

## ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ

Научная статья  
УДК 82:519.83  
DOI:10.18503/2658-3186-2024-8-4-54-68

## Мифопоэтическая символика инди-игр (на примере «The Binding of Isaac: Rebirth»)

**Кирилл Александрович Хабиров**

*Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, Магнитогорск, Россия, xvbirow@gmail.com*

**Аннотация.** В статье исследуется мифопоэтическая символика, проявившая себя в игре «The Binding of Isaac: Rebirth». Актуальность статьи обусловлена недостаточной изученностью в области филологии проблемы мифопоэтической символики как художественного приема в создании сюжета для инди-игр, где символика жертвоприношения, страха, вины, и искупления раскрывается через религиозные образы. Инди-игры популярны благодаря своей оригинальности, что позволяет сделать сравнение с авторским кино: такие игры отличаются не только выраженным авторским видением, но и метафорическими слоями, требующими особого прочтения. Инди-игры (от англ. independent – ‘независимый’) – это компьютерные игры, которые разрабатываются небольшими командами или отдельными разработчиками без финансовой поддержки крупных издателей. Такие игры создаются независимо от крупных игровых компаний, часто выпускаются в цифровом виде через интернет-платформы. Отличаются разнообразием жанров, стилей, подходов к геймплею. Они могут быть как коммерческими, так и бесплатными, а также распространяться по модели «купи-играй» или по подписке. Исследуемый проект игровой индустрии – это один из тех примеров, когда нам открывается амфиболичность произведения через тексты и инструменты филологического анализа. Комплексный метод анализа включает мифопоэтический, семиотический, и структурно-типологический подходы. Использование этих подходов обосновано сложностью анализа игрового сюжета, где мифопоэтические символы требуют также интертекстуального, и историко-культурного подходов. Новизна статьи состоит в рассмотрении символики, определяющей: единство сюжета на уровнях игровой реальности; философию игры, которую пользователю необходимо понимать, обнаруживать в сюжете мифологические структуры и осмысливать взаимосвязь законов игры с законами нашего мира, чтобы победить. Автором статьи выявлено, что игра не только развлекает, но и выполняет образовательную функцию, демонстрируя, как архетипы и мифологические структуры существуют в сознании человека. Через аллегорию страдания игра помогает понять психологические конфликты (внутриличностные, межличностные, комплексы, виктимность), превращаясь для некоторых пользователей в ненавязчивое учебное пособие по психоанализу.

**Ключевые слова:** мифопоэтика, мифопоэтическая символика, инди-игры, The Binding of Isaac, The Binding of Isaac: Rebirth, Библия, Коран

**Для цитирования:** Хабиров К. А. Мифопоэтическая символика инди-игр (на примере «The Binding of Isaac: Rebirth») // Гуманитарно-педагогические исследования. 2024. Т. 8. № 4. С. 54–68, doi:10.18503/2658-3186-2024-8-4-54-68.

## LITERARY STUDIES

Original article

**Mythopoetic symbolism of indie games (on the example of «The Binding of Isaac: Rebirth»)**

**Kirill A. Khabirov**

*Nosov Magnitogorsk State Technical University (NMSTU), Magnitogorsk, Russia, xvbirow@gmail.com*

**Abstract.** The article researches the mythopoetic symbolism that manifested itself in the game «The Binding of Isaac: Rebirth». The relevance of the article is caused by the insufficient study in the field of philology of the problem of mythopoetic symbolism as an artistic technique in creating a plot for indie games, where the symbolism of sacrifice, fear, guilt, and redemption is revealed through religious images. Indie games are popular due to their originality, which

© Хабиров К. А., 2024.

allows us to make a comparison with auteur movies, as such games are characterized not only by a distinct author's vision, but by metaphorical layers as well that require a special reading. Indie games (from the English word «independent») are computer games that are developed by small teams or individual developers without financial support from major publishers. These games are created independently from large game companies and are often released digitally via Internet platforms. They are distinguished by a variety of genres, styles, and approaches to gameplay. They can be both commercial and free-to-play, as well as distributed on a buy-to-play or subscription model. The study project of the game industry is one of those examples when we discover the amphiboly of the work through texts and tools of philological analysis. The complex method of analysis includes mythopoetic, semiotic, and structural-typological approaches. The use of these approaches is justified by the complexity of analyzing the game plot, where mythopoetic symbols also require intertextual, and historical-cultural approaches. The novelty of the article is the consideration of symbolism, determining: the unity of the plot at the game reality levels; the game philosophy, where the user has to discover mythological structures in the plot, and to make sense of the intersection of the laws of the game with the laws of our world to win. Thus, it was found out that the game not only entertains, but also serves an educational function by demonstrating how archetypes and mythological structures exist in the child's mind. Through the allegory of suffering, the game helps to understand psychological conflicts (intrapersonal, interpersonal, complexes, victimhood), turning into an unobtrusive psychoanalysis manual.

**Keywords:** mythopoetics, mythopoetic symbolism, indie games, The Binding of Isaac, The Binding of Isaac: Rebirth, The Bible, the Koran

**For citation:** Khabirov K. A. Mythopoetic symbolism of indie games (on the example of «The Binding of Isaac: Rebirth»), *Gumanitarno-pedagogicheskie issledovaniya = Humanitarian and pedagogical Research*, 2024, vol. 8, no. 4, pp.54–68. (In Russ.), doi:10.18503/2658-3186-2024-8-4-54-68

### Введение

Нередко видеоигры отражают современные культурные ценности, и видоизменяют их, влияя на мировоззрение пользователя. Мифопоэтическая символика игры «The Binding of Isaac: Rebirth» даёт новый импульс архетипическим образам, создавая глубинные смыслы, вызывая у игрока интерпретации, отсылающие к мифам. В настоящей статье исследуется образное, сакральное устройство инди-игр как своеобразный «трансформатор» культуры пользователя, работающий под игровой мифопоэтической оболочкой, способствующий преобразованию и переосмыслению культурных ценностей через игровой процесс. Под сакральностью, сакральным устройством игры понимаются духовные ценности, которые позволяет игроку переосмыслить свое мировоззрение через призму игрового процесса. Игра выступает в роли проводника между реальным миром и миром фантазий, где игрок может столкнуться с архетипическими образами и символами, отражающими глубинные аспекты человеческой психики.

Поскольку игровые объекты, повествование и символика могут быть рассмотрены как формы художественной интерпретации реальности, вдохновленные мифами и культурными архетипами, вследствие этого анализ литературной основы и визуального ряда игры можно отнести к филологическому исследованию, в котором метафорически рассматривается символика и «текст» игры, как элементы специфического литературного произведения [1]. Мифопоэтический анализ символов требует филологического подхода, поскольку игровое повествование аналогично литературному нарративу в своей многослойной структуре.

В мире видеоигр существует множество произведений, связанных с мифологией и религией. Одним из популярных направлений в игровой индустрии является создание игр, основанных на мифах и легендах различных культур. В свою очередь, инди-игры, как сегмент независимой игровой индустрии, пользуются популярностью среди игроков, благодаря креативным подходам к разработке. У некоторых создателей, работы которых можно отнести к «инди», до момента создания первого игрового продукта вообще могло не быть опыта в разработке игр, поэтому те немногочисленные случаи поистине громкого успеха достойны своего рассмотрения [2, с. 15]. Одним из наиболее ярких примеров этого направления в игровой индустрии является изучаемая в данной работе игра от студии «Nicalis» [3]. Она отличается уникальным визуальным стилем, глубоким сюжетом и обилием культурных отсылок. В данной научной статье мы рассмотрим мифопоэтическую символика игры, проанализировав ее роль в игровом сюжете, визуальное оформление и образную систему.

### Обсуждение

Инди-игра «The Binding of Isaac: Rebirth» представляет собой значительный культурный феномен, продолжающий привлекать внимание. В рамках научных исследований [4], общественных дис-

куссий на специализированных игровых форумах [5] и тематических страницах [6] поднимается ряд вопросов, касающихся символизма игры, культурных аллюзий, воздействия ее содержания на восприятие игроков. Эта игра продолжает активно развиваться, и поддерживается как разработчиками, так и обширной игровой аудиторией. Несмотря на то, что оригинальная версия игры была выпущена 29 сентября 2011 года [7], интерес к проекту не угасает благодаря постоянному обновлению контента и выпуску дополнительных материалов, или DLC (Downloadable Content). Эти дополнения значительно расширяют игровые механики, а также обогащают символическое и нарративное наполнение игры, что позволяет рассматривать ее как динамичное произведение, продолжающее развиваться с течением времени.

