
МАССОВАЯ КУЛЬТУРА

УДК 130.2

DOI:10.31249/hoc/2025.02.07

Борисова А.С.*

ОТРАЖЕНИЕ ТРАДИЦИОННОЙ ЯПОНСКОЙ КУЛЬТУРЫ В ВИДЕОИГРЕ ХИДЭО КОДЗИМЫ *DEATH STRANDING*®.¹

Аннотация. В статье рассматривается отражение символических тем и мотивов традиционной японской культуры в игре Хидэо Кодзимы *Death Stranding*. Основное внимание уделяется репрезентации дихотомий внешнего и внутреннего, чистого и нечистого, а также изображению лиминальности. Автор анализирует образы японского фольклора и японские бытовые представления, оказавшие влияние на сюжет.

Ключевые слова: японская культура; видеоигры; Хидэо Кодзима; *Death Stranding*; лиминальность; кэгарэ.

Получено: 03.02.2025

Принято к печати: 10.03.2025

Для цитирования: Борисова А.С. Отражение традиционной японской культуры в видеоигре Хидэо Кодзимы *Death Stranding* // Вестник культурологии. – 2025. – № 2(113). – С. 137–150. – DOI: 10.31249/hoc/2025.02.07

**Борисова Анастасия Сергеевна* – кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры японской филологии Института стран Азии и Африки МГУ им. М.В. Ломоносова, Москва, Россия; alainnthebard@gmail.com

Borisova Anastasia Sergeevna – PhD in Philology, Senior Lecturer at the Department of Japanese Philology of the Institute of Asian and African Studies of the Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia; alainnthebard@gmail.com

© Борисова А.С., 2025

¹ Исследование выполнено в рамках государственного задания МГУ имени М.В. Ломоносова «История и культура стран Востока: межкультурные контакты», номер ЦИТИС 122041300084-9

Borisova A.S.

**Representation of Traditional Japanese Culture in the Videogame
Death Stranding by Hideo Kojima**

Abstract. The article deals with the representation of symbolic themes and motifs of traditional Japanese culture in the videogame *Death Stranding* by Hideo Kojima. The research is focused on how the dichotomies of inside-outside and purity-pollution as well as liminality are represented in the game. The author analyzes Japanese folklore imagery and folk customs that influenced the game's plot.

Keywords: Japanese culture; videogames; Hideo Kojima; *Death Stranding*; liminality; *kegare*.

Received: 03.02.2025

Accepted: 10.03.2025

For quoting: Borisova A.S. Representation of Traditional Japanese Culture in the Videogame *Death Stranding* by Hideo Kojima // Herald of Culturology. – 2025. – No. 2(113). – P. 137–150. – DOI:10.31249/hoc/2025.02.07

Японская культура в видеоиграх

В современной массовой культуре, включая видеоигры, сохраняется интерес к традиционной культуре разных стран: авторы используют отсылки к мифам, легендам, народным обычаям, символике. В Японии фольклорные и мифологические мотивы до сих пор составляют значимую часть повседневности как элементы праздников, бытовых практик, локальных и общегосударственных околоисторических нарративов. Сюжеты массовой культуры, основы которой были заложены еще в эпоху Эдо (1603–1868), с самого начала адаптировали в художественной форме как мифологические образы, так и отдельные символы традиционной культуры.

Изучение видеоигр и их культурологического компонента находится на стыке нескольких дисциплин, в число которых помимо собственно культурологии входят и семиотика, и литературоведение, и нарратология. Несмотря на то, что существует академическая дискуссия между сторонниками лудологического и нарратологического подхода [Pedraca, 2015, p. 10–16], игры, в первую очередь сюжетно-ориентированные, можно рассматривать с помощью тех же мето-

дов, что и литературу и кинематограф. Авторы коллективной монографии *Methods for Studying Video Games and Religion* предлагают разнообразные методологические подходы для анализа видеоигр в культурном контексте [Methods for Studying ..., 2018]. Л. Мойжес в статье, посвященной серии игр *Dragon Age*, опираясь в том числе на метод феноменологической герменевтики М. Федотова, изложенный в данной монографии, делает акцент на раскрытии религиозных тем при помощи нарративных приемов и игровых механик жанра RPG (role-playing games) [Мойжес, 2019].

