

УДК 140.8

DOI: 10.17223/1998863X/64/10

С.В. Оболкина

«ЭЛЕКТРОННЫЕ БОГИ» У.С. БЕЙНБРИДЖА: НА СТРАЖЕ БУДУЩЕГО ИЛИ ПРОШЛОГО?

В статье анализируется проект цифрового будущего человечества, связанный с тотальной «геймификацией», а также концепция «цифровой религии» в качестве его важнейшего элемента. Показано, что эвристический потенциал этой футурологической гипотезы связан с исключением наиболее специфичных феноменов как для игрового, так и для религиозного опыта, а интенции обновления оказываются обновленным вариантом старых культурных стратегий.

Ключевые слова: У.С. Бейнбридж, цифровая утопия, религия, «техномагия», компьютерная игра

«Цифровое будущее» и «цифровая религия» – это концепты, активно пробующие свои силы в качестве прогнозов о будущем культуры. «Цифровая религия» отсылает к очень широкому спектру идей и образов: от функционирования традиционных религий онлайн до наиболее радикальной части спектра значений: идеи о том, что «всезнающий» и «вездесущий» – это характеристики искусственного интеллекта (ИИ) и, соответственно, именно ИИ должен выступать технологической «божественной сущностью»¹. В этом русле кто-то из футурологов, развивающих идею «дигитальной» стадии развития культуры, с почти религиозным трепетом относится к идее сильного ИИ, а кто-то, наоборот, надеется на глобальные изменения под руководством технореальности, но «малой кровью». В данной работе мы обратим внимание на один из вариантов последнего решения – это работа американского философа, социолога религии и геймдизайнера У.С. Бейнбриджа (William Sims Bainbridge) «EGODS: вера против фантазии в компьютерных играх» (2013) [2].

Проект У.С. Бейнбриджа развивается в русле тех техноутопий, которые связывают благополучие человечества с возможностью «покинуть» опустыленную реальность благодаря «оцифровке». Идея не нова: в работе Э. Дэвиса «Техногнозис» [3] показано, что техноутопии не представляют собой чего-то принципиально нового; «цифровое» или «виртуальное» будущее – это один из вариантов гностических чаяний развоплощения. Бейнбридж, однако, предлагает нечто отличное от «гностического» решения: с одной стороны, одобряя, а с другой – критикуя технорадикалов [2. Р. 232–233], он не поддерживает идею буквального развоплощения. Он считает, что людям стоит переместить в виртуальное измерение свои экзистенциальные ресурсы: жить по преимуществу в качестве аватаров некой мега-игры (или игр). Конечно, эта ситуация уже реализуется в форме игровой зависимости, но Бейнбридж на основе «частного» эскапизма выстраивает общую перспективу, надеясь на создание такой игровой реальности, которая будет, в некотором смысле, *более реальной*, чем та, в которой мы живем.

¹ Примером может выступать предложенный Э. Левандовски культ «Way of the Future» [1].

«Протеиновое Я» не отменяется, но становится менее значимым по сравнению с «мультиплексным Я», предполагающим смену аватаров и возможность проживать множество жизней. Таким образом, Бейнбридж предлагает «мягкий» переход жизни человека в цифровой формат, когда человек просто реализует свои обычные устремления, но при этом получает, например, социальный статус посредством достижений аватара: «Достижения в игре могут компенсировать отсутствие достижений в „реальном мире“». Возможно, они могут стать реальными, если другие люди воспримут их всерьез и воздадут игроку честь за них» [2. Р. 159]. Конечно, данная футурологическая перспектива имеет смысл лишь в условиях масштабной или полной вовлеченности человечества в такой игровой опыт.

Легко допустить, что подобный «лайт-трансгуманизм» может уже сегодня заинтересовать менеджеров в сфере геймдизайна и найти поддержку у подрастающих поколений. Тем более, что развитие игровых платформ и движков по степени обновления опережают, возможно, и самые «серьезные» технологические области; «игровой» вариант техноутопии имеет больше шансов, нежели гностические идеи развоплощения или концепции всеобщей киборгизации.