С момента выпуска «The Binding of Isaac» получила ряд значительных обновлений, которые включают в себя следующие DLC: «Wrath of the Lamb» (обновл. 28.05.2012) [8] – первое крупное дополнение, добавившее множество новых «предметов», «врагов» и «боссов», углубляя символический мир игры, ее «геймплейные механики». Это дополнение задало тон будущим расширениям, подчеркивая экспансивный характер игрового пространства. «Rebirth» (обновл. 04.11.2014) [9] – это фактически ремейк оригинальной игры, построенный на новом игровом движке (наборе программного обеспечения, который предоставляет разработчикам инструменты и функции для создания и управления игровым контентом). Он не только улучшил визуальное оформление и производительность, но и расширил образный мир игры, добавив еще больше контента, обеспечив возможность для будущих дополнений. «Afterbirth» (обновл. 30.10.2015) [10] – значительное обновление, включающее новых «боссов», персонажей и систему процедурной генерации уровней. Оно также внесло новые аспекты в нарративный и символический анализ игры, поскольку добавило концепты и элементы, которые затрагивают новые уровни глубинного анализа. «Afterbirth+» (обновл. 03.01.2017) [11] – расширение, которое позволило игровому сообществу вносить собственные модификации. С точки зрения филологии и культурных исследований это дополнение заслуживает особого внимания, так как интерактивность усиливает взаимосвязь автора и аудитории, формируя уникальную нарративную структуру. «Repentance» (обновл. 31.03.2021) [12] – последнее на текущий момент крупное обновление, которое значительно расширило и усложнило игровой процесс, добавив новых персонажей, альтернативные уровни и обновленную концовку. Оно представляет собой кульминацию игрового процесса, усложняя символику игры и давая новые возможности для анализа ее интертекстуальности и мифологической символики.

Регулярный выпуск обновлений «The Binding of Isaac», поддержка «моддерского» [13] сообщества демонстрируют, что игра не только сохраняет актуальность, но и активно расширяет свое влияние, адаптируясь к изменяющемуся культурному и социальному контексту. Появление новых DLC привлекает внимание не только преданных игроков, но и исследователей, заинтересованных в анализе видеоигр как сложных мультимодальных текстов. Эти дополнения обогащают игру новыми символическими элементами и культурными отсылками, укрепляя ее статус как объекта научного исследования и культурного анализа.

Научный интерес к «The Binding of Isaac: Rebirth» объясняется ее многоэтапным переосмыслением и расширением контента, которое преобразовало архитектуру игры, заложив основу для появления последующих дополнений. Именно «Rebirth», а не последующие обновления и расширения, стала переломным моментом в истории данной игры, превратив ее в крупный культурный феномен данной сферы. Этот ремейк на новом движке позволил разработчикам реализовать уникальные технические и символические элементы, ранее были невозможны из-за ограничений в оригинальной версии игры.

Мифопоэтика «The Binding of Isaac», затрагивающая мотивы жертвоприношения, страдания, и искупления, остается актуальной для активных обсуждений, хотя, как показывает анализ научной литературы, глубинная интерпретация этих тем еще не завершена и требует дальнейшего исследования. Проблематика далека от своего разрешения – этим обуславливается выбор темы настоящей статьи.

### Материалы и методы

Материалом в нашей статье является игра «The Binding of Isaac: Rebirth» [9]. Среди перечисленных используемых научных методов (мифопоэтический, семиотический, структурно-типологический) необходимо выделить мифопоэтический подход, показавший наибольшую продуктивность с точки зрения глубинного понимания и восприятия игры не рядовым таймкиллером (*time-killer* 'убийца времени'), во многом из-за особого использования мифологической символики игры.

Данный подход позволил увидеть в существах из игры не случайных персонажей, а воплощение конкретных мифологических, религиозных образов.

В исследовании привлекались также интертекстуальный анализ, историко-культурный подход и контент-анализ, которые позволили глубже изучить игровые элементы: сюжет, персонажей, визуальный стиль, символику. Контент-анализ обеспечил декомпозицию игры на ее составляющие с целью выявления скрытых смыслов, культурных отсылок, тематических слоев. В свою очередь, семиотический анализ помог понять, как конкретные элементы игры (например, графика, звуковое сопровождение, диалоги, «предметы», персонажи) формируют особое значение и как игроки могут их интерпретировать.

Настоящее исследование опирается на филологические труды, в которых изучалась теоретическая модель символа – это работы А. Н. Веселовского [14], А. А. Потебни [15], А. Ф. Лосева [16], Ю. М. Лотмана [17], С. С. Аверинцева [18]. Мифопоэтический метод анализа художественного текста, важный для нашего исследования, представлен в научных трудах: Е. М. Мелетинского [19], В. Н. Топорова [20], М. Элиаде [21] и Е. Г. Постниковой [22]. Можно встретить различные определения мифопоэтики. Мы используем толкование, предложенное Н. Осиповой: «Мифопоэтика – это творческая, личностная и жизнетворческая *система художника*, основанная на художественно мотивированном обращении к традиционным мифологическим схемам, моделям, сюжетно-образной системе и поэтике мифа и обряда, в том числе и созданию “неомифологических текстов”» [23].

### 1. Визуальная символика

По утверждению Йохана Хёйзинга: «...понятие игры устраняет различия между верою и творчеством. Это понятие игры без всякой натяжки соотносится с понятием освящения и священного» [24, с. 26]. Сформулируем мысль иначе, в соответствии с законом логического тождества – в вере присутствует элемент игры, а в любой игре есть элемент веры. Сюжет анализируемой игры вдохновлен библейской историей жертвоприношения Авраама и другими древними историями о принесении в жертву детей для умиловления богов. Игровой процесс позволяет игроку пройти через различные уровни, каждый из которых представляет собой новую сцену из жизни Айзека. Главный герой должен выживать в «лабиринтообразном» мире, где ему угрожают различные опасности, главной из которых является его обезумевшая мать. По мере прохождения уровней игрок получает предметы (монеты, бомбы, пилюли, карты Таро, ключи, и т. д.), позволяющие ему эффективнее противостоять опасностям, становиться сильнее, чтобы одолеть свой главный страх – образ злой матери.

Визуальная составляющая игры также содержит элементы мифологии. Персонажи и объекты представлены в стилизованном виде, что позволяет создать атмосферу сказочности и мифологичности. В оформлении регулярно используются приглушенные цвета оттенков «*carut mortuum*», и неординарные композиционные решения, создающие особый визуальный стиль («пиксельный»), напоминающий «ретро».

Более подробный анализ игровых предметов, связанных с мифологией, будет представлен в специальной таблице далее. Это важно акцентировать, так как визуальное оформление и символика подчеркивают мифопоэтическую составляющую игры, делая её не только развлекательным продуктом, но и произведением искусства. Множество комнат, уровней, создают ощущение лабиринта – это добавляет игровому процессу сложность, и делает его более напряженным. Мифологический пласт в виде «божественного присутствия» и преследующего героя антагониста (матери) усиливает эмоциональное напряжение и придает происходящему дополнительные смыслы.

При этом, не стоит забывать, что влияние мифопоэтических образов на сознание современного человека посредством искусства – это достаточно сложный вопрос, требующий всестороннего рассмотрения [25, с. 194]. Поэтому отсылки к архаичным культурным элементам могут вызывать неоднозначную реакцию у современных молодых игроков, уже не имеющих полной ясности относительно первоначального понимания образов и практик. Отсюда следует, что работа с мифологическими мотивами требует от автора, в нашем случае, разработчика игры чуткого отношения к аудитории и высокой степени культурной осведомленности.