Что касается разработки темы репрезентации японской культуры в видеоиграх, Р. Хатчинсон анализирует японские игры как современный способ передачи культурных нарративов от классической мифологии (игра *Okami* от студии *Capcom*, основанная на архаических мифах о богине солнца Аматаэрасу) до образов, возникших уже в Новейшее время (переживание опыта атомной бомбардировки Хиросимы в серии *Metal Gear Solid*, созданной тоже Хидэо Кодзимой) [Hutchinson, 2019]. И.И. Шедько рассматривает мифологические образы (демонические существа *они*, призраки *юрэй* и др.) в игре *Nioh* от студии *Team Ninja* с точки зрения визуального дизайна и показывает, как мотивы традиционного изображения этих существ воплощаются в видеоиграх [Шедько, 2022].

В последние годы видеоигры с отсылками к японской истории и культуре выпускают и японские студии (*Sekiro: Shadows Die Twice* от *FromSoftware* (2019), уже упомянутая *Nioh* (2017), ее сиквел *Nioh 2* (2020) и *Rise of the Rōnin* (2024) от *Team Ninja*, *Kunitsu-Gami: Path of the Goddess* от *Capcom* (2024)) и западные разработчики (*Ghost of Tsushima* от *Sucker Punch Productions* (2020)). Японские авторы включают мотивы традиционной культуры даже в игровые сеттинги, не связанные с Японией. Так, в игре *Bloodborne* от *FromSoftware*, действие которой разворачивается в мире, вдохновленном лавкрафтианским хоррором и викторианской эстетикой, важную роль в сюжете играет синтоистская концепция ритуальной скверны *кэгарэ* (подробнее о понятии *кэгарэ* и его современном осмыслении см. работу Л. Левин [Levine, 2012]).

О видеоигре *Death Stranding*

Игра вышла в 2019 г. и стала первой игрой, которую Хидэо Кодзима создал в составе собственной независимой студии *Kojima*

Productions после ухода из *Konami Digital Entertainment* в 2015 г. Действие происходит в постапокалиптической Америке после Выхода смерти – катастрофы, связанной с выплесками антиматерии с Берега (окраины загробного мира), а персонаж игрока – курьер по имени Сэм Бриджес, доставляющий важные посылки изолированные поселения выживших. Миссия героя – объединить поселения в единую коммуникационную сеть. В сюжете важную роль играет взаимодействие с персонажами, так или иначе связанными с Выходом смерти или с Берегом. Игру особо отметили при присуждении Кодзиме в 2022 г. премии Агентства по делам культуры Японии в области изобразительного искусства [Hideo Kojima receives ..., 2022].

Сам автор в интервью веб-изданию *The Face* комментирует отсылки к японской культуре и японским ценностям: игровую механику «лайков» как системы социального капитала объясняет японским отношением к социальному взаимодействию, вспоминает японское представление о загробном мире за рекой, отдельно отмечает в игре «баланс между западной и восточной культурой» и подчеркивает, что он «хотел соединить восточный образ мысли с западными идеями» [Hideo Kojima on the mysteries ..., 2019]

Мотивы игры, связанные с японской историей, мифологией и преданиями, уже анализировали авторы академических статей и обзоров на критических сайтах. Так, Дж. Клоостерман провел подробные параллели между образом президента Бриджет Стрэнд и ее обособившейся на Берегу душой (ка) – Амелией, чья история является триггером для сюжета и тесно связана с природой Выхода, и двумя важными образами японского культурного дискурса – Химико, легендарной царицей государства Яматай в Японии бронзового века, и Аматаэрасу, верховной богиней японского пантеона [Kloosterman, 2023]. Шэ Яшэн разбирает отображение в игре послевоенной японской идентичности, включая отношение к Западу и восприятие телесного в широком смысле слова [She, 2024]. В данной статье будет рассмотрен пласт культурных образов, лежащих в основе символической системы игры: японское представление о внешнем и внутреннем, чистом и нечистом, образы лиминального статуса и лиминального пространства.

