГРОВОГО МИСТЕЦТВА НА ПРИКЛАДІ HELLBLADE. SENUAS SACRIFICE

**Анотація.** У даній статті розкрито проблему взаємодії фольклору та відеоігрового мистецтва в реаліях XXI століття. Зокрема, розглянуто психоз головного персонажа через призму суб'єктивного сприйняття світу богів. На прикладі «Hellblade: Senua's Sacrifice» було відслідкувано явище компілятиву відеоігрового мистецтва та скандинавської міфології. Завдяки дослідженню історії створення цієї комп'ютерної гри, було виокремлені основні елементи в яких простежуються фольклорні риси: ім'я головної героїні Сенау походить від імені кельтської богині Сенуни, статуетки та жертвовні дари якої були виявлені у вересні 2002 року поблизу села Ашвелл, Англія; персонаж Друт є оповідачем скандинавських міфів та легенд; наявні фрагменти текстів із Старшої Едди, котрі гармонійно вплетені в наратив комп'ютерної гри без вільної інтерпретації розробників.

**Ключові слова:** взаємодія, епічний герой, ініціація, архетип, містичний психоз, симулякр.

Pydiura Aleksandr

Taras Shevchenko National University of Kyiv

Pydiura Ivan

Bohuslav Information Center «IAPM»

## INTERACTION OF FOLKLORE AND VIDEO GAME FOR EXAMPLE «HELLBLADE. SENUA'S SACRIFICE»

**Summary.** This article addresses the problem of the interaction of folklore and video game art in the realities of the 21st century. In particular, the psychosis of the main character through the lens of the subjective perception of the world of gods is considered. On the example of Hellblade: Senua's Sacrifice, the phenomenon of video game compilation and Scandinavian mythology was traced. Through the study of the history of the creation of this computer game, the main elements that trace the folklore features were highlighted: the name of the main character of Senua comes from the name of the Celtic goddess Senuna, whose statuettes and sacrificial gifts were discovered in September 2002 near the village of Ashwell, Englan; Drut's character is a narrator of Scandinavian myths and legends; there are snippets of text from the Poetic Edda that are harmoniously woven into the narrative of a computer game without the developers' free interpretation. The game's narrative is based on a typical epic storyline where the character has to complete certain tasks in order to receive the desired reward. Even the beginning of the game is based on the principle of initiation and transition from one state to another. During the study of scientific sources, it was found that there are no thorough complex studies covering this issue. It is necessary to single out the work of Kembel J. "The Hero with a Thousand Faces", where the author reveals the concept of monomyth, which is directly related to our subject. In addition, the following works were elaborated: Galanin "Myth as Reality and Reality as Myth: Mythological Foundations of Modern Culture", Donovan T. "Play! The History of Video Games", Geysing J. "Homo ludens". It must be borne in mind that video game art has made repeated attempts to use folklore motives. However, the digital sphere distorts the very concept of folklore and misinforms the recipient. Our intelligence aims to create a basis for studying such a significant layer of folklore phenomenon as the transformation of ethnic traditions in digital culture and the possibility of popularization in the masses at the expense of an interesting form for the consumer without distorting the authenticity of folklore.

**Keywords:** interaction, epic hero, initiation, archetype, mystical psychosis, simulacrum.

**Постановка проблеми.** В епоху цифрових технологій, значення фольклору для суспільства перебуває на стадії нівелювання та поступового занепаду. З кожним роком носіїв етнічної традиції стає дедалі менше не тільки в Україні, а й по всьому світу. Незважаючи на практику ЮНЕСКО та окремих діячів, ентузіастів, фольклорних колективів, що займаються популяризацією фольклору, ми простежуємо негативну тенденцію у колі підростаючого покоління, котре не виражає зацікавлення традиціями свого народу, а віддає перевагу масовій культурі. Потрібно взяти до уваги, що у відеоігровому мистецтві були неодноразові спроби використати фольклорні мотиви. Однак, циф-

рова сфера викривлює саме поняття фольклору та дезінформує реципієнта.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Наша розвідка покликана створити підґрунтя для вивчення такого значного пласту фольклорного явища, як трансформація етнічних традицій в цифровій культурі та можливість популяризації в широких масах за рахунок цікавої форми для споживача без викривлення автентики фольклору. Крім цього виокремити та опрацювати фольклорні елементи у відеоігровому продукті на прикладі «Hellblade: Senua's Sacrifice». Тому, вважаємо за необхідне звернути увагу на цю ситуацію та в подальшому ретельно дослідити, щоб мати змогу виробити алгоритм дій

для створення позитивної тенденції у висвітленні фольклору на теренах масової культури.