### 2. Образ сакральной жертвы

Один из образов мифологического сознания – мифы, связанные с сакральной жертвой. Схожие мотивы можно найти в разных мифологиях, но сам акт жертвоприношения рассматривается как уни-

версалия, отраженная не только в мифологических, но и религиозных текстах. В рамках данного исследования приводятся две священные Книги – Библия и Коран, где дан ключевой для нашего исследования сюжет жертвоприношение Исаака (Исхака).

Как в Библии, так и в игре жертвоприношение ветхозаветного героя подтверждает его веру и преданность Богу. В Священной Книге жертва предотвращается Богом в последний момент, тогда как в игре судьба Исаака зависит от действий игрока. Оба источника рассказывают историю сложных отношений между родителем и ребенком, где родитель действует под влиянием потусторонней силы, заставляющей его принести сына в жертву. Сюжет «The Binding of Isaac» раскрывает психологическую травму, связанную с такой ситуацией. В отличие от библейского повествования, игра показывает мир глазами ребенка, страдающего от постоянного страха и чувства опасности.

Связь между библейским мифом и сюжетом игры заключается в центральной теме жертвоприношения, испытания веры через призму семейных отношений. Игра переосмысливает библейскую историю, добавляя элементы психологического ужаса, что делает ее глубоко эмоциональным и символическим произведением.

В Библии, Первой книге Моисея – Бытие (стихи 1–19), повествующей историю Авраама и Исаака, написано следующее (приведем цитату с сокращениями): «...**(2)** Бог сказал: возьми сына твоего, единственного твоего, которого ты любишь, Исаака; и пойди в землю Мориа и там принеси его во всесожжение на одной из гор, о которой Я скажу тебе. **(3)** Авраам встал рано утром, оседлал осла своего, взял с собою двоих из отроков своих и Исаака, сына своего; наколот дров для всесожжения, и встав пошел на место, о котором сказал ему Бог. **(4)** На третий день Авраам возвёл очи свои, и увидел то место издалека. **(5)** И сказал Авраам отрокам своим: останьтесь вы здесь с ослом, а я и сын пойдем туда и поклонимся, и возвратимся к вам. **(6)** И взял Авраам дрова для всесожжения, и возложил на Исаака, сына своего; взял в руки огонь и нож, и пошли оба вместе. **(7)** И начал Исаак говорить Авраам, отцу своему, и сказал: отец мой! Он отвечал: вот я, сын мой. Он сказал: вот огонь и дрова, где же агнец для всесожжения? **(8)** Авраам сказал: Бог усмотрит Себе агнца для всесожжения, сын мой. И шли далее оба вместе. **(9)** И пришли на место, о котором сказал ему Бог; и устроил там Авраам жертвенник, разложил дрова и, связав сына своего Исаака, положил его на жертвенник поверх дров. **(10)** И простер Авраам руку свою и взял нож, чтобы заколоть сына своего. **(11)** Но Ангел Господень воззвал к нему с неба и сказал: Авраам! Авраам! Он сказал: вот я. **(12)** Ангел сказал: не поднимай руки твоей на отрока и не делай над ним ничего, ибо теперь Я знаю, что боишься ты Бога и не пожалел сына твоего, единственного твоего, для Меня. **(13)** И возвёл Авраам очи свои и увидел: и вот, позади овен, запутавшийся в чаще рогами своими. Авраам пошёл, взял овна и принёс его во всесожжение вместо [Исаака], сына своего. **(14)** И нарёк Авраам имя месту тому: Иегова-ире. Посему и ныне говорится: на горе Иеговы усмотрится. **(15)** И вторично воззвал к Аврааму Ангел Господень с неба **(16)** и сказал: Мною клянусь, говорит Господь, что, так как ты сделал сие дело, и не пожалел сына твоего, единственного твоего, [для Меня,] **(17)** то Я благословляя благословлю тебя и умножу семя твоё, как звезды небесные и как песок на берегу моря; и овладеет семя твоё городами врагов своих...» [26, с. 312–313].

Эпизод жертвоприношения Исаака, описанный в книге Бытия, символизирует испытание веры и преданности Авраама Богу. Этот этап включает в себя сложные темы: готовность пожертвовать самым дорогим ради высшей цели; испытание человека высшими силами; а также мотивы страха и смирения. Авраам, готовый принести в жертву своего единственного сына, становится олицетворением абсолютной покорности, но в последний момент Исаака меняют на агнца, тем самым спасая юношу. Таким образом, Аврааму дают понять, что человеческая жизнь является ценностью, а истинное послушание требует не жестокости, а доверия.

В контексте игры данное библейское повествование интерпретируется через символику личной боли и страха перед высшей силой. Главный герой сталкивается с угрозой жертвоприношения со стороны своей матери, считающей это исполнением божьей воли. Повествование превращает библейскую историю в более суровый и трагичный сценарий, где Айзек вынужден бежать от опасности, погружаясь в темные и опасные подземелья.

Приведённый отрывок из Библии влияет на восприятие игры, добавляя в ее структуру элемент глубокой экзистенциальной борьбы. Игроку транслируется, что искреннее стремление к духовной жизни может быть ошибочным, если человек не умеет любить. Мать Айзека олицетворяет фанатизм, лишённый истинного понимания божественного замысла. Но, в отличие от Авраама, мать Исаака не получает «вразумляющего» вмешательства (а в одной из концовок и вовсе умирает от упавшей на её голову Библии), что делает игру трагическим переосмыслением сюжета библейского текста.

В Аль Кор'ане же сюжет приведен в стихах с 99 по 122 Суры 37: «(99) И он сказал: „Я к Богу моему иду, – Он, истинно, мне правый путь укажет. (100) Господь мой! Дай мне праведного (сына)!”. (101) И мы послали весть ему благую о добронравном, кротком сыне. (102) И вот, когда он возраста труда достиг, отец сказал: „Мой сын! Я видел сон, что жертвенным убоем тебя я (Богу) приношу. Ты посмотри, что мыслится тебе об этом”. И сын сказал: „О мой отец! Ты делай то, что велено тебе, и ты найдешь, что я – коли угодно Богу – найду в себе смирение и твёрдость”. (103) Когда же оба предались Господней Воле и сына на чело отец уже поверг, (104) воззвали Мы: „О Ибрахим! (105) Ты оправдал уже видение своё!”. (106) Сие, поистине, (Господне) испытанье, (107) и искупили (сына) Мы его великой жертвой. (108) И мы оставили над ним в народах, что пришли потом, (Благословение Господне): (109) „Да будет Ибрахиму мир!”. (110) Так мы вознаграждаем добротворцев, (111) ведь был он Нашим праведным слугой. (112) И Мы благую Весть ему послали об Исхаке, одном из праведных пророков. (113) И Мы послали и ему благословенье, и Исхаку, но в их потомстве иные – добродетельны, другие же – к самим себе несправедливы явно. (114) Потом же милостью Своею Мы Мусу и Харуна одарили, (115) и от великого несчастья спасли Мы и их народ, (116) и Мы им помогли всё превозмочь и победить. (117) Мы даровали Книгу им, что (Истину) им изъясняет ясно, (118) и вывели их на стезю прямую. (119) И Мы оставили над ними в народах, что пришло потом, (благословение Господне): (120) „мир Мусе и Харуну!”. (121) Так Мы вознаграждаем добротворцев, – (122) ведь оба праведными слугами Нам были» [27, с. 574–575]. Напомним, что Ибрахим соответствует библейскому Аврааму, Исхак – Исааку, Муса – Моисею, а Харун – это брат пророка Моисея, отождествляемый с библейским первосвященником Аароном [27].

Библейская и Кораническая версии истории о жертвоприношении Авраама (Ибрахима) и его сына Исаака (Исхака) имеют много общего, но также различаются по ключевым моментам. Вот основные отличия:

1. В Библии сын, которого Авраам должен принести в жертву, однозначно имеет имя Исаак. В Коране имя сына не упоминается прямо в контексте жертвоприношения, но далее (113 стих) встречается имя Исхак.

2. В Библии Бог прямо повелевает Аврааму принести в жертву своего сына Исаака для испытания веры. Авраам выполняет это повеление без обсуждений. В Коране Ибрахим видит во сне, что должен принести сына в жертву. После этого он обсуждает это с сыном, и тот соглашается выполнить Божью волю. Таким образом, здесь подчеркивается добровольное согласие сына на жертвоприношение.