Дихотомия *ути* / *сото* (внешнее / внутреннее),
киёмэ / *кэгарэ* (чистое / нечистое)

В японской культуре большую роль играет групповая идентичность, и разделение окружения на «внутренний круг» *ути* и «внешний мир» *сото* диктует правила взаимодействия и отражается даже в языковых конструкциях [Кальчева, 2006]. С *ути* ассоциируются семья, близкие люди, дом, обжитая территория, к *сото* относятся как чужие люди и группы, так и местность за пределами населенных пунктов. В синто, сформировавшем ценностную основу японской культуры, не придается большого значения дихотомии добра и зла как абсолютных начал, а на передний план выходит разделение на ритуально чистое (*киёмэ*) и нечистое (*кэгарэ*). Прегрешения *цуми* способствуют накоплению скверны, от которой необходимо своевременно избавляться через церемонии очищения. С *кэгарэ* ассоциируется все, что связано со смертью, с нарушением целостности тела и нанесением вреда общине, которую тоже воспринимали как своеобразное «тело» [Трубникова, Бачурин, 2009, с. 12–13]. М. Дзанетта приводит несколько версий этимологии слова *кэгарэ*, среди которых фигурирует его происхождение от слова *кэга* – «рана, повреждение», *кэ-карэ* – «профанность и увядание», *ки-карэ* – «увядание жизненной силы», *ки-харэ* – «отдаление, отделение жизненной силы» [Zanetta, 2023]. Мир игры реализует все эти грани восприятия скверны: нарушение целостности мира, увядание («темпоральный дождь», вызванный попаданием на землю хиралия – вещества из потустороннего мира, ускоряет время и вызывает старение у всего живого), болезни и расстройство психики у контактирующих с проявлениями Выхода.

В.М. Алпатов в статье «Японская природа и японский язык» пишет о корнях дихотомии *ути* – *сото*, прибегая к традиционному образу расселения японцев на островах: «Но и внутри Японии границ достаточно много. Японцы живут на большом количестве островов, а крупные острова делятся на изолированные части горами. В прошлом связь между разными частями Японии была затрудненной, но и сейчас в менее развитых частях страны региональная обособленность продолжает ощущаться» [Алпатов, 2007, с. 224]. Пространство в игре *Death Stranding* выглядит как мир японской архаики, где маленькие поселения разграничены опасными пустыми пространствами, в которых герой может столкнуться и с налетчиками, и с тварями – послед-

ствиями Выхода, и с «темпоральным дождем». Внешний мир сочетает опасности стихийного и потустороннего характера. Профессия Сэма Бриджеса вдохновлена японскими пешими носильщиками *бокка*, которые до сих пор доставляют грузы в отдаленные горные поселения [Serin, 2024], и его постоянные странствия противопоставлены статичности президента Бриджет, не покидающей столицы, и такому же уединению Амелии в потустороннем мире, сравниваемому Дж. Клостерманом с сакральным затворничеством древнеяпонской царицы-шаманки [Kloosterman, 2023].

Сам по себе Выход смерти уже представлен как нарушение границ между миром живых и потусторонним миром. Нарушение порядка способствует накоплению *кэгарэ* в мире. Как было сказано выше, с *кэгарэ* ассоциируются смерть и разложение, и в мире игры умершие в населенных пунктах, если вовремя не уничтожить тела, превращаются в Береговых Тварей, принимающих искаженные формы и вызывающих разрушительные взрывы.

В японской культуре эпох Нара и Хэйан разрушительную силу *татари* приобретали мстительные призраки людей *онрё* (обычно влиятельных при жизни), умерших насильственной смертью, ставших жертвами предательства или несправедливости, они могли насылать стихийные бедствия или эпидемии [Садокова, 2022, с. 38–55]. Хотя образ гневного духа *онрё* получил распространение преимущественно в эпоху Хэйан, культ обожествленных мстительных духов *горё-синко* (*горё* иногда выступает синонимом *онрё*, но этим термином обычно называли духов аристократов, которых причисляли к богам, чтобы отвести бедствия), как и вера в то, что умершие насильственной смертью могут вредить живым, сохранялся и в дальнейшем [Фудзии, 1993, с. 391]. Позже мстительные духи становились персонажами развлекательной прозы *отогидзоси* и *ёмихон*, пьес для театра Но и Кабуки, а в современной массовой культуре образ встречается и в хорроре (Садако в цикле «Звонок» Судзуки Кодзи, дух мятежного полководца Тайра-но Масакадо в цикле «Повесть об имперской столице» Арамата Хироси, отсылающий к хэйанским и более поздним легендам о Масакадо), и в компьютерных играх (мстительные призраки в уже упомянутой выше *Bloodborne* от *FromSoftware*, которые названы *онрё* в японской версии).