**Аналіз досліджень та публікацій.** Під час вивчення наукових джерел, було встановлено, що практично не існує ґрунтовних комплексних досліджень, які висвітлюють це питання. Проте, слід виокремити працю Кембела Дж. «Герой із тисячею обличч», де автор розкриває концепцію номіфу, котра безпосередньо стосується нашої тематики. Крім цього, були опрацьовані такі праці: Галаніна Є.В. «Міф як реальність і реальність як міф: міфологічні основи сучасної культури», Донован Т. «Граї! Історія відеоігор», Гейзінг Й. «Номо ludens», Преймак О. «Вивчаємо божевільний світ Hellblade: Senua's Sacrifice», Щепановська Є. «Архетипи смерті у світовій міфології та їх сучасне трактування», Корольов К. «Скандинавська міфологія. Енциклопедія». Ці праці у більшій мірі нами використовувались для формування терміносистеми та, як джерела фольклорних текстів.

**Мета статті.** Головною метою цієї роботи є розгляд процесу трансформації фольклорного сюжету для потреб відеоігрової сфери.

**Виклад основного матеріалу.** Перш ніж аналізувати міфологію в цьому продукті цифрового мистецтва, слід коротко описати історію створення гри.

«*Hellblade: Senua's Sacrifice*» – це комп'ютерна гра в жанрі action-adventure, котра була розроблена британською студією Ninja Theory. Гра ж виконана у стилі темного фентезі та психоделічних жахів, підґрунтям якої стали скандинавська та кельтська міфологія [12, с. 327]. Крім розробників над грою, працювали і спеціалісти із цих культур, а також психіатри та їх підопічні [10].

Образ головної героїні достовірно передає стрій піктів (одяг з тартановим орнаментом). Зачіска Сенуа також відповідає канонічним формам (кельти наносили на волосся вапно), однак має елементи фантазії художників, що вказує на гармонійне поєднання фольклору, етнографії та дизайнерської майстерності. Проте, в широкому тлумаченні, тут ми вбачаємо відвертий симулякр із фрагментами культури піктів. Ім'я головної героїні було підібрано не випадково, адже «Сенуа» походить від імені кельтської богині Сенуни, статуетки та жертвовні дари якої були виявлені у вересні 2002 року поблизу села Ашвелл, Англія. Побутує думка, що Сенуна пов'язана з римською богинею Мінервою і грецькою Афіною Палладою, які опікувалися мудрістю і військовою справою [1]. Таким ім'ям автори звертають увагу на бажання головної героїні перейти в касту воїнів, хоча обряд ініціації проходить через внутрішню боротьбу головної героїні, а не через санкціоновану систему випробувань. За сюжетом, Сенуа із роду піктів, котра вирушає в міфічний Хельхейм, щоб повернути душу свого коханого Діліона, котрого вбили скандинави. Із собою вона несе голову коханця, бо вважає, що поки голова у неї, вона зможе повернути його із мертвих [10].

Наратив гри будуватиметься на типовому епічному сюжеті, де герой має виконати певні завдання, щоб отримати бажану нагороду. Навіть початок гри побудований на принципі ініціації та переходу з одного стану в інший. Сенуа починає свою подорож до Хельхейму, перепливаючи річку на човні. Безсумнівно, човен – це символ переходу людини в потойбічний світ, або один з етапів ініціації.