3. В библейском тексте основной акцент сделан на испытании веры Авраама. После того как ангел Господень останавливает Авраама, Бог обещает благословить его потомков за проявленную веру. В Коране испытание воспринимается как исполнение видения, и оно завершено после того, как Ибрахим проявляет готовность следовать воле Бога. Акцент делается также на великой жертве, которая была принесена вместо сына, и благословениях, полученных Ибрахимом и его потомками.

Обе версии подчеркивают важность веры, послушания перед Богом, но различия касаются деталей, связанных с идентичностью сына, участия сына в принятии решения и фокуса на конкретных аспектах испытания. В библейской версии акцент делается на испытании Авраама, в то время как кораническая версия подчеркивает совместное следование воле Бога как отцом, так и сыном.

Сюжет игры «The Binding of Isaac» отличается от библейской и коранической версий истории жертвоприношения Авраама (Ибрахима) и его сына по нескольким важным аспектам, которые можно рассмотреть в контексте темы жертвы, отношений с божественным, а также психологической и философской глубины, добавленной в игру.

Во-первых, сюжет игры переворачивает концепцию жертвы. Мать Айзека, одержимая религиозными видениями, решает принести его в жертву, не как испытание ее веры, а как средство спасения своей души. Игра фокусируется не на акте веры, а на побеге малыша, вынужденного спастись от матери, проникнутой религиозным фанатизмом. Здесь жертва – это акт насилия, а не проверка веры.

Во-вторых, божественное представляется более зловещим и угрожающим. Религиозный фанатизм матери Айзека, основанный на ее понимании воли Бога, ведет ее к жестокости. Игра критикует и высмеивает такой фанатизм, представляя религию не как источник утешения, а как нечто, что может стать причиной страданий.

В-третьих, в игре Айзек – активный персонаж, борющийся за свою жизнь. Он не принимает пассивно судьбу, уготованную ему матерью, а пытается спастись. Его борьба с монстрами символизирует внутреннюю борьбу с его страхами и травмами, вызванными отношениями с матерью и спрогнозированными ее религиозными убеждениями.

В-четвёртых, в игре делается акцент на психологическом аспекте травмы и ужаса. Абстрактная *комната*, в которой находится Айзек, наполнена его страхами, демонами и фантазиями, что делает игру скорее исследованием психики ребенка, оказавшегося в жестоких условиях, чем духовной притчей. В одной из концовок игры мы узнаем, что демонстрируемые нам сцены представлены через рисунки, сделанные маленьким ребенком, запертым в шкафу (помимо этого, из рисунков мы также узнаем, что Айзек умер в сундуке). Такой подход к повествованию способствует созданию атмосферы неопределенности, двусмысленности, характерной для многих произведений искусства.

Игроки могут интерпретировать события игры по-разному, что делает ее более интересной, многосмысловой и запоминающейся. Подобный ход может вызвать у игроков ощущение сюжетной нестыковки, которая запутывает, мешает сформировать единое понимание сюжета, но это не так. Разработчики не стремятся ввести в заблуждение, а скорее наталкивают на размышления о мифопоэтической природе страха – демонстрируя, как ребенок может создавать свой собственный мир, чтобы справиться с жестокой реальностью.

В-пятых, визуальное оформление имеет мрачный, гротескный тон. В игре присутствуют темные стороны религиозных верований и обозначается их возможное негативное влияние на психику. Игра использует религиозные образы и символику, но делает это в ироничном и критическом ключе.

Концепция «The Binding of Isaac» берет основные элементы библейской истории о жертвоприношении (тема жертвы и отношения с божественным), но интерпретирует их через призму ужаса и психологической травмы. В отличие от священных текстов, где история служит для демонстрации веры и милосердия, игра фокусируется на разрушительных последствиях религиозного фанатизма.

### 3. Предметная символика

Для понимания сюжетной линии, из священных книг нам необходимо выделить следующие моменты: Божественный призыв (в Библии 2 стих, и 101 в Коране); нож в руках Авраама (10 стих Библии); ангельское вмешательство в процесс жертвоприношения (12 стих в Библии, и с 104 по 116 в Коране); дарование Писания (117 стих в Коране).

История игры разворачивается следующим образом: в начальной заставке мы видим мать и ее сына Айзека. Мать сидит на диване, смотрит христианские телепередачи и внезапно слышит голос Бога, сообщающий ей, что ее сын пропитан грехом, и нужно избавиться его от зла. Мать следует этому указанию и убирает всё «неправильное» из его жизни. Однако этого оказывается недостаточно, и снова до нее доходит голос сверху, указывающий на греховность Айзека. Мать изолирует сына в комнате, а затем слышит новый указ Бога – убить своего сына в знак веры. Под влиянием этого сообщения мать берет нож, и направляется к комнате сына, который, испугавшись, находит подвал под ковром и спешит туда, надеясь на спастись. Однако подвал полон «монстров» – врагов, потерянных братьев и сестер, домашних животных и, наконец, его собственной матери.

В «The Binding of Isaac» монстры выполняют ключевую символическую роль, представляя личные страхи, травмы и внутренние конфликты главного героя Исаака. Внешний вид монстров часто ассоциируется с неупорядоченностью, уродством и телесной деградацией, что символизирует изнанку человеческой психики и обостренное восприятие страха и боли. Эти «враги» могут быть интерпретированы как порождения психологических травм и внутренних конфликтов, где их причудливые и пугающие образы подчеркивают нарушение границ между внутренним и внешним, детским и взрослым, невинностью и тяготами взросления. Например, «враги», напоминающие детские игрушки, искажившиеся в жуткие фигуры, отсылают к процессу демонизации невинного, как если бы детские страхи материализовались.

Поведение монстров, их агрессивность или хаотичность также несет символическую нагрузку. Многие из них атакуют Айзека, как будто отказываются признать его невинность, подчеркивая концепт мира, враждебного к его существованию. В игре создает метафора: монстры олицетворяют испытания, с которыми сталкивается человек, проходя через боль и кризисы.

Мать Айзека является центральным антагонистом и символизирует деструктивный фанатизм, замаскированный под религиозное рвение. Ее образ выполняет несколько важных функций, отражая сложные психологические и культурные аспекты. Во-первых, она олицетворяет родительскую фигуру, чьи убеждения и действия нарушают личные границы ребенка, подчиняя его жизнь религиозной догме, ожиданию. Во-вторых, ее образ символизирует неспособность отделить истинную веру от крайнего фанатизма, что приводит к искаженному восприятию божественной воли.

По сюжету игры, мать Айзека воспринимает голос Божий как призыв к убийству собственного

сына, что может быть интерпретировано, как демонстрация слепого следования догмам. Её действия показывают, что, несмотря на искренность её намерений, она видит в религии источник порабощения, что разрушает саму суть духовности. В этом смысле мать Исаака не просто враг в физическом плане, а олицетворение давления, которое человек может испытывать со стороны социума и родительских ожиданий. В одной из концовок игры, как уже упоминалось, мать погибает от того, что на ее голову падает Библия. По всей видимости, намерения этого персонажа были настолько радикальны, что без божественного вмешательства было уже не обойтись.

В игре «The Binding of Isaac: Rebirth» можно выделить несколько ключевых особенностей, позволяющих отнести проект к категории игр с ярко выраженной мифопоэтической составляющей. К ним относятся пространственная организация мира – как и во многих других видеоиграх, уровни разделены на различные зоны. Однако зоны, или своеобразные «сталкеровские комнаты», не просто пронумерованы или обозначены разными цветами, они связаны с определенными мифами и архетипами, а сами уровни называются главами, что тоже уподобляет игру с литературному повествованию. Например, глава может называться «Подвал», «Погреб», «Катакомбы», «Некрополис», «Матка», «Преисподняя», «Собор» или «Пещера». Так, глава «Пещера» отсылает нас к древним мифологическим представлениям о подземном мире как месте, где обитают чудовища и мертвые души. Мир «The Binding of Isaac» имеет многослойную структуру символов, лишь при первом приближении напоминающую нам Библию.