Б. Шейд описывает процесс распространения табу и страхов, связанных с мертвецами и похоронами, по мере проникновения в Японию континентальной культуры [Scheid, 2020, р. 530–533] кремация

по буддийскому обряду приобрела важное значение очищения от нечистоты. Хотя практика кремации распространилась на большую часть Японии только в период 1950–1980-х годов, а в течение долгого времени вокруг сожжения тел шла религиозная и политическая полемика, к 2012 г. в Японии кремировали 99,9% усопших, что составляет самый высокий процент в мире [Hiatt, 2015]. В игре *Death Stranding* именно быстрая и своевременная кремация тела до начала разложения – единственный способ избежать превращения тела в Тварь. Более того, если герой не успевает доставить мертвое тело для сжигания, это в большинстве случаев приводит к концу игры.

Также для людей в игре опасен контакт с излучением хиралия в затронутых выбросами местах, накопительный эффект которого приводит к проблемам со здоровьем и ментальным расстройствам. Те, кто подвергается влиянию настолько, что это приводит к агрессивному безумию, называются *homo demens* («человек безумный») или дементы, и они собираются в группы с общей целью сохранения текущего хаоса, препятствуя объединению людей в жилых центрах. При этом главный герой на своем пути постоянно соприкасается с эффектами смерти (в начале он чуть не становится жертвой Выплеска после самоубийства жены, позже по ходу сюжета большую часть времени проводит в контаминированных областях).

Здесь тоже можно проследить отношение к *кэгарэ* как к феномену одновременно физическому и связанному с табуированным и сакральным. Древние и средневековые циклы буддийских легенд часто связывают осквернение как следствие нарушения табу / трангрессии и его переосмысление в буддийском духе как способ поиска просветления, снятия дихотомии сакрального и профанного [Abe, 2019]. В образах дементов можно проследить параллели с группами маргинализированных людей в Японии, таких как *каварамона* и *эта* (*буракумин*), занятых ритуально нечистыми работами (обработка кожи, вывоз мусора и др.). Интересным выглядит сопоставление с одной из таких групп – *сака-но моно* («люди со склонов») – жившими подаянием на склонах холмов возле Киото и Нара и занимавшимися похоронами и заботой о прокаженных. Именно они упоминались в буддийских легендах как образ недвойственности сакрального и нечистого и ассоциировались именно с храмами. Например, в легенде про императрицу Комё (701–760), супругу императора Сёму (эта императорская чета прославилась в эпоху Нара как ревностные буддисты), в облике грязного и больного «человека со склона» перед императрицей, омы-

вающей нищих, предстает Будда [Abe, 2019, p. 9–10]. Накопление скверны вело к статусу отверженного, но соприкосновение с ней могло дать и мистический опыт. В игре дементы представлены неоднородно: от Коффин, пытавшейся спасти недоношенных младенцев (которых использовали как детекторов влияния Берега) и хоронившей товарищей, умерших от последствий контакта с хиралием, до главного антагониста игры Хигса Монагана, ставшего главным сторонником и вестником грядущего вымирания.

Двойственность в полной мере представлена и в самой концепции хиралия. Хотя хиралий и загрязняет мир живых, с помощью хиралия осуществляется связь, и в общую хиральную сеть Сэм должен соединить поселения благодаря разработанной корпорацией «Бриджес» технологии. Люди, страдающие хиральной аллергией ДУМ, имеют более сильную связь с Берегом и большую устойчивость к воздействию хиралия, хотя ДУМ проявляется сродни шаманской болезни (особенно часто у людей с высоким уровнем ДУМ случаются видения и ночные кошмары). У. Фэйрчайлд в исследовании «Шаманизм в Японии» перечисляет основные категории душ, в которые входит как общее понятие души / духа / жизненной энергии *тама*, так и дух, обладающий силой, которую можно накопить и передать, души живущих и умерших (умершие, которым не удалось пройти посмертное очищение, у которых нет родных, проводящих обряды, или которые умерли «недоброй» смертью, превращаются в опасных призраков) [Fairchild, 1962, p. 33–34]. Души животных в синто обладают теми же свойствами, что и людские, и в *Death Stranding* появляется тема береговых тварей – животных, в том числе и доисторических.