У багатьох народів світу зустрічається сакральний образ човна. Наприклад, Беавульф припливає на човні для здійснення своїх подвигів – вбити Гренделя [2]. А в есхатологічних міфах скандинавів згадується човен, на якому онук Іміра – Бергельмір зміг врятуватися із своєю дружиною: «Імір був настільки великим, що у крові з його ран потонули всі інші велетні, потонула і королева Аудумбла. Лише одному з онуків Іміра – Бергельміру вдалося зробити човен, на якому він врятувався разом зі своєю дружиною» [3].

Крім цього, існують згадки про більш відомий човен під іменем Нагльфар. Інформацію про цей човен ми зустрічаємо в «Молодшій Едді»: «І ось поплив корабель, що зветься Нагльфар. Він зроблений з нігтів мерців» [4].

Індивідуальною особливістю Сенуа є те, що вона не являє собою типового епічного героя. Вона звичайна дівчина, хоч і володіє мечем. А у легендах народів світу подорож на човні (ініціації пов'язані із ним) виконують герої. Фрагментарно Сенуа притаманні особливості першого покоління епічних героїв – свідомо ізольованість. У грецькій міфах ми зустрічаємо безліч сюжетів та мотивів про подорож на човнах. Це відомі широкому колу людей Одисей та Аргонавти, які на чолі з Ясоном першими з греків здійснили далекий морський похід у Колхиду на кораблі «Арго» за Золотим руном. Однак, спираючись на те, що Сенуа намагається проникнути у Хель живую, привертає нашу увагу паралель з грецьким міфом про Орфея та Евредіку, де Орфей також живим спустився в царство Аїда. Як і Сенуа, гнаний горем за втраченим коханням, Орфей хоче зробити неможливе – повернути кохану жінку із потойбіччя. Він також змагається із чудовиськом (Цербер) відомим собі методом – гри на арфі. Навіть сам Аїд був зачарований співом Орфея і дозволив забрати дружину [5]. Як і Сенуа, співець все ж не зміг отримати бажане. Сенуа порушує природний устрій й живую намагається потрапити до міфічного світу, чим породжує дедалі більші проблеми (дівчина хворіє на психоз й через свої намагання потрапити в неіснуючий світ, загострює свою хворобу). У шизофренії головної героїні простежуються архетипний патерн смерті та відродження. Даний висновок базується на основі праці Едварда Едінгера «Архетипні патерни в шизофренії» [6].

Архетип переродження за своєю суттю являє базовий механізм психічного розвитку. Кожен наступний крок в розвитку особистості вимагає смерті попередньої стадії, щоб була змога до народження нової позиції. Це продемонстровано в еволюції характеру Сенуа, котра входить у Хельхейм, тобто маркування власної психічної смерті, що має продукувати повне оздоровлення та позбавлення від внутрішніх голосів через відторгнення бажань врятувати свого чоловіка та примирення із його смертю. В подальшому, це має призвести до переродженням у нову особистість.

Слід зауважити, що архетипний патерн в шизофренії Сенуа має декілька ставлень до смерті. Щепановська Є.М. у своїй праці «Архетипи смерті в світовій міфології і їх сучасний образ» вказує на чотири різновиди ставлення людини до смерті:

1. Смерть як органічне продовження земного існування або продовження з негативною конотацією.

2. Смерть як звернення долі.

3. Смерть як випробування, перевірка в екстремальних обставинах, котра спонукає проявити волю (фізичну і моральну) спроможність особистості.

4. Смерть як зцілення і трансформація [7].

Нас же цікавить «смерть як випробування...» та «смерть як зцілення і трансформація», тобто варіабельність у поведінці Сенуа. Щепановська так тлумачить «смерть як випробування»: «При здійсненні героїчного архетипу, людина перестає боятися смерті. Вона виносить себе за рамки зумовленості долі роду: і її посмертна доля в міфах трактується як «інакша» [7]. Сенуа також керується героїчним архетипом. Вона не боїться смерті й відокремлює себе від долі роду. Подорож в «пекло» спонукає до повного задіяння її фізичних та психічних можливостей. Однак, у її архетипі відсутнє тлумачення смерті, як засіб переходу до раю. Вона використовує її для своїх егоїстичних цілей. Крім цього, в поведінці Сенуа, ми можемо виокремити містичний тип психозу, модус дій, якого зорієнтований на керування середовищем, що передбачає максимальне прагнення на здійснення своїх бажань. Вона відчуває тотальне поєднання із світом богів, а перцептуальні межі втрачають стійкість. Як і в класичному містичному досвіді, свідомість Сенуа переходить на іншу стадію – рецептивний модус. В неї зникає суб'єкт-об'єктне розрізнення, підвищення чутливості, а також невербальні, нелогічні розумові процеси [13].