Главный тезис нашего исследования заключается в том, что подход У.С. Бейнбриджа эпистемологически уязвим, поскольку не учитывает важные моменты описываемых им феноменов культуры. Однако утопии совершенно необязательно быть эпистемологически безупречной, чтобы оказаться валидной праксиологически. Научный подход требует определенной беспристрастности, поэтому выбор позиции в отношении этой футурологической перспективы остается открытым решением. Но он же требует открытости в отношении тех феноменов, присутствие или, что важнее, *отсутствие* которых дает концептуальный шанс предлагаемому нам будущему.

«Электронные боги» и их футурологическая роль

Анализируя уже существующие нарративы, механики и специфические черты геймплея конкретных игровых миров, Бейнбридж приходит к выводу, что именно религии в компьютерных играх (КИ¹) имеют шанс наделить игровой мир полноценным чувством реальности. Основой этой идеи выступает религиозоведческая позиция, согласно которой религия когда-то была всего лишь игрой, фантазией, но затем переродилась в религиозную веру и наделила «персонажей» религии самым высоким онтологическим статусом – эту идею Бейнбридж совместно с другими авторами развивают в качестве религиозоведческой концепции «Новая парадигма» [4]: «Вера была подвижна и неотделима от фантазии в начале человеческой истории, но ближе к середине человеческой истории социальные условия, связанные с сельскохозяйственными империями, способствовали появлению религиозной бюрократии, которая требовала веры» [2. Р. 4]. Поэтому, по мнению Бейнбриджа, следует создать такую религию, которая поможет «мультиплексному Я» укорениться в искусственных мирах.

Тем самым Бейнбридж выступает последователем многих творцов секулярных религий, не вторгаясь, впрочем, в полемику о демаркации религии и

¹ В данном случае под КИ подразумеваются любые игровые программы с графическим интерфейсом.

секулярных верований: «Описывать секуляризацию как разрушение религиозной веры – слишком негативный способ ее определения. Лучше сказать, что секуляризация – это форма культурного прогресса, которая освобождает игривое человеческое воображение» [2. Р. 24]. «EGODS» – неологизм, которым Бейнбридж обозначает персонажей КИ, чья божественность выступает диететическим компонентом конкретной игры. «Электронные боги», по мысли Бейнбриджа, должны рано или поздно «разрушить четвертую стену» и стать в будущем объектами религиозного отношения, а их культ поможет поддерживать онтологический статус виртуальной реальности.

Нашей задачей не является полемика в отношении исходной установки тождества фантазии и религии – она сама по себе выступает вопросом веры. Подчеркнем лишь, что в суждениях Бейнбриджа в отношении религиозной веры очевидно смешение понятий «религиозная вера» и «религиозная лояльность». В исследовании Л. Мойжелса, также посвященном религии в КИ, подчеркивается эта распространенная ошибка: «Вера – явление, удивительно редко представленное в фэнтези RPG, если учесть, как часто в этом жанре встречаются сюжеты и персонажи, связанные с религией. <...> В условиях, когда их существование является непреложным фактом, разговор о вере уступает место выбору лояльности» [5. С. 53].

Однако даже такое справедливое религиозоведческое уточнение не может «фальсифицировать» обаяние простоты и ясности развиваемых в «EGODS» идей «игрового будущего». Поэтому рациональная аргументация важна, скорее, в рефлексивном отношении, чтобы обратить внимание на то, за счет чего выстраивается довольно устойчивая «архитектоника» данной концепции.