Лиминальный статус и лиминальное пространство

С дихотомиями *ути / сото* и *киёмэ / кэгарэ* тесно смыкается представление о лиминальности. Лиминальный статус Сэма Бриджеса является основой сюжетной линии игры: он и курьер, путешествующий по пограничью и Берегу, и человек, имеющий двойственный социальный статус (одновременно приемный сын президента и изгнанник), и возвращенец (человек, способный возвращаться в тело после смерти), и посредник, объединяющий разные общины. По ходу сюжета ему доверяют уносить тела для сожжения, как «священнослужителям с волосами» – *кэбодзу*, или *хидзири* – мирянам, в прошлом исполнявшим похоронный обряд в отдаленных поселениях, где не было мона-

хов [Perrin, 1994]. Роль *хидзири* в контексте похорон сочетает в себе одновременно взятие нечистоты на себя и избавление местности от этой нечистоты, и в сочетании с упомянутыми выше циклами преданий о трансгрессивном просветлении объединяет *кэгарэ* и сакральное.

Лиминальность самой профессии курьера в сеттинге подчеркивает и главный «инструмент» курьера – детектор, обнаруживающий Тварей, главная составляющая которого – «Бридж-Бэби», недоношенный младенец в капсуле, имитирующей утробу матери. В японской культуре мертвых и младенцев объединяет лиминальный статус и способность осквернять при контакте [Namihiro, 1976]. Нерожденному младенцу и пуповине приписывали магические свойства, и в сборнике рассказов *эцува* «Кондзяку моногатари» есть сюжет об аристократе с тяжелой раной, который приказывает убить беременную служанку, чтобы сделать из ее нерожденного ребенка лекарство [Goosmann, 2013, p. 92]. В *Death Stranding* компания «Бриджес» использует младенцев матерей в «запредельной коме» после смерти мозга, пуповина которых соединяет младенца с миром мертвых. Образ пуповины неоднократно появляется и в визуальном дизайне Тварей, от которых пуповины тянутся к берегу. Сами Твари тоже находятся в лиминальном статусе призраков, потому что не могут уйти через Берег в мир мертвых навсегда.

В сюжете игры появляется и обратная ситуация: одна из героинь, Молинген-Мама, чуть не погибает незадолго до родов и рождает уже «на той стороне». Ребенок появился на свет уже как Береговая Тварь (хотя и безобидная), а сама Мама застряла в состоянии между жизнью и смертью, из-за ребенка привязанная к месту происшествия, и сочетает лиминальные характеристики роженицы и фактически неживой. При этом Мама и ее сестра-близнец Локни – изобретатели хиральной сети, и связь близнецов (причем разделенных сиамских близнецов) стала прообразом соединения общин. Отношение к близнецам в японской традиционной культуре негативное: до недавнего времени одного из близнецов (обычно старшего) убивали или отдавали на усыновление, а многоплодную беременность считали несчастливым предзнаменованием [Фролова, 2017, с. 53–55].

В японской мифологии есть представление о призраках умерших беременных женщин *убумэ*, считалось, что умершая может превратиться в *убумэ*, если не извлечь и не похоронить отдельно тело недоношенного ребенка (ритуал *ми-футацу*, «разделения тел») или хотя бы не использовать *киригами* (полосы бумаги с написанными мантра-

ми и ритуальными формулами). При этом М. Ясуи указывает со ссылкой на М. Ивасака и Б. Толкена, что по более архаичным представлениям именно ребенок считается более опасным, потому что он остался в лиминальном статусе, не пройдя необходимые для новорожденных ритуалы [Yasui, 2020, p. 91–93; 103–104], что мы и видим в сюжетной ветке Мамы. С образом «потустороннего мира за рекой», о котором, как написано выше, упоминал сам Кодзима, ассоциируется и окружение *убумэ* в пьесах и на картинах – берег реки под дождем. При этом разделение живого недоношенного младенца и коматозной матери, находящейся в лиминальном статусе, в игре дает курьеру возможность использовать сверхъестественные свойства такого состояния.

Образ Берега как лимба, края мира мертвых также показан как лиминальный и по отношению к миру живых, и по отношению к настоящему загробному миру. Берег, где нет течения времени, используется для быстрых перемещений и обмена информацией через хиральную сеть. Берег моря в Японии, островной стране, издавна ассоциировался с границей иного мира, и наряду с образом подземной «Страны мрака» в глубине гор бытовало представление о «Стране вечности» Токоё-но кuni, находившейся далеко за морем и нередко отождествлявшейся с реальными странами на материке [Matsumura, 2021].