А ось, яким чином Щепановська трактує смерть, що виступає «як зцілення і трансформація»: «Отже, бог смерті, страшний своєю руйнівною функцією, в міфах постає випробувачем життя на міцність, губить те, що не пройшло перевірки, але дає силу решті; суддею, який відчуває мужність і силу волі людини. Підземний світ, звідки черпають силу рослини, мислиться джерелом невичерпного потенціалу: адже він дає сили росту рослин, і в нього йде все, що зникло з лиця землі [7]. Сенуа шукає в Хельхеймі владу над самим життям. Вона намагається знайти спосіб повернути втрачене кохання. Однак, знаходить зовсім інше. Героїня отримує очищення та звільнення від хвороби.

Сенуа постійно переслідують голоси (фурії) й силуети людей з її минулого життя – її коханий Діліон та колишній раб вікінгів Друг, котрий виступає провідником дівчини в потойбічний світ [10]. В образі Друга також можна простежити культурні паралелі. Він як Вергілій у «Боже-ственної комедії» Данте виступає провідником у потойбічному світі.

Навіть подорож Сенуа складається із своєрідних кіл, котрі загострюють її внутрішню боротьбу. Персонаж Друг мав прототипа із реального життя. Ним виявився Фінтан із Рейну. Він народився в Лейнстері, звідки був викрадений і вивезений на Оркнейські острови норвезькими загарбниками [11].

Слід зауважити, що через образ Друга подаються легенди та міфи скандинавів без суб'єктивної інтерпретації творців комп'ютерної гри. Такий прийом вдало використаний на сюжетній канві й не виглядає чужорідним, а спонукає реципієнта до зацікавленості фольклором скандинавів. Для прикладу: 1. Про створення світу (із «Старшої Едди»)

«...На початку часів не було в світі ні піску, ні моря, ні хвиль холодних. Землі ще не було і небосхилу, безодня зяяла, трава не росла» [8].

2. Про богів.

«...У нього народився син на ім'я Бор. Він взяв у дружини Бестлу, дочку Бельторна велетня, і вона народила йому трьох синів: одного звали Один, іншого Вілі, а третього Ве...» [4].

3. Про героїв.

«Давно це було, – Сігурд-воїн, юний Вельсунгах, у Гьюкі гостював; клятви він прийняв від братів обох, вірності клятви від воїнів сміливих» [8].

У грі розповіді Друга закінчуються згадкою Рагнарьока. Друг розповідає Сенуї міф про вбивство Бальдра, сина Одіна і Фрігге. Це міф безпосередньо відноситься до лора гри і вважається найвідомішою згадкою про Хель в скандинавській міфології. За сюжетом міфу, після смерті Бальдр потрапляє в Хельхейм, але він такий чистий і обожнюваний іншими богами, що вони просять володарку мертвих повернути його душу. Хермод, брат Бальдра, йде до Хель бити їй поклони і та погоджується за умови, що Бальдра буде оплакувати все живе в світі. Аси розходяться по світу і просять всіх оплакувати свого улюбленця.

Тим часом, Локи обертається у велетку Токк і відмовляється оплакувати Бальдра. В результаті Бальдр так і залишився в царстві мертвих.

Рухома тим же посилом, Сенуа йде до Хель, готова на все заради порятунку коханої людини. Можливо, саме міф розказаний Другом, і підштовхнув її до цієї ідеї.

На шляху до здійснення мети, а саме, відкрити ворота до Хельхейму, наша героїня проходить ряд випробувань. Перше її завдання – це перемогти Сурта та Вальравна [10].