В первую очередь, подчеркнем нюанс психокогнитивного свойства: любая картина реальности созидается за счет вытеснения. Что-то не берется во внимание, вытесняется из зоны «видимости» сознания – это характерно как для физиологического уровня (до осознания доводится лишь малая часть воспринятого), так и для научной картины мира. Это нормальный процесс, но только если он не оказывается фактором избыточного игнорирования сложности, ведь чем более активна эта избирательность, тем меньше противоречий, неоднозначностей и когнитивного риска; «все складывается» лучше; вопрос в том, насколько важным является то, что вытесняется. Главными «героями» «EGODS» выступают религия и игра в КИ. Действительно ли та «простота» в отношении этих феноменов, которая свойственна обсуждаемой концепции, не означает определенного концептуального «воровства» в отношении новаторского потенциала культуры?

Особенности религии «EGOTS»

Самые общие требования Бейнбриджа к новой религии звучат в качестве конкретных характеристик и задач. Например, переосмыслиется в оптике личности-аватара связь с предками. На собственном примере Бейнбридж показывает осуществление своего рода цифровой версии «общего дела» Н.Ф. Федорова: он «воскрешает» умерших родственников, создавая в различных играх аватаров с именами и конкретными чертами этих людей, тем самым воздавая им должное. «Все, что требуется сейчас, – это культурный сдвиг, чтобы уважать людей, которые хотят создать почитание аватаров» [2. Р. 105], говорит автор.

Этой идее можно противопоставить доводы феноменологической социологии – например, идею А. Щюца о несводимости «миров»: «Мир сновидений, грез и фантазий, особенно мир искусства, мир религиозного опыта, мир научного созерцания, игровой мир ребенка и мир сумасшедшего – суть конечные области значения» [6. С. 426]. Но следует подчеркнуть: положения теории Щюца применимы к тому, что можно назвать «естественным режимом» сознания. Но как долго преграда между мирами повседневности и игры будет этически нейтральна, если вопрос будет стоять примерно так: «Ты не отыграл 1 000 часов в качестве аватара своего дедушки? Видимо, он не был тебе дорог». «Врезка» миров может стать актуальной в качестве когнитивного усилия – если, конечно, у игрока не окажется важного повода для сохранения резистентности к «растворению» в игровой реальности.

Исследования в отношении джедаизма или, к примеру, религиозных элементов сообщества «азеркинов»¹ показывают один из путей, которым осуществляется глубокое погружение в мир, созданный чьим-то художественным творчеством. Сознание не игнорирует «созданность» этого мира, но за счет перманентного усилия «расширенного производства» фанатами создается то, что Д. Кирби называет «фантастической средой» [7]; фантазийный мир имеет локусы своего существования в повседневности азеркина благодаря, например, атрибутике (одежда, аксессуары, предметы быта и т.п.).

Но это не тот путь, который предлагает концепция Бейнбриджа в качестве «отмены» метапозиции игрока. Он не хочет «помутнения» способности к различению «конечных областей значения» игры и повседневности. Ставка делается не столько на состояние игрока, сколько на характер предлагаемой религии и особое понимание трансцендентности.

Выход из «обычной реальности» в трансцендентное измерение по определению должен быть окрашен чувством радости. Но ведь игра и есть то, что противостоит повседневности, так почему бы мега-игре не выступить новой формой трансцендентного измерения? В новой утопии виртуальный (игровой) мир и есть «мир горний». Но рассчитывать на то, что радость будет сопровождать игру просто потому, что это игра, трудно; Бейнбридж больше рассчитывает на свойство КИ поддерживать заинтересованность с помощью достижений. Поэтому религия – это вопрос помощи игроку в такого рода деятельности и дисциплины по отношению к правилам: «Религия часто стремится дисциплинировать человеческие чувства <...> Онлайн-игры могут быть больше похожи на религию, чем на другие виды искусства, потому что только следуя правилам, игрок может продвигаться к все большей трансцендентности. Это повышает радикальную вероятность того, что виртуальные игровые миры будущего могут предложить очень существенную субъективную трансцендентность» [2. Р. 235].