У призрачных мертвых китов на Берегу тоже есть прототип в японском фольклоре – *бакэ-кудзира*, призрак в виде скелета кита, известный только по сюжету из префектуры Симанэ, но часто попадающий в современные перечни ёкаев. Выбросившийся на берег кит был символом посещения божеством, и оставшиеся от кита кости хоронили в специальных курганах, вокруг которых возникали святилища *кудзира-дзиндзя* и даже культы Хётякусин (божества появления кита), или Ёриками-синко (культы прибытия божества) [Davison, 2013].

Выводы

Влияние традиционной японской культуры прослеживается во всем образном и сюжетном ряде игры *Death Stranding* и считается даже в западном антураже. Главную роль играют концепты *кэгарэ* и лиминальности, представленные многогранно, причем каждый аспект и скверны, и пограничного статуса получает собственное сюжетное воплощение. Периодическое использование в играх японских фольклорных мотивов создает своеобразие сеттинга, который Хидэо Кодзи-

ма задумывал как синтез восточных и западных элементов. Дальнейшего рассмотрения требуют связанные с дихотомиями *ути / сото* и *киёмэ / кэгарэ* образы связи, моста и узла, и автор надеется раскрыть тему в следующей работе.

Список литературы

- Алпатов В.М. Японская природа и японский язык // История и современность. 2007. – № 2. – С. 219–230.
- Кальчева А.В. «Ути то сото»: японское разделение на «своих» и «чужих» // Fushigi Nippon. – 2006. – 2 ноября. – URL: <http://leit.ru/modules.php?name=Pages&pa=showpage&pid=287&page=2>
- Мойжес Л. Dragon Age: Inquisition: христианское высказывание в постсекулярном мире // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2019. – № 3. – С. 41–68.
- Садокова А.Р. Японская народная демонология: духи и привидения. – Москва : МБА, 2022. – 240 с.
- Трубникова Н.Н., Бачурин А.С. История религий Японии IX–XII вв. – Москва : Наталис, 2009. – 559 с.
- Фролова Е.Л. Традиционные представления о близнецах в Японии // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История, филология. – 2017. – Т. 16, № 10. – С. 53–58.
- Фудзиси М. Сосэн сайси-но гирэй ко:дзо: то миндзоку [Система ритуалов и народные обычаи, связанные с культом предков]. – Токио : Кобундо, 1993. – 648 с.
- Шедько И.И. Изобразительные источники образов мифологических существ в видеоигре Nioh // Художественная культура. – 2022. – № 4. – С. 502–527.
- Abe Y. Liminality Reimagined: Tales of Trespassers into Sacred Space and Tainted Sages // Studies in Japanese Literature and Culture. Vol. 2: Borders. – March 2019. – URL: <https://www.nijl.ac.jp/pages/onlinejournal/sjlc/sjlc02.html>
- Davison Z. Bakekujira and Japan's Whale Cults // Hyakumonogatari Kaidankai. – URL: <https://hyakumonogatari.com/2013/05/10/bakekujira-and-japans-whale-cults/>
- Fairchild W.P. Shamanism in Japan // Folklore Studies. – 1962. – Vol. 21. – P. 1–122.
- Goosmann B. Challenges to Survival: Responses of Outcasts and Commoners in Early Medieval Japan. University of Oregon, 2013. – URL: https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/13330/Goosmann_oregon_0171N_10768.pdf
- Hideo Kojima on the Mysteries of 'Death Stranding' // The Face. – 01.11.2019. – URL: <https://theface.com/culture/hideo-kojima-death-stranding-metal-gear-solid-interview>
- Hideo Kojima Receives Illustrious Minister of Education Award for Fine Arts // Kojima Productions. – 09.03.2022. – URL: <https://www.kojimaproductions.jp/en/Hideo-Kojima%20-receives-illustrious-Minister-of-Education-Award-for-Fine-Arts>
- Hiatt A. The History of Cremation in Japan // JSTOR Daily. – 09.09.2015. – URL: <https://daily.jstor.org/history-japan-cremation/>
- Hutchinson R. Japanese Culture Through Videogames // Routledge Contemporary Japan Series. – Routledge, 2019. – 306 p.

Kloosterman J. Death Stranding is Secretly a Stealth Retelling of This Japanese Legend // Kotaku.com. – 28.02.2023. – URL: <https://kotaku.com/death-stranding-plot-story-explained-hideo-kojima-1850164598>

Levine L. The Kegare Concept // Proceedings of the Southern Anthropological Society. – 2012. – Vol. 40, no. 1. – P. 227–238.