Сурт – вогняний велетень, учасник битви перед кінцем світу, в якому він вбиває бога Фрейра а потім спалює світ [9].

Тут також виникає протиріччя, адже за міфологією звичайний смертний не може вбити велетня, а отже це йде вільна інтерпретація міфологічного сюжету. Проте, потрібно вказати, що події, які розгортаються в грі, це боротьба Сенуа із видіннями, котрі породженні психозом й цілком ймовірно, що дівчина по своєму вбачає цих героїв й «трансформує» під свої можливості для боротьби із ними. Однак, достовірним залишається опис Сурта та його володіння вогнем.

Наступне чудовисько з яким має змагатись Сенуа – це Вальравн (або «мертвий ворон»), бере початок з датських сказань і в основному постає в образі розумного ворона. Ці істоти ідуть групи померлих на полі бою воїнів і після чого отримують здатність перетворюватись в лицарів [14].

На цьому подорож Сенуа не закінчується, а тільки розпочинається. Після завершення поєдинку із чудовиськами, Сенуа нарешті потрапляє на міст,



який лежить через річку Гель, де її зустрічає сама володарка Хельхейму – Хель, дочка Локи й Ангрбоді. Образ богині канонічний за мірками міфології – велетень, яка до поясу схожа на жінку, а інша частина тліюча. Однак, за міфологічним сюжетом, її мала зустрічати не Хель, а жінка-велетень Модгуд. Персонаж Друд розповідає легенду, як Модгуд стала охоронницею входу до Хельхейму. Сенуа програє у боротьбі із Хель й падає з моста, втративши свого меча. Далі вона опиняється біля дерева, в котрому знаходився легендарний меч Грам, до якого привели видіння. Щоб отримати його, Сенуа проходить декілька випробувань, щоб мати право володіти Грамом [10]. Крім згаданих легенди ми дізнаємось про ті, котрі пов'язані із мечем Грамом.

Історія з мечем Грамом має посилання на прокляте багатство Андварі, а міфологічний сюжет створення меча Грама ми простежуємо в «Молодшій Едді», де розповідається про трьох богів – Локи, Одіна і Хеніра [9].

Подорожуючи по підземеллі, Сенуа втрачає голову Діліона. Власне образ голови Діліона, ми можемо трактувати не тільки, як бажання, котре не може втілитись у реальність, а й концентрацію її психозу й страхів. Далі ці образи розділяються і бажання протиставляється страху в образі гігантської собаки Гарма, котрий виступає однією з версій велетенського вовка Фенріра. Отже, Гарм – хтонічна істота, демонічний пес, який виступає «двійником» вовка Фенріра. У битві перед кінцем світу Гарм вступить у поєдинок із Тюрмом, і вони уб'ють один одного. За «пропроцтвом Вельві», Гарм сидить на прив'язі у печері Гніпахелірі:

«Ось Гарм загавкав там,  
в Гніпахеллірі –  
ланцюг обірветься,  
звір виїде голодний!» [9].

Розробники достовірно передали образ Грама й змогли використати цей елемент для створення сюжету. Врешті Сенуа зустрічається із Хель, але не може її перемогти й віддається на милість богині. У грі вона представлена швидше метою подорожі Сенуа, ніж ворогом. Хель заколює Сенуа мечем Грамом, а потім викидає голову Діліона з обриву. Після цього Хель перетворюється в Сенуа, а голоси, які ярили героїню стають лагідними. Кінець гри можна трактувати, як примирення Сенуа із смертю свого коханого й неможливість повернути його із мертвих. Креативність розробників дала змогу поєднати дані елементи й в кінцевому результаті отримати цікавий ефект у формі ігрового ладу.

### Висновки і пропозиції.

1. «Hellblade: Senua's Sacrifice» – наглядний приклад вдалого використання світової міфології (йдеться про скандинавську та кельтську) для створення якісного продукту, котрий зацікавив широке коло споживачів.