Религиозные элементы в подавляющем большинстве КИ функционируют в качестве инструмента получения «здоровья», «маны», «выносливости» и т.п., и Бейнбридж не просто делает акцент на таком инструментальном понимании религий в КИ, но и обобщает в качестве представления о религии как таковой: «Религия, служит социально поддерживаемым компенсатором, который психологически компенсирует людям отсутствие желаемых наград»

¹ От Otherkin, т.е. представителей «другого рода», чаще всего «эльфов».

[2. Р. 154]. Но, продолжает Бейнбридж, в обычном мире эта тактика постоянно «дает сбой», тогда как религии виртуальных миров избавлены от этого недостатка: «Жрецы в WoW имеют реальную возможность сделать что-то эффективное: они могут исцелять» [Ibid. Р. 121]. Религии, таким образом, позволяют человеку «удерживаться» в трансцендентном (игровом) измерении, выступая «работающими» тактиками.

«EGOTS» предлагает усилить эти, по его мнению, главные функции религии. Во-первых, новая религия должна быть политеистической, поскольку концептуально удобнее связывать различные формы компенсации с различными источниками. Во-вторых, для Бейнбриджа именно магия выступает самой очевидной перспективной трансформацией религии в ее цифровом формате. «Вместо того, чтобы быть просто набором конкретных компенсаторов, она (магия. – С.О.) предлагает реальное вознаграждение, но средствами, которые кажутся невозможными с точки зрения естественных законов, управляющих нормальным миром, в котором мы все живем» [Ibid. Р. 165].

Однако та магия, которая связана с игрой, может иметь разный облик. Бейнбридж делает ставку на то, что магия связана с желанием мира, в котором возможно все, но строго в пределах желаемого – т.е. на то, что у Э. Дэвиса [3] получает характеристику «техномагии» и характеризуется как психологическая потребность человека в контроле над реальностью. Главенствующей интенцией техномагии выступает потребность снизить способность реальности к неожиданным эффектам, вооружившись какими-то средствами – магическими или техническими (их различие не так и важно).

Но насколько техномагия, которая выступает «солью» предлагаемой новой религии, связана с игрой как таковой? Дж. Агамбен, говоря о магии-волшебстве, подчеркивает детские ожидания необыкновенного и чудесного – т.е. как раз игрового состояния сознания: «Но если у кого-то выйдет оседлать фортуна при помощи обмана, если счастье зависит не от него самого, а от заколдованного ореха или от „сезам, откройся!“ , то тогда и только тогда он может в самом деле считать, что достиг блаженства» [8. С. 19–20]. В данном случае понятия «магия», «волшебство» используются в качестве метафоры, описывающей чаяние невозможного, немислимого – т.е. сверхъестественного как чего-то такого, что помимо «нормального» и ожидаемого. И это тот контрагент «обыденному», который полностью остается за скобками «EGOTS».

Возможно, для этого есть основания с точки зрения геймдизайна: технически созданная реальность порождает «немыслимое» и «неожиданное» лишь в качестве бага, глитча и т.п. Но проблема в том, что, согласно Бейнбриджу, игрока в принципе интересует лишь возможность остаться в игровой реальности, «растворившись» в ней. Однако возникает сомнение в том, что анализ игрового опыта, которому в «EGOTS» посвящены десятки страниц, действительно затрагивает суть игрового дела. Даже если «трансцендентное измерение» новой утопии воссоздаст игровую ситуацию (выступая глобальной КИ), становится ли оно от этого действительно *игрой*?

Онтологический «саботаж»

Удивительно, но в «EGOTS» ни разу не была упомянута такая форма игрового опыта, которая свидетельствовала бы одновременно о серьезной во-

влеченности человека в КИ и о способности превосходить ее (сохранять метапозицию). Речь об опыте геймера¹.