Помимо вышеперечисленных особенностей, необходимо отметить и систему персонажей. В игре присутствуют разнообразные герои, каждый со своей уникальной внешностью, способностями, и «начальными предметами». Некоторые из этих персонажей имеют явных прототипов в мифологии. Например, Мать – главный антагонист игры, может быть интерпретирована как воплощение тёмных сил природы или хтонических божеств. Сам Исаак может рассматриваться как фигура героя или спасителя, который должен пройти через испытания и опасности, чтобы достичь просветления или спасения. Другие персонажи игры также могут быть связаны с мифологическими образами. Например, Красный дьявол, встречающийся на одном из уровней, напоминает демонов или злых духов. Красный цвет, ассоциирующийся с огнем, опасностью и агрессией, только усиливает страх. Этот же цвет характерен для одного из всадников апокалипсиса, всего их в игре четыре.

Также в игре присутствуют артефакты, связанные с христианской символикой, такие как кресты, распятия и священные Книги. Они могут давать игроку защиту от определенных врагов или усиливать его атаку; также там присутствуют предметы из иудейских и языческих мифов, например, каменные скрижали или магические амулеты. Эти предметы могут улучшать характеристики персонажа, предоставлять ему уникальные способности. Одним из наиболее интересных и сильных предметов является Библия, дарующая игроку возможность летать в пределах одной комнаты (перелетать через все препятствия) и убить босса (= гиперболизированный образ матери Айзека). Это отражает мифологическую концепцию о том, что некоторые люди обладают способностями, позволяющими им видеть скрытое и что Избранный (Айзек) способен изменить мир (сначала внутренний) благодаря истинному знанию.

Демонстрируя глубокое погружение в мифологию, используя символы и предметы для создания богатой и многослойной структуры образов, разработчики позволяют игрокам не только наслаждаться игровым процессом, но и погружаться в размышления о значении и происхождении этих символов. Анализ «предметов» игры раскрывает сложные взаимоотношения между игровым миром и мифологией, что делает «The Binding of Isaac» уникальным явлением в современной культуре видеоигр. Все аллюзии в одной научной статье разобрать не представляется возможным. Поэтому разберем предметную символику на фоне общей характеристики мифопоэтической символики данной игры (см. таблицу 1).

Таблица 1 – Интерпретация предметной мифопоэтической символики игры «The Binding of Isaac: Rebirth» [6]

Предметы	Интерпретация
<b>Священная символика</b>	
<p><i>Крестообразные символы:</i> стигмата; свеча; Библия; реликвия; Книга Откровений; священное сердце; митра; мёртвая голубка; святая мантия; Божественное вмешательство; догма (артефакт); искупление; кровавая клятва; святая вода, скапулярий; держава.</p>	<p>Крест является одним из центральных символов христианства, представляя собой распятие Иисуса Христа. Что тоже напрямую связано с темой жертвоприношения.</p>

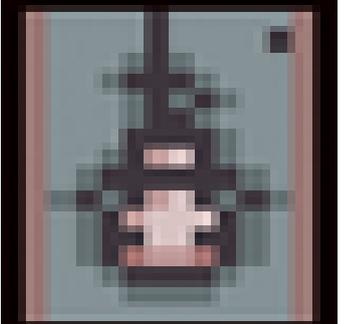
Предметы	Интерпретация
<i>Предметы, связанные с мифопоэтической структурой Библии:</i> мамин нож; белый пони; одеяние (монашеское облачение); жертвенный кинжал; разверзшиеся небеса; Святой Грааль; сок Иисуса; Прикосновение Смерти; Овен; 1 часть ножа; 2 часть ножа; книга добродетелей; божественный свет; кровь мученика; судьба; Абель; чётки; нимб.	В игре Библия может быть использована для немедленного поражения финального «босса» - мамы Айзека. Это подчеркивает силу веры и божественного вмешательства в борьбе со злом. Кроме того, использование Библии в игровом процессе может служить символом духовного освобождения и победы над тьмой. А, например, предмет «Святой Грааль» может давать игроку способность летать и восстанавливать здоровье, что символизирует духовное возвышение и чистоту. Грааль в христианской мифологии связан с идеями божественного присутствия и вечной жизни.
<i>Иконы и Ангелы:</i> Серафим; непорочное зачатие; ангел-хранитель; ангельские крылья; присягнувший защитник; молитвенная карточка.	Эти предметы часто дают игрокам способность летать или предлагают другие благословения. Ангелы в христианстве рассматриваются как посланники Бога и защитники верующих, что отражено в игровой механике.
<b>Демоническая символика</b>	
<i>Сатанизм:</i> дух ночи; жажда крови; странный гриб (тонкий); странный гриб (большой); малыш демон; мёртвая птичка; сера; трансцендентность; пони; пентаграмма; метка; кусок угля; повелитель ямы; мёртвый кот; Книга Белиала; Вавилонская блудница; Абаддон. Маленький Абаддон; Суккуб; Голова Крампуса; Маленькая Сера; Тёмный бездельник.	Эта символика играет важную роль в создании мрачной и тревожной атмосферы игры. Козлиная голова часто ассоциируется с Бафометом, символом сатанизма и демонических сил. В игре этот предмет позволяет игроку всегда получать доступ к сделке с дьяволом, что символизирует сделку с темными силами в обмен на власть и силу.
Контракты и договоры: договор; деньги=сила; потерянная страница 2; договор с преисподней; красная свеча; чёрная свеча; право первородства; свидетельство о смерти.	Предметы, представляющие собой прямую отсылку к фаустовской легенде о продаже души дьяволу. В игре, заключая контракт, игрок получает двойные награды, но с увеличенным риском, что отражает классический мотив получения выгоды ценой вечного проклятия. А предметы по типу свечей, например, красные – часто используются в ритуалах черной магии и оккультизме. В игре этот предмет выпускает пламя, наносящее урон врагам, символизируя огонь ада и разрушительную силу дьявола.
Вуду и жертвоприношение: стежок; Гелло; пятерня; чучело; Кесарево; жертвенный алтарь; предатель; пустой сосуд; церемониальная роба; лезвие бритвы; Камикадзе.	То, что относится к Вуду – куклы, использованные в магических ритуалах, ассоциируются с черной магией и демоническими силами. В игре этот предмет может проклинать врагов, усиливая их уязвимость. Гвозди, символизирующие мучения и страдания, отсылают к распятию. В игре предмет «Гвоздь» временно увеличивает силу игрока, но также трансформирует его внешний вид, напоминаящий о пытках и боли.

Библейские мотивы в данной игре реализуются через элементы, навеянные ветхозаветными сюжетами и событиями. Так, например, красным сердцем обозначаются жизненные силы персонажа. Визуальная схожесть красного сердца с известным образом из христианской традиции придает особый смысл этому предмету. Более того, сам процесс сбора сердец ассоциируется со сбором манны небесной, благодаря которой персонажи смогли выжить во время скитаний по пустыне – это сближает игровые элементы с библейской образной системой.

Образы демонов также широко представлены в игре и раскрываются через использование символов. Демоническая символика имеет большое значение в христианстве и отражает признаки противостояния добра и зла. Присутствуют даже карты Таро, «пропитанные» мифопоэтической символикой, добавляющие глубину игровому процессу. М. Вэлс о картах Таро писал: «Таро – это символизм. Никакие другие языки, кроме языка символов, картам неведомы» [28, с. 6]. И поскольку в них скрыты устойчивые мотивы, что присутствуют в мифах, сказках, легендах, священных текстах и даже

сновидениях, подобное нельзя обойти стороной. Каждая карта в игровом процессе обладает уникальным эффектом, и может существенно влиять на ход игры. Их значение, основанное на традиционном толковании карт Таро, вносит дополнительные слои интерпретации. Рассмотрим некоторые из них в таблице 2.