2. «Hellblade: Senua's Sacrifice» своїм прикладом показує, що відеоігрове мистецтво здатне в цікавій формі подати фольклор та створити креативний сюжет.

3. «Hellblade: Senua's Sacrifice» – доцільно розглядати, як інтерактивний метод вивчення фольклору та популяризації його в широких колах. У вузьких рамках дану гру розглядаємо, як платформу для самостійного вивчення фольклору шляхом пошукового методу.

4. З метою втиснути «у рамки» пригодницького екшену, у відеогрі присутні викривлені образи із скандинавської міфології. Це призводить до помилково розуміння міфології та вводить споживачів в оману.

## Список літератури:

1. Преймак Олександр. Исследуем безумный мир Hellblade: Senua's Sacrifice. URL: <https://kanobu.ru/articles/bezumnyj-mir-hellblade-senuas-sacrifice--370803/> (дата звернення: 23.12.2019).
2. Беовульф. URL: <http://www.fbit.ru/free/myth/texty/beowulf/home.htm> (дата звернення: 23.12.2019).
3. Створення світу (скандинавська міфологія). URL: [https://uk.wikisource.org/wiki/Створення\\_світу\\_\(скандинавська\\_міфологія\)](https://uk.wikisource.org/wiki/Створення_світу_(скандинавська_міфологія)) (дата звернення: 23.12.2019).
4. Молодша Едда. URL: [http://librebook.me/mladshaia\\_edda/vol2/2](http://librebook.me/mladshaia_edda/vol2/2) (дата звернення: 24.12.2019).
5. Міфи Давньої Греції. URL: <https://coollib.com/b/246427/read> (дата звернення: 25.12.2019).
6. Эдвард Эдингер Архетипические паттерны в шизофрении. URL: <https://www.castalia.ru/perewody/posledovateli-yunga-perevody/2888-edvard-f-edinger-arhetipicheskie-patternyi-v-shizofrenii.html> (дата звернення: 24.12.2019).
7. Щепановская Е.М. Архетипы смерти в мировой мифологии и их современный разворот. URL: <http://studydoc.ru/doc/3840012/shhepanovskaya-e.m.-arhetipy-smerti-v-mirovoj-mifologii-i-ih...> (дата звернення: 20.12.2019).
8. Старша Едда. URL: [http://www.ae-lib.org.ua/texts-c/\\_edda\\_saemundar\\_ru.htm](http://www.ae-lib.org.ua/texts-c/_edda_saemundar_ru.htm) (дата звернення: 23.12.2019).
9. Кирилл Королев. Скандинавская мифология. Энциклопедия. URL: <https://www.e-reading.club/book.php?book=143123> (дата звернення: 25.12.2019).
10. Xanvier Xanbie Hellblade: Senua's Sacrifice. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Hellblade:\\_Senua%27s\\_Sacrifice](https://ru.wikipedia.org/wiki/Hellblade:_Senua%27s_Sacrifice) (дата звернення: 22.12.2019).
11. Attwater Celtic and Old English Saints. URL: <https://groups.yahoo.com/neo/groups/celtsaints/conversations/topics/436> (дата звернення: 24.12.2019).
12. Wolf M.J.P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming / Ed. by Mark J.P. Wolf. Santa Barbara, CA: Greenwood, 2012. 740 p.
13. Arthur Deikman on Mystic Experience. URL: <https://web.archive.org/web/20060911005738/http://www.religiousworlds.com/mystic/deikman.html> (дата звернення: 23.12.2019).
14. Фролов А. Энциклопедия древнескандинавской мифологии и культуры. Т. 1. URL: <https://books.google.com.ua/books?id=ayNxDwAAQBAJ&pg=PT232&lpg=PT232&dq=%D0%92%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BD&source=bl&ots=icDYsyPw5-&sig=ACfU3U0mvo6-xFBpNqMx3vEXFV0AHImx1Q&hl=uk&sa=X&ved=2ahUKewim9OyqqtXmAhWDk4sKHromBok4ChDoATAFegQICRAB#v=onepage&q=%D0%92%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BD&f=false> (дата звернення: 25.12.2019).