Methods for Studying Video Games and Religion / ed. by V. Šisler, K. Radde-Antweiler, X. Zeiler. – New York : Routledge, 2018. – 242 p.

Matsumura K. View of the Other World (Takaikan) // Encyclopedia of Shinto / Kokugakuin Digital Museum. – 2021. – URL: <https://d-museum.kokugakuin.ac.jp/eos/detail/id=8759>

Namihira E. An Analysis of ‘hare’ and ‘kegare’ in Japanese Rites of Passage // Japanese Journal of Ethnology. – 1976. – 40(4). – P. 350–368.

Pedra S.A. Narrativized Video Games: Playing Cultural Influences and Intentionalities. – Humanities Computing University of Alberta, 2015. – URL: https://era.library.ualberta.ca/items/b8156e36-ffa1-4638-88af-f87b695eea22/view/f4281dd9-a072-4ae8-b2b3-c7bb0b2e9dfe/Pedra-C3-A7a_S-C3-A2mia_A_201508_Master.pdf

Perrin V. Hijiri, Le Double Voyage: Yanagita Kunio et Furui Yoshikichi // Ebisu – Études Japonaises. – 1994. – No. 5. – P. 89–130.

Serin K. Death Stranding Was Inspired by Real Japanese Couriers and That’s Sending Fans Who Are Just Finding Out 5 Years Later // GamesRadar. – 01.03.2024. – URL: <https://www.gamesradar.com/death-stranding-was-inspired-by-real-japanese-couriers-and-thats-sending-fans-who-are-just-finding-out-5-years-later/>

Scheid B. Death and Pollution as a Common Matrix of Japanese Buddhism and Shintō // Cultures of Eschatology. – Oldenburg : De Gruyter, 2020. – 864 p.

She Y. Designing the Global Body: Japan’s Postwar Modernity in Death Stranding // Made in Asia / America. – Duke University Press Books, 2024. – P. 115–131.

Yasui M. Imagining the Spirits of Deceased Pregnant Women // Japan Review. – 2020. – No. 35(2020). – P. 91–112.

Zanetta M. Japanese Culture Facts: Kegare Between Power and Discrimination // Inari Books, 2023. – URL: <https://inaritorino.it/2016/10/14/japanese-culture-facts-kegare-between-power-and-discrimination/>

References

Alpatov, V.M. Yaponskaya priroda i yaponskij yazyk [Japanese nature and the Japanese language]. *Istoriya i sovremennost'*, no.2, 2007, P. 219–230. (In Russ.)

Kal’cheva, A.V. “Uchi to soto”: yaponskoe razdelenie na “svoih” i “chuzhih” [Uchi to soto: the Japanese separation of the inner and the outer]. *Fushigi Nippon*, 02.11.2006. URL: <http://leit.ru/modules.php?name=Pages&pa=showpage&pid=287&page=2> (In Russ.)

Mojzhes, L. Dragon Age: Inquisition: hristianskoe vyskazyvanie v postsekulyarnom mire [Dragon Age: Inquisition: a Christian declaration in the post-secular world]. *Gosudarstvo, religiya, cerkov’ v Rossii i za rubezhom*, no. 3, 2019, P. 41–68. (In Russ.)

Sadokova, A.R. *Yaponskaya narodnaya demonologiya: duhi i privideniya* [Japanese folk demonology: spirits and ghosts]. Moscow, MBA Publ., 2022. 240 p. (In Russ.)

Trubnikova, N.N., Bachurin, A.S. *Istoriya religij Yaponii IX–XII vv.* [History of Japanese religions of the IX–XII centuries]. Moscow, Natalis Publ., 2009. 559 p. (In Russ.)

Frolova, E.L. Tradicionnye predstavleniya o bliznecah v Yaponii [Traditional view of twins in Japan]. In *Vestnik Novosibirskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Istoriya, filologiya*, vol.16, no. 10, 2017, pp. 53–58. (In Russ.)

Fujii, M. Sosen saishi-no girei kōzō to minzoku [Ritual structure and folk customs of ancestor worship]. Tokyo, Kobundo Publ., 1993. 648 p. (In Jap.)

Shed'ko, I.I. Izobrazitel'nye istochniki obrazov mifologicheskikh sushchestv v videoigre Nioh [Artistic sources of the imagery of mythical characters in the videogame Nioh]. *Hudozhestvennaya kul'tura*, no. 4, 2022, P. 502–527. (In Russ.)