Таблица 2 – Примеры изображения карт Таро в игре «The Binding of Isaac: Rebirth»

	<p>Карта «Отшельник» (рис.1) олицетворяет одиночество, поиск истины и внутреннее созерцание. А. Э. Уэйт пишет: «...Это карта свершения, и в расширенной концепции вся фигура подобна маяку в неизведанном пространстве» [29, с. 148]. В игре эта карта телепортирует игрока в магазин, что можно интерпретировать как поиск ресурсов и внутреннего света</p>
	<p>Карта «XII The Hanged Man» (рис. 2) символизирует жертву, подвешенное состояние и новые перспективы. На картинке Айзек напоминает «Тау-крест», как на оригинальных картах. В книге К. Лаво и Н. Фроловой об этом сказано следующее: «Это часть анха, символа жизни. Он символизировал жизнь и плодородие. Его рисовали ветхозаветные евреи на дверях в первую ночь Пасхи, ища божественной защиты, когда готовились к исходу из Египта. То есть – символ защиты, но и распятия (некоторые считают, что крест, на котором был распят Христос, тоже был тау)» [29, с. 159–160]. В игре эта карта позволяет игроку временно летать, что можно трактовать, как возможность возвыситься над миром</p>
	<p>Карта «Смерть» (рис. 3) олицетворяет конец, трансформацию и новые начала. В игре эта карта наносит урон всем врагам в комнате, оставляя героя целым, символизируя очищение через разрушение</p>
	<p>Карта – «Дьявол» (рис. 4), она олицетворяет искушение, материальность и привязанности.</p>

По глубинной символике карт делается акцент на следующем: «Перевернутая пентаграмма во лбу означает зло как противоположность добру. Это символ черной магии. В игре эта карта увеличивает силу атаки на короткое время, символизируя мощь темных сил.

Таким образом, библейские мотивы и мифопоэтическая символика в игре выступают как клю-

чевые элементы, обогащающие ее интерпретационные возможности. Красное сердце, олицетворяющее жизненную силу, перекликается с христианскими образами и создает ассоциацию с библейским символом спасения. Присутствие карт Таро, таких как «Отшельник», «Повешенный», «Смерть» и «Дьявол», добавляет дополнительные слои смыслов, где каждый эффект карты в игровом процессе отражает ее традиционное толкование и подчеркивает архетипические мотивы. В результате, символика карт и их действия в игре формируют философское пространство для самовыражения, стимулируют личные интерпретации игроков и превращают игровой процесс в многоуровневое художественное переживание.

### Результаты

Исследование символизма в игре «The Binding of Isaac: Rebirth» позволяет глубже понять ее сакральный смысл – игру можно рассматривать как многоуровневое исследование религиозных и психологических тем, в котором переплетаются мотивы самопожертвования, борьбы со злом и поиска личного искупления. Название и сюжет игры отсылают к библейской истории о жертвоприношении Айзека, что сразу задает тон повествования, обращаясь к теме веры и испытания.

Испытание и жертва. Подобно библейскому Исааку, главный герой, маленький мальчик Айзек, переживает испытания, которые заставляют его сталкиваться со страхом, грехом и символическими проявлениями зла. Игровые уровни становятся метафорой его борьбы с внутренними демонами, а процесс самопожертвования в поисках свободы и спасения акцентирует идею личного искупления.

Грех и покаяние. Сюжет погружает в атмосферу, насыщенную религиозными аллюзиями на христианскую и иудейскую традиции, включая символику Таро и демонических образов. Этот гротескный мир подчеркивает идею, что грех и вина – не только внешние концепты, но и внутренние тени, с которыми персонаж сталкивается. Побеждая монстров и обретая символические предметы, игрок словно проходит очищающий ритуал, представляющий путь к пониманию и освобождению.

Игра позволяет каждому участнику самому выбирать, как относиться к символам и сюжету, что формирует личную мифопоэтическую трактовку. Эта свобода делает игру открытой для множества смысловых интерпретаций, включая поиск божественного, понимание греха и самого себя.

В то же время, игра «The Binding of Isaac» касается темы детских травм и внутренних страхов, с которыми сталкивается персонаж. Это может быть интерпретировано как исследование психики человека, погружающегося в свои самые темные и подавленные части.

Таким образом, игра не только рассказывает историю, но и вовлекает участников в личный путь самопознания. А мифопоэтический подход позволяет увидеть влияние мифологии на сюжет и атмосферу игры, а также оценить мастерство создателей. Они не просто используют символику как художественный прием, но и встраивают ее в философию игры, давая игроку возможность наблюдать за взаимодействием божественного и демонического начал в игровой реальности. Такой уровень глубины символики заставляет задуматься о смысле страданий, которые переживает главный герой, о присутствии высших сил и их роли в его судьбе, возможно, даже о взаимосвязи законов игр и законов реального мира.

Сюжет игры основывается на библейской истории о жертвоприношении Исаака, что придает игре глубокий религиозный и мифологический подтекст. Протагонист Айзек, сталкивающийся с различными испытаниями и монстрами, представляет своего рода героя, проходящего через этапы очищения и искупления. Предметы, встречающиеся в игре, такие как кресты, Библия, стигматы, символизируют религиозные концепции и усиливают взаимодействие с игровым миром. Мифопоэтическое начало играет ключевую роль в создании глубины и многослойности «The Binding of Isaac». Наличие таких персонажей, как Магдалина, Каин, Иуда, Ева, Самсон, Азавель и Лазарь, имеет весомое значение для понимания ее символики.

Наши наблюдения над мифопоэтической символикой анализируемой инди-игр позволяют сделать определенные обобщения.

1. Структура нашего мыслительного процесса тесно связана с мифологическим мышлением, поэтому существует необходимость исследовать мифы и рассматривать мифопоэтический компонент даже в самом оригинальном его проявлении.

2. Мифопоэтическая символика данной игры связана с библейскими архетипами. Персонажи в игре не просто имеют библейские имена; они воплощают определенные архетипические роли и идеи, что углубляет смысловую нагрузку игры. Например, Каин символизирует предательство и грех, Иуда – предательство и искупление, Лазарь – воскрешение и надежду на вторую жизнь. Эти архетипы резонируют с мифологическими и религиозными традициями, создавая глубоко эмоциональные и философские подтексты.

3. Символическое представление человеческих качеств и судеб. Каждый из этих персонажей символизирует определенные аспекты человеческого существования, такие как грех, искупление, сила, страдания и надежда. Это позволяет игрокам не только погружаться в игровой процесс, но и размышлять о сложных философских и этических вопросах.

4. Создание многослойной нарративной структуры. Использование библейских имен и связанных с ними историй придает игре многослойность. Эти персонажи и их истории вплетены в общий нарратив, что усиливает интригу и создает возможности для многочисленных интерпретаций.

5. Игровой процесс и выборы игрока. Каждый из этих персонажей предлагает уникальные способности и игровые стили, что дает игрокам возможность пережить различные сценарии и исследовать разнообразные аспекты игры. Это многообразие позволяет глубже понять как мифопоэтическую структуру игры, так и ее религиозную символику.

### Заключение

Игра «The Binding of Isaac: Rebirth» является не только развлекательным продуктом, но и мощным инструментом для изучения психологических, религиозных концепций. Используя элементы библейского и коранического мифа о жертвоприношении Исаака (Исхака), игра переосмысляет архетипические структуры через призму психологической травмы и религиозного фанатизма. Она трансформирует классический миф в исследование внутреннего мира, помогая игрокам столкнуться с вопросами веры, контроля и влияния родительских установок. Безусловно, история игры полна загадок, многое еще предстоит узнать, например, является ли видимое нами «юнгианским» осмыслением бытия ребенком. Герой игры обижен на мать, однако персонажем руководит любовь и надежда, иначе не было бы внутреннего конфликта. И если страдания заперли внутреннего ребенка (метафорически) в материнском сундуке (буквально), то благодаря остаткам теплых чувств и отваге, опустившись в самые «бездны Ада», Айзеку удастся победить не только комплексы, вызванные губительной любовью матери, но и выученную виктимность. Так вневременная история Исаака нашла новое художественное воплощение в современности.

Неоспоримо то, что художественный мир игры – аллегорическое отражение нашего мироустройства, со своими особенностями и законами.

Первое знакомство игрока с «The Binding of Isaac: Rebirth» создает у него впечатление, что игровой процесс идет от лица персонажа с именем Айзек, которого хочет убить собственная мать; игроку необходимо убивать монстров, получать награды, становиться сильнее, чтобы сразиться с главным «боссом» – матерью и победить ее. Победа в любой игре ожидаемо предполагает катарсис, но с психологической точки зрения смертельная борьба с собственной матерью – это крайне сложная ситуация, поэтому «детская» игра начинает приобретать иные краски, заставляет игрока задуматься.