Игрок, преданно соучаствует геймплею, – это новичок или очень «средний» игрок в КИ либо некий отвлеченный образ. Большинство игроков изыскивает возможности «срезать углы» прохождения игры, не учитывая требования нарратива; ими признаются лишь те правила, которые они не в состоянии обойти или которые приносят выигрыш. В этом и силен геймер – «гуру, который владеет собственным желанием и перемещается по виртуальным перспективам, не отождествляясь полностью ни с одной из них, а также переключает онлайн- и офлайн-режимы собственного существования, в них не путаясь» [9. С. 171]. Геймер имеет в обязательном режиме оптику онтологической контингентности (или он не геймер): все в игровом мире необходимо – и нарратив, и правила. Однако именно эта весьма распространенная манера игры в КИ полностью исключена из рассмотрения в «EGOTS».

Отсутствие даже упоминания о том, что подобный «онтологический саботаж» может заинтересовать людей, живущих в качестве аватаров в некой цифровой реальности, – недосмотр или концептуальное замалчивание? В любом случае оказывается, что цифровая утопия рассчитана на очень дисциплинированных или очень средних игроков.

Невозможно пройти мимо и того обстоятельства, что подобным же образом концепция Бейнбриджа учитывает только таких адептов религии, которые сохраняли бы свое рвение в пределах того, что в богословском тезаурусе носит название «естественных добродетелей».

Бейнбридж много говорит о том, насколько справедливо устроена религия в КИ по сравнению с религией в реальном мире – ведь «она работает», позволяя получать конкретные выгоды в соответствии с приложенными усилиями. То есть, по сути, абсолютизирует античные и средневековые представления о добродетелях. Наивысшей из них полагалась добродетель общественного характера *iustitia* (справедливость). Частным случаем *iustitia* выступает добродетель религии (поскольку она касается всякого сообщества, в том числе сообщества человека и Бога). Однако автор «EGOTS» останавливается там, где говорится, что *iustitia* – элемент «естественных» добродетелей, лишь предваряющий полное раскрытие религиозного опыта в рамках добродетелей «сверхъестественных»². Для всех религий уровень «сверхъестественных добродетелей», связанный с мистическими практиками, оказывается важнейшим. Но это именно та часть религиозного опыта, которая полностью исключена из концепции «Новой парадигмы» и техноутопии «EGOTS».

Таким образом, «сверх» оказывается в «EGOTS» всегда усеченным: как опыт игры «выше среднего уровня» или религиозный опыт. Предлагается настолько «усредненный» вариант, что возникает подозрение: а не создан ли

¹ Геймером мы называем человека, играющего в КИ достаточно успешно, чтобы обладать собственными тактиками во многих из них. При этом мы не касаемся темы игромании – темы важной и актуальной, но решения которой не могут влиять на выводы в отношении специфики игрового опыта, свойственного геймеру.

² Превосхождение естественных добродетелей в добродетелях, сверхъестественных для христианина, например, это то, что позволяет стать участником божественной природы (*Consorts divinae naturae* для латинской или *θεῶσις* для греческой мысли).

Бейбриджем образ религии, игрока и нашего будущего только затем, чтобы «оттенить» (негативным образом) действительно важное?

Но, если «EGOTS» все же не является интеллектуальной провокацией, в заключение стоит поставить вопрос о том, почему для новой техноутопии не интересен опыт «сверх» среднего во многих смыслах? И специфично ли это именно для современности?

Один из главных создателей утопии модерна никогда не скрывал, что Государство-Левиафан – это, в первую очередь, инструмент защиты от опасностей и угроз социального бытия; Т. Гоббс называл себя и страх близнецами, поскольку мать разродилась им преждевременно, испугавшись приближения Непобедимой армады. Наш современник (автор известных графических романов и монографии, посвященной «культу супергероев») также рисует картину своего взросления в условиях глобального страха: «По телевизору первые астронавты боролись за эфирное время с гнетущими сценами из Хиросимы и Вьетнама, и иного выбора не было – либо Атомная Бомба, либо Космический Корабль. Я-то свой выбор уже сделал, но холодная война, перетягивание каната между Апокалипсисом и Утопией становились невыносимы» [10. С. 6]. В отношении цифровой религии эти же интенции подчеркивает Г. Грив: «Цифровая религия уникальна в том смысле, что с помощью цифровых медиатехнологий она способствует канализации страхов, порождаемых текучей современностью, синтезируя в единое целое религиозные метанарративы и идеологию цифрового общества» [11. Р. 110]. И сам Бейбридж, цитируя Лавкрафта о бесконечной вариабельности мироздания, тут же оговаривается: «Мы живем на спокойном острове невежества посреди черных морей бесконечности, но это не означает, что мы должны путешествовать далеко» [2. Р. 115]. Тогда как опыт «сверх» обычного – всегда риск: «риск веры» или пренебрежение данными механиками игры в поиске своих решений.