**References:**

1. Preimak Oleksandr. Ysleduem bezumni myr Hellblade: Senua's Sacrifice [Priymak Oleksandr. Investigate mad world Hellblade: Senua's Sacrifice]. URL: <https://kanobu.ru/articles/bezumnyj-mir-hellblade-senuas-sacrifice--370803/> (accessed 23 December 2019).
2. Beowulf [Beowulf]. URL: <http://www.fbit.ru/free/myth/texty/beowulf/home.htm> (accessed 23 December 2019).
3. Stvorennia svitu (skandinavska mifolohiia) [Creating the World (Scandinavian Mythology)]. URL: [https://uk.wikisource.org/wiki/Створення\\_світу\\_\(скандинавська\\_міфологія\)](https://uk.wikisource.org/wiki/Створення_світу_(скандинавська_міфологія)) (accessed 23 December 2019).
4. Molodsha Edda [The Prose Edda]. URL: [http://librebook.me/mladshaia\\_edda/vol2/2](http://librebook.me/mladshaia_edda/vol2/2) (accessed 24 December 2019).
5. Mify Davnoi Hretsi [Myths of Ancient Greece]. URL: <https://coollib.com/b/246427/read> (accessed 25 December 2019).
6. Edvard Edinger. Arkhetipicheskie patterny v shizofrenii [Edward Edinger. Archetypal Patterns in Schizophrenia]. URL: <https://www.castalia.ru/perewody/posledovateli-yunga-perevody/2888-edvard-f-edinger-arhetipicheskie-patternyi-v-shizofrenii.html> (accessed 24 December 2019).
7. Shhepanovskaya, E.M. Arkhetipy smerti v mirovoj mifologii i ikh sovremennyj razvorot [Archetypes of death in world mythology and their modern spread]. URL: <http://studydoc.ru/doc/3840012/shhepanovskaya-e.m.-arhetipy-smerti-v-mirovoj-mifologii-i-ih...> (accessed 20 December 2019).
8. Starsha Edda [The Poetic Edda]. URL: [http://www.ae-lib.org.ua/texts-c/\\_edda\\_saemundar\\_ru.htm](http://www.ae-lib.org.ua/texts-c/_edda_saemundar_ru.htm) (accessed 23 December 2019).
9. Kirill Korolev. Skandinavskaya mifologiya. Encziklopediya [Cyril Korolev. Scandinavian mythology. Encyclopedia]. URL: <https://www.e-reading.club/book.php?book=143123> (accessed 25 December 2019).
10. Xanvier Xanbie Hellblade: Senua's Sacrifice. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Hellblade:\\_Senua%27s\\_Sacrifice](https://ru.wikipedia.org/wiki/Hellblade:_Senua%27s_Sacrifice) (accessed 22 December 2019).
11. Attwater, D. Celtic and Old English Saints. URL: <https://groups.yahoo.com/neo/groups/celt-saints/conversations/topics/4396> (accessed 24 December 2019).
12. Wolf, M.J.P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming / Ed. by Mark J.P. Wolf. Santa Barbara, CA: Greenwood, 2012. 740 p.
13. Arthur Deikman on Mystic Experience. URL: <https://web.archive.org/web/20060911005738/http://www.religiousworlds.com/mystic/deikman.html> (accessed 23 December 2019).
14. Frolov, A. Encziklopediya drevneskandinavskoj mifologii i kultury. T. 1 [A. Frolov "Encyclopedia of Old Norse mythology and culture. T. 1"]. URL: <https://books.google.com.ua/books?id=ayNxDwAAQBAJ&pg=PT232&lp-g=PT232&dq=%D0%92%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BD&source=bl&ots=icDYsyPw5-&sig=ACfU3U0mvo6-xFBpNQmX3vEXFV0AHImx1Q&hl=uk&sa=X&ved=2ahUKewim9OyqttXmAhWdk4sKHRomBok4ChDoATAFegQICRAB#v=onepage&q=%D0%92%D0%B0%D0%B%D1%8C%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BD&f=false> (accessed 25 December 2019).