В этом смысле нарратив игры следует структуре древнегреческой трагедии, которая была спроектирована так, чтобы люди могли очиститься от повседневных забот, выражая свои эмоции наружу. В игре во время прохождения лиминальной стадии главный герой символически оказывается внутри лабиринта из комнат, что представляет собой нуминозное пространство или царство мертвых. Его страдания и мучения выступают необходимым этапом трансформации. Пытка, как таковая, является выражением ритуальной смерти, связанной с инициацией. Для истинного духовного перерождения герой должен оказаться в «тайной пещере», то есть утробе матери, и преодолеть свою внутреннюю тень. Подвал, шкаф, сундук, утроба матери, Рай или Ад – это комнаты лабиринта, которые постоянно меняются, их выбор зачастую делает именно игрок, поэтому они и представляют собой нуминозное пространство, в котором происходит инициация героя.

Проведя исследование мифопоэтической символики и детально рассмотрев смыслы игры посредством филологического анализа, мы пришли к заключению, что данный продукт для сферы компьютерных игр можно считать своеобразным интерактивным «пособием», ненавязчиво в игровыми формами оказывающим психологическое воздействие на сознание игрока за счет задействованных мифологических и религиозных сюжетов, образов, архетипов.

## Список источников

1. Бедрикова М. Л. Категория жанра в свете новых исследований в литературоведении: жанровая гибридность (к. Саймак «Город») // Libri Magistri. 2024. № 2(28). С. 20–34. URL: [https://www.elibrary.ru/download/elibrary\\_67918549\\_75460336.pdf](https://www.elibrary.ru/download/elibrary_67918549_75460336.pdf) (дата обращения: 13.09.2024).
2. Маргулец В. Основы создания успешных инди-игр от идеи до публикации. Советы начинающим разработчикам. Москва: Бомбора, 2023. 224 с.
3. Разработчик в Steam. Nicalis. [Электронный ресурс]. URL: <https://store.steampowered.com/developer/Nicalis> (дата обращения: 13.09.2024).
4. Гаврилов В. В. Аллюзивный характер компьютерных игр (на примере игры «The Binding of Isaac») // Актуальные вопросы филологической науки XXI века : сб. статей V Междунар. науч. конф. молодых ученых (12 февраля 2016 г.). Екатеринбург : Уральский федеральный университет, 2016. с. 112-115.
5. The Binding of Isaac: Rebirth. Обсуждения [Электронный ресурс]. URL: <https://steamcommunity.com/app/250900/discussions/?l=russian> (дата обращения: 13.09.2024).
6. The Binding of Isaac Вики. The Binding of Isaac: Rebirth [Электронный ресурс]. Fandom. URL: [https://bindingofisaac.fandom.com/ru/wiki/The\\_Binding\\_of\\_Isaac:\\_Rebirth](https://bindingofisaac.fandom.com/ru/wiki/The_Binding_of_Isaac:_Rebirth) (дата обращения: 13.09.2024).
7. The Binding of Isaac [Электронный ресурс]. URL: [https://store.steampowered.com/app/113200/The\\_Binding\\_of\\_Isaac](https://store.steampowered.com/app/113200/The_Binding_of_Isaac) (дата обращения: 13.09.2024).
8. The Binding of Isaac: Wrath of the Lamb [Электронный ресурс]. URL: [https://store.steampowered.com/app/113204/Binding\\_of\\_Isaac\\_Wrath\\_of\\_the\\_Lamb](https://store.steampowered.com/app/113204/Binding_of_Isaac_Wrath_of_the_Lamb) (дата обращения: 13.09.2024).
9. The Binding of Isaac: Rebirth [Электронный ресурс]. URL: [https://store.steampowered.com/app/250900/The\\_Binding\\_of\\_Isaac\\_Rebirth](https://store.steampowered.com/app/250900/The_Binding_of_Isaac_Rebirth) (дата обращения: 13.09.2024).
10. The Binding of Isaac: Afterbirth [Электронный ресурс]. URL: [https://store.steampowered.com/app/401920/The\\_Binding\\_of\\_Isaac\\_Afterbirth](https://store.steampowered.com/app/401920/The_Binding_of_Isaac_Afterbirth) (дата обращения: 13.09.2024).
11. The Binding of Isaac: Afterbirth+ [Электронный ресурс]. URL: [https://store.steampowered.com/app/570660/The\\_Binding\\_of\\_Isaac\\_Afterbirth](https://store.steampowered.com/app/570660/The_Binding_of_Isaac_Afterbirth) (дата обращения: 13.09.2024).
12. The Binding of Isaac: Repentance [Электронный ресурс]. URL: [https://store.steampowered.com/app/1426300/The\\_Binding\\_of\\_Isaac\\_Repentance](https://store.steampowered.com/app/1426300/The_Binding_of_Isaac_Repentance) (дата обращения: 13.09.2024).
13. The Binding of Isaac: Rebirth. Мастерская [Электронный ресурс]. URL: <https://steamcommunity.com/app/250900/workshop> (дата обращения: 13.09.2024).
14. Веселовский А. Н. Историческая поэтика. М.: Высшая школа, 1989. 404 с. URL: [https://biblio.imli.ru/images/abook/teoriya/Veselovskij\\_A.\\_N.\\_Istoricheskaya\\_poetika.\\_1989.pdf](https://biblio.imli.ru/images/abook/teoriya/Veselovskij_A._N._Istoricheskaya_poetika._1989.pdf) (дата обращения: 13.09.2024).
15. Потебня А. А. Слово и миф. М.: Правда, 1989. 622 с.
16. Лосев А. Ф. Философия, мифология, культура. М.: Политиздат, 1991. 525 с.
17. Лотман Ю. М. Семиотика культуры и понятие текста // Лотман Ю.М. Избранные статьи. Т. 1. Таллинн, 1992. с. 129–132.
18. Аверинцев С. С. К истолкованию мифа символики мифа об Эдипе // Античность и современность. М.: Наука, 1972. с. 90–103.
19. Мелетинский Е. М. О литературных архетипах. М.: Российский государственный гуманитарный университет, 1994. 136 с.
20. Топоров В. Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ: Исследования в области мифопоэтического. М.: Прогресс, 1995. 624 с.
21. Элиаде М. Аспекты мифа. М.: Академический проект, 2000. 222 с.
22. Постникова Е. Г. Архетипическое начало женских образов в видеопозэзии // Libri Magistri. 2024. № 1(27). С. 78–91. URL: [https://www.elibrary.ru/download/elibrary\\_63301425\\_38201577.pdf](https://www.elibrary.ru/download/elibrary_63301425_38201577.pdf) (дата обращения: 13.09.2024).
23. Осипова Н. О. Мифопоэтический анализ поэзии Серебряного века // Наука о литературе в XX веке: (История, методология, литературный процесс). 2001. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mifopoeticheskij-analiz-poezii-serebryanogo-veka> (дата обращения: 13.09.2024).
24. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестров; коммент., указ. Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
25. Агаронян К. Р. Традиции осмысления истории о жертвоприношении Исаака: от живописи XVII столетия до музыки XX века // Музыка – Философия – Культура: сб. статей участников цикла конференций (2013–2017), Москва, 15 апреля 2013 года – 05 2017 года / ред.-сост.: К. В. Зенкин, О. В. Марченко, Е. В. Ровенко. М.: Научно-изд. центр «Московская консерватория», 2020. с. 194–209.
26. Библия. Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета с иллюстрациями Гюстава Доре. Москва: Издательство АСТ, 2022. 1200 с.
27. Коран. Перевод смыслов и комментарии Иман Валерии Пороховой. 11-е изд., доп. М.: РИПОЛ классик, 2007. 1072 с.
28. Вэлс М. Таро Уэйта. Глубинная символика карт. Самое подробное описание. М.: Издательство АСТ, 2022. 192 с.

29. Лаво К., Фролова Н. Таро: полное руководство по чтению карт и предсказательной практике. Москва: Эксмо, 2022. 608 с.