Современные утопии часто производят впечатление смелой мысли, а их критики обвиняются в консерватизме и зашоренности. Однако внимание к «исключенному» в концепции «геймификации» будущего показывает, что дело по-прежнему в страхе и попытках укрыться за некой «машиной» – в полном согласии с этимологией *μηχανή*: «обманка, уловка, заставляющая природу работать на человека». Новая утопия ведет очень «осторожную игру», не заглядывая в «темные области» неочевидного и неожиданного (*hic sunt dracones!*). Она исключает те потенции личности и культуры, которые связаны с принятием контингентности реальности и личности как всегда открытой возможности быть иным.

Несмотря на новые декорации, в которых человек ощущает головокружение от якобы безудержного обновления, этот футуристический сценарий предлагает старые ответы и, соответственно, возвращение на исхоженные культурой пути.

Литература

1. *Inside the First Church of Artificial Intelligence*. URL: <https://www.wired.com/story/anthony-levandowski-artificial-intelligence-religion/> (accessed: 27.09.2020).

2. *Bainbridge W.S. EGODS: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press, 2013.

3. Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. URL: https://royallib.com/read/devis_erik/tehnognozis_mif_magiya_i_mistitsizm_v_informatsionnuyu_epohu.html#0 (дата обращения: 27.09.2020).

4. Bainbridge W.S. Religion for a Galactic Civilization // Institute for Ethics and Emerging Technologies. URL: <https://ieet.org/index.php/IEET2/more/3330> (accessed: 27.09.2020).

5. Мэйжелс Л. Dragon Age: Inquisition: христианское высказывание в постсекулярном мире // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 41–68.

6. Шюц А. О множественных реальностях / Избранное: Мир, светящийся смыслом : пер. с нем. и англ. М. : Рос. полит. энциклопедия (РОССПЭН), 2004. 1056 с., 2004. 1056 с.

7. Kirby D. Fantasy and belief: Alternative religions, popular narratives and digital cultures. Sheffield and Bristol, CT : Equinox, 2013.

8. Агамбен Д. Магия и счастье // Профанации. М. : Гилея, 2014. 112 с.

9. Корецкая М.А. § 9. Виртуальная война в терминах господства: в поисках утраченной суверенности // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Изд-во РХГА, 2016. 498 с.

10. Моррисон Г. Супербоги. Как герои в масках, удивительные мутанты и бог солнца из Смольвилья учат нас быть людьми. М. : КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2019. 576 с.

11. Grieve G.P. Digital religion // Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds / ed. by H. Campbell. New York, 2013. P. 104–118.

Svetlana V. Obolkina, Institute of Philosophy and Law of the Ural Branch of the Russian Academy of Sciences (Yekaterinburg, Russian Federation).

E-mail: Obol2007@mail.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Politologiya – Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science. 2021. 64. pp. 105–113.

DOI: 10.17223/1998863X/64/10

EGODS BY WILLIAM SIMS BAINBRIDGE: GUARDING THE FUTURE OR THE PAST?