Abe, Y. Liminality Reimagined: Tales of Trespassers into Sacred Space and Tainted Sages. *Studies in Japanese Literature and Culture*, vol. 2: Borders, March 2019. URL: <https://www.nijl.ac.jp/pages/onlinejournal/sjlc/sjlc02.html>

Davison, Z. Bakekujira and Japan's Whale Cults. In *Hyakumonogatari Kaidankai*. URL: <https://hyakumonogatari.com/2013/05/10/bakekujira-and-japans-whale-cults/>

Fairchild, W.P. Shamanism in Japan. *Folklore Studies*, no. 21, 1962, P. 1–122.

Goosmann, B. *Challenges to Survival: Responses of Outcasts and Commoners in Early Medieval Japan*. University of Oregon, 2013. URL: https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/13330/Goosmann_oregon_0171N_10768.pdf

Hideo Kojima on the mysteries of 'Death Stranding'. In *The Face*, 01.11.2019. URL: <https://theface.com/culture/hideo-kojima-death-stranding-metal-gear-solid-interview>

Hideo Kojima receives illustrious Minister of Education Award for Fine Arts. *Kojima Productions*, 09.03.2022. URL: <https://www.kojimaproductions.jp/en/Hideo-Kojima%20receives-illustrious-Minister-of-Education-Award-for-Fine-Arts>

Hiatt, A. The History of Cremation in Japan. *JSTOR Daily*, 09.09.2015. URL: <https://daily.jstor.org/history-japan-cremation/>

Hutchinson, R. *Japanese Culture Through Videogames*. Routledge Contemporary Japan Series. Routledge, 2019. 306 p.

Kloosterman, J. Death Stranding Is Secretly A Stealth Retelling Of This Japanese Legend. *Kotaku.com*, 28.02.2023. URL: <https://kotaku.com/death-stranding-plot-story-explained-hideo-kojima-1850164598>

Levine, L. The Kegare Concept. *Proceedings of the Southern Anthropological Society*, vol. 40, no. 1, 2012, P. 227–238.

Methods for Studying Video Games and Religion / ed. by V. Šisler, K. Radde-Antweiler, X. Zeiler. New York, Routledge, 2018. – 242 p.

Matsumura, K. View of the other world (Takaikan). In *Encyclopedia of Shinto / Koku-gakuin Digital Museum*, 2021. URL: <https://d-museum.kokugakuin.ac.jp/eos/detail/id=8759>

Namihira, E. An Analysis of 'hare' and 'kegare' in Japanese Rites of Passage. *Japanese Journal of Ethnology*, no. 40(4), 1976, P. 350–368.

Pedraza, S.A. *Narrativized Video Games: Playing Cultural Influences and Intentionalities*. Humanities Computing University of Alberta Publ., 2015. URL: https://era.library.ualberta.ca/items/b8156e36-ffa1-4638-88af-f87b695eea22/view/f4281dd9-a072-4ae8-b2b3-c7bb0b2e9dfc/Pedra-C3-A7a_S-C3-A2mia_A_201508_Master.pdf

Perrin, V. Hijiri, Le Double Voyage: Yanagita Kunio et Furui Yoshikichi. *Ebisu – Études Japonaises*, vol. 5, 1994, P. 89–130.

Serin, K. Death Stranding was inspired by real Japanese couriers and that's sending fans who are just finding out 5 years later. *Games Radar*, 01.03.2024. URL: <https://www.gamesradar.com/death-stranding-was-inspired-by-real-japanese-couriers-and-thats-sending-fans-who-are-just-finding-out-5-years-later/>

Scheid, B. Death and Pollution as a Common Matrix of Japanese Buddhism and Shintō. In *Cultures of Eschatology*. Oldenburg, De Gruyter Publ., 2020. 864 p.

She, Y. Designing the Global Body: Japan's Postwar Modernity in Death Stranding. In *Made in Asia / America*. Duke University Press Books, 2024. pp. 115–131.

Yasui, M. Imagining the Spirits of Deceased Pregnant Women. *Japan Review*, no. 35 (2020), 2020, P. 91–112.

Zanetta, M. Japanese culture facts: Kegare between power and discrimination. *Inari Books*, 2023. URL: <https://inaritorino.it/2016/10/14/japanese-culture-facts-kegare-between-power-and-discrimination/>