### References

1. Bedrikova M. L. Kategoriya zhanra v svete novyx issledovaniy v literaturovedenii: zhanrovaya gibridnost' (k. Sajmak «Gorod»), Libri Magistri, 2024, no. 2(28), URL: [https://www.elibrary.ru/download/elibrary\\_67918549\\_75460336.pdf](https://www.elibrary.ru/download/elibrary_67918549_75460336.pdf) (accessed 13 September 2024). (In Russ.).
2. Margulecz V. Osnovy sozdaniya uspešnyx indi-igr ot idei do publikacii. Sovety nachinayushhim razrabotchikam, Moscow, Bombora, 2023, 224 p.
3. Razrabotchik v Steam. Nicalis. [Èlektronnyj resurs], URL: <https://store.steampowered.com/developer/Nicalis> (accessed 13 September 2024).
4. Gavrilov V. V. Allyuzivnyj karakter komp'yuternyx igr (na primere igry «The Binding of Isaac»), Aktual'nye voprosy filologicheskoy nauki XXI veka : sb. statej V Mezhdunar. nauch. konf. molodyx uchenyx (12 fevralya 2016 g.), Ekaterinburg, Ural'skij federal'nyj universitet, 2016, pp. 112–115.
5. The Binding of Isaac: Rebirth. Obsuzhdeniya [Èlektronnyj resurs], URL: <https://steamcommunity.com/app/250900/discussions/?l=russian> (accessed 13 September 2024).
6. The Binding of Isaac Viki. The Binding of Isaac: Rebirth [Èlektronnyj resurs], Fandom, URL: [https://bindingofisaac.fandom.com/ru/wiki/The\\_Binding\\_of\\_Isaac:\\_Rebirth](https://bindingofisaac.fandom.com/ru/wiki/The_Binding_of_Isaac:_Rebirth) (accessed 13 September 2024).
7. The Binding of Isaac [Èlektronnyj resurs], URL: [https://store.steampowered.com/app/113200/The\\_Binding\\_of\\_Isaac](https://store.steampowered.com/app/113200/The_Binding_of_Isaac) (accessed 13 September 2024).
8. The Binding of Isaac: Wrath of the Lamb [Èlektronnyj resurs], URL: [https://store.steampowered.com/app/113204/Binding\\_of\\_Isaac\\_Wrath\\_of\\_the\\_Lamb](https://store.steampowered.com/app/113204/Binding_of_Isaac_Wrath_of_the_Lamb) (accessed 13 September 2024).
9. The Binding of Isaac: Rebirth [Èlektronnyj resurs], URL: [https://store.steampowered.com/app/250900/The\\_Binding\\_of\\_Isaac\\_Rebirth](https://store.steampowered.com/app/250900/The_Binding_of_Isaac_Rebirth) (accessed 13 September 2024).
10. The Binding of Isaac: Afterbirth [Èlektronnyj resurs], URL: [https://store.steampowered.com/app/401920/The\\_Binding\\_of\\_Isaac\\_Afterbirth](https://store.steampowered.com/app/401920/The_Binding_of_Isaac_Afterbirth) (accessed 13 September 2024).
11. The Binding of Isaac: Afterbirth+ [Èlektronnyj resurs], URL: [https://store.steampowered.com/app/570660/The\\_Binding\\_of\\_Isaac\\_Afterbirth](https://store.steampowered.com/app/570660/The_Binding_of_Isaac_Afterbirth) (accessed 13 September 2024).
12. The Binding of Isaac: Repentance [Èlektronnyj resurs], URL: [https://store.steampowered.com/app/1426300/The\\_Binding\\_of\\_Isaac\\_Repentance](https://store.steampowered.com/app/1426300/The_Binding_of_Isaac_Repentance) (accessed 13 September 2024).
13. The Binding of Isaac: Rebirth. Masterskaya [Èlektronnyj resurs], URL: <https://steamcommunity.com/app/250900/workshop> (accessed 13 September 2024).
14. Veselovskij A. N. Istoricheskaya poëtika. Moskva: Vysshaya shkola, 1989. URL: [https://biblio.imli.ru/images/abook/teoriya/Veselovskij\\_A.\\_N.\\_Istoricheskaya\\_poetika.\\_1989.pdf](https://biblio.imli.ru/images/abook/teoriya/Veselovskij_A._N._Istoricheskaya_poetika._1989.pdf) (accessed 13 September 2024).
15. Potebnya A. A. Slovo i mif, Moscow, Pravda, 1989, 622 p.
16. Losev A. F. Filosofiya, mifologiya, kul'tura, Moscow, Politizdat, 1991, 525 p.
17. Lotman Yu. M. Semiotika kul'tury i ponyatie teksta, Lotman Yu.M. Izbrannye stat'i, T. 1, Tallinn, 1992, pp. 129–132.
18. Averincev S. S. K istolkovaniyu mifa simboliki mifa ob Èdipe, Antichnost' i sovremennost', Moscow, Nauka, 1972, pp. 90-103.
19. Meletinskij E. M. O literaturnyx arxetipax, Moscow, Rossijskij gosudarstvennyj gumanitarnyj universitet, 1994, 136 p.
20. Toporov V. N. Mif. Ritual. Simvol. Obraz: Issledovaniya v oblasti mifopoëticheskogo, Moscow, Progress, 1995, 624 p.
21. Èliade M. Aspekty mifa, Moscow, Akademicheskij proekt, 2000, 222 p.
22. Postnikova E. G. Arxetipicheskoe nachalo zhenskix obrazov v videopoëzii, Libri Magistri, 2024, no. 1(27), URL: [https://www.elibrary.ru/download/elibrary\\_63301425\\_38201577.pdf](https://www.elibrary.ru/download/elibrary_63301425_38201577.pdf) (accessed 13 September 2024). (In Russ.).
23. Osipova N. O. Mifopoëticheskij analiz poëzii Serebryanogo veka, Nauka o literature v XX veke: (Istoriya, metodologiya, literaturnyj proczess). 2001. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mifopoeticheskiy-analiz-poezii-serebryanogo-veka> (accessed 13 September 2024). (In Russ.).
24. Xëjzinga J. Homo ludens. Chelovek igrayushhij / sost., predisl. i per. s niderl. D. V. Sil'vestrov; komment., ukaz. D. È. Xaritonovicha, Saint-Petersburg, Izdatel'stvo Ivana Limbaxa, 2011, 416 p.
25. Agaronyan K. R. Tradiczii osmysleniya istorii o zhertvoprinoshenii Isaaka: ot zhivopisi XVII stoletiya do muzyki XX veka, Muzyka – Filosofiya – Kul'tura: sbornik statej uchastnikov czikla konferencij (2013–2017), Moscow, 15 aprelya 2013 goda – 05 2017 goda / red.-sost.: K. V. Zenkin, O. V. Marchenko, E. V. Rovenko, Moscow, Nauchno-izdatel'skij cenzr «Moskovskaya konservatoriya», 2020, pp. 194-209.
26. Bibliya. Knigi Svyashhennogo Pisaniya Vexogo i Novogo Zaveta s illyustracijami Gyustava Dore. Moskva: Izdatel'stvo AST, 2022, 1200 p.
27. Koran. Perevod smyslov i kommentarii Iman Valerii Poroxovoj, 11-e izd., dop., Moscow, RIPOL klassik, 2007, 1072 p.
28. Vëls M. Taro Uëjta. Glubinnaya simbolika kart. Samoe podrobnoe opisanie, Moscow, Izdatel'stvo AST,

2022, 192 p.

29. Lavo K., Frolova N. Taro: polnoe rukovodstvo po chteniyu kart i predskazatel'noj praktike, Moscow, Èkсмо, 2022, 608 p.

---

---

***Информация об авторах***

**Хабиров К. А.** – магистр филологии, ассистент кафедры языкознания и литературоведения Института гуманитарного образования ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова».

*Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.*

***Information about the author***

**Khabirov K. A.** – Master's degree in philology, Assistant at the Department of Linguistics and Literary studies, Institute of Humanitarian Education, Nosov Magnitogorsk State Technical University (NMSTU).

*The author declares no conflicts of interests.*

*Статья поступила в редакцию 10.09.2024; одобрена после рецензирования 15.11.2024;  
принята к публикации 17.11.2024.*

*The article was submitted 10.09.2024; approved after reviewing 15.11.2024;  
accepted for publication 17.11.2024.*

---