Keywords: William Sims Bainbridge; digital religion; digital utopia; transhumanism; computer game; gamer; “electronic gods”; “technomagic”

The article examines the relevant theme of “virtualization” of culture and religion, which is actively developing in the transhumanism. One of the concepts of the “digital future” is being developed by William Sims Bainbridge in his book *EGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*; it is the main source of the analysis of digital utopia per se and the role of religion in it. The religious hypothesis of Bainbridge is considered, according to which the past of religion appears in the form of games and fantasies; therefore, the religious dimension in modern video and computer games is a prototype of the future “new religion”. In the article, conclusions are drawn that modern utopia represents development in the spirit of the apocalypse, first, transforming it into a secular form and, second, offering a “lite” option that can now interest culture not only as an idea, but also as a business project. Therefore, the article identifies the conceptual conditions fulfilling which gives this utopia a chance to influence the development of culture. It is shown that these conditions are related to the methodological approach for the exclusion of a whole range of phenomena – in relation to both religious and gaming experience. It is substantiated that precisely the conceptually “excluded” turns out to be the most important and specific both for the experience of a computer game and for religion – this is one of the important conclusions that can be drawn from Bainbridge’s arguments. It is shown that the concept, promising a radical renewal, in its essence acts as a variant of the old utopias; the “new religion” exploits the cognitive resources of the “techno-magic”; the intentions that bring to life the idea of virtualization are based on the rejection of the authentic. The active development of the new utopia is not caused by the needs of renewal, but by the intentions of returning to the “proven” versions of the past culture.

References

1. Levandowski, A. (2017) *Inside the First Church of Artificial Intelligence*. [Online] Available from: <https://www.wired.com/story/anthony-levandowski-artificial-intelligence-religion/> (Accessed: 27th September 2020).

2. Bainbridge, W.S. (2013) *EGODS: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press.

3. Devis, E. (n.d.) *Tekhnognozis: mif, magiya i mistitsizm v informatsionnyu epokhu* [Technognosis: Myth, Magic and Mysticism in the Information Age]. Translated from English. [Online] Available from: https://royallib.com/read/devis_erik/tehnognozis_mif_magiya_i_mistitsizm_v_informatsionnyu_epohu.html#0 (Accessed: 27th September 2020).

4. Bainbridge, W.S. (n.d.) *Religion for a Galactic Civilization*. [Online] Available from: <https://ieet.org/index.php/IEET2/more/3330> (Accessed: 27th September 2020).

5. Moyzhels, L. (2019) “Dragon Age: Inquisition”: Christian Message in a Post-Secular World. *Gosudarstvo, religiya, tserkov' v Rossii i za rubezhom – State, Religion and Church in Russia and Worldwide*. 3. pp. 41–68. (In Russian).

6. Schutz, A. (2004) *Izbrannoe: Mir, svetyashchiysya smyslom* [Selected Works: A world that glows with meaning]. Translated from German and English. Moscow: ROSSPEN.

7. Kirby, D. (2013) *Fantasy and belief: Alternative religions, popular narratives and digital cultures*. Sheffield and Bristol, CT: Equinox.

8. Agamben, D. (2014) *Profanatsii* [Profanations]. Translated from Italian by K. Tokmachev. Moscow: Gileya.

9. Koretskaya, M.A. (2016) Virtual'naya voyna v terminakh gosподства: v poiskakh utrachennoy suverennosti [Virtual war in terms of domination: in search of lost sovereignty]. In: Svachuk, V. *Mediafilosofiya XII. Igra ili real'nost'? Opyt issledovaniya komp'yuternykh igr* [Media Philosophy XII. Game or reality? Researching computer games]. St. Petersburg: Russian Christian Academy for the Humanities.

10. Morrison, G. (2019) *Superbogi. Kak geroi v maskakh, udivitel'nye mutanty i bog solntsa iz Smolvilya uchat nas byt' lyud'mi* [Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human]. Translated from English. Moscow: KoLibri, Azbuka-Attikus.

11. Grieve, G.P. (2013) Digital religion. In: Campbell, H. (ed.) *Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds*. New York: Routledge. pp. 104–118.