

7. Дзялошинский И. М., Пильгун М. А. Коммуникативное воздействие: стратегия и тактика. Проблемы теории и практики управления / И. М. Дзялошинский, М. А. Пильгун. – № 9–10, 2012. – С. 125–134.

8. Как кандидаты в президенты используют глобальную сеть и социальные медиа. Журналистика.org. – Режим доступа: [http://www.journalism.org/analysis\\_report/how\\_presidential\\_candidates\\_use\\_web\\_and\\_social\\_media](http://www.journalism.org/analysis_report/how_presidential_candidates_use_web_and_social_media) (20 декабря 2012), свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

9. Как кандидаты в президенты используют глобальную сеть и социальные медиа. Журналистика.org. – Режим доступа: [http://www.journalism.org/analysis\\_report/attention](http://www.journalism.org/analysis_report/attention) (26 декабря 2012), свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

10. Как медиа обеспечивали информационное сопровождение президентской кампании 2012. Журналистика.org. – Режим доступа: [http://www.journalism.org/analysis\\_report/methodology\\_21](http://www.journalism.org/analysis_report/methodology_21) (6 января 2013), свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.

#### References

1. Lozovskiy B. N. Manipulyativnye tekhnologii upravleniya sredstvami massovoy informatsii / B. N. Lozovskiy. – Yekaterinburg, 2007.

2. Limari Morels. Nedoverie SShA k media dostigaet novye vysoty. Gellop Politika / Limari Morels. – Rezhim dostupa: <http://www.gallup.com/poll/157589/distrust-media-hits-new-high.aspx> (21 oktyabrya 2012), svobodnyy. – Zagl. s ekrana. – Yaz. rus.

3. Limari Morels. Doverie amerikantsev k televizionnym novostyam padaet. Gellop Politika / Limari Morels. – Rezhim dostupa: <http://www.gallup.com/poll/155585/Americans-Confidence-Television-News-Drops-New-Low.aspx> (10 dekabrya 2012), svobodnyy. – Zagl. s ekrana. – Yaz. rus.

4. Dzyaloshinskiy I. M. Kommunikatsionnye protsessy v obshchestve. Instituty i subekty / I. M. Dzyaloshinskiy. – M., 2012.

5. Pilgun M. A. Formirovanie kontenta v sovremennom kommunikatsionnom prostranstve : monografiya / M. A. Pilgun. – M. : RGSU, 2012. – 212 s.

6. Pilgun M. A. Osobennosti sozdaniya tekstov dlya veb-prostranstva. Razvitie sovremennogo informatsionnogo prostranstva: analiz i perspektivy : sb. nauch. st. / M. A. Pilgun. – Ser. «Kommunikativnyye issledovaniya». – Vyp. 11. – M. : APK i PPRO, 2012. – С. 44–64.

7. Dzyaloshinskiy I. M., Pilgun M. A. Kommunikativnoe vozdeystvie: strategiya i taktika. Problemy teorii i praktiki upravleniya / I. M. Dzyaloshinskiy, M. A. Pilgun. – № 9–10, 2012. – С. 125–134.

8. Как кандидаты в президенты используют глобальную сеть и социальные медиа. Zhurnalistika.org. – Rezhim dostupa: [http://www.journalism.org/analysis\\_report/how\\_presidential\\_candidates\\_use\\_web\\_and\\_social\\_media](http://www.journalism.org/analysis_report/how_presidential_candidates_use_web_and_social_media) (20 dekabrya 2012), svobodnyy. – Zagl. s ekrana. – Yaz. rus.

9. Как кандидаты в президенты используют глобальную сеть и социальные медиа. Zhurnalistika.org. – Rezhim dostupa: [http://www.journalism.org/analysis\\_report/attention](http://www.journalism.org/analysis_report/attention) (26 dekabrya 2012), svobodnyy. – Zagl. s ekrana. – Yaz. rus.

10. Как медиа обеспечивали информационное сопровождение президентской кампании 2012. Zhurnalistika.org. – Rezhim dostupa: [http://www.journalism.org/analysis\\_report/methodology\\_21](http://www.journalism.org/analysis_report/methodology_21) (6 yanvarya 2013), svobodnyy. – Zagl. s ekrana. – Yaz. rus.

#### АРХЕТИП ГЕРОЯ В ЛИТЕРАТУРЕ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ

*Демина Анастасия Владимировна*, аспирант

Астраханский государственный университет  
414056, Россия, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а  
E-mail: [anastasiya\\_demin@mail.ru](mailto:anastasiya_demin@mail.ru)

Литературный жанр фэнтези, основанный на использовании различных мифологических образов и сюжетов, широко популярен в современной культуре. Писатели-фантасты активно эксплуатируют и трансформируют в своем творчестве различные мифологические архетипы, воздействуя, таким образом, на коллективное бессознательное человека. Самыми используемыми в литературе фэнтези являются архетипы Культурного Героя и Путешествия (Пути). Ретрансляция данных культурных архетипов в фэнтези литературе, с одной стороны, неизбежно ведет к потере сакральности и омассовлению идей Героя и Путешествия, с другой, – подобная трансформация, несмотря на новую формулировку, сохраняет тесную связь с мифологическим сознанием. Как показывает анализ фэнтези книг, разработанная американским мифологом Джозефом Кемпбеллом схема путешествия культурного героя также актуальна и непротиворечива для многочисленных фэнтези сюжетов.

**Ключевые слова:** мифология, архетип, культурный герой, путешествие, фэнтези, литература, квест

## ARCHETYPE HERO IN FANTASY LITERATURE

*Demina Anastasija V.*, post-graduate student

Astrakhan State University  
20a Tatishchev st., Astrakhan, 414056, Russia  
E-mail: anastasiya\_demin@mail.ru

The literary genre of fantasy, based on the use of various mythological characters and plots, is widely popular in modern culture. Fiction writers actively exploit and transform in his work mythological archetypes, affecting thus the collective human unconscious. The most used in the literature fantasy archetypes are Cultural Hero and Journey (Road). Relaying these cultural archetypes in fantasy literature, on the one hand, inevitably leads to a loss of sacredness and the mass distribution of ideas Hero and Journey. On the other hand, this transformation, despite the new text retains a close relationship with the mythological consciousness. As the analysis of fantasy books, developed by American mythologist Joseph Campbell traffic of Journey of Cultural Hero is also relevant and consistent for many fantasy stories.

**Keywords:** mythology, archetype, Cultural Hero, Journey, fantasy, literature, quest

В современной культуре фэнтези, представляя собой популярный и широкоформатный литературный жанр, является также частью одноименного культурного феномена, стремительно развивающегося и занимающего заметную нишу. Ярче всего фэнтези проявляет себя в литературе, где кроются истоки данного явления.

В качестве основы жанра фэнтези традиционно рассматривают фантастическую литературу. В «Краткой литературной энциклопедии терминов и понятий» мы встречаем, к примеру, следующую дефиницию термина «фэнтези»: «Фэнтези (англ. Fantasy – «фантазия») – вид фантастической литературы или литературы о необычном, основанной на сюжетном допущении иррационального характера. Это допущение не имеет логической мотивации в тексте, предполагая существование фактов и явлений, не поддающихся, в отличие от научной фантастики, рациональному объяснению» [2, с.1162]. Подобное толкование можно также обнаружить в «Словаре иностранных слов» Комлева Н.Г. [4].

Обычно в исследовательской среде фэнтези определяют как «модифицированную» волшебную сказку (Э.Геворкян, С.Л. Кошелев) [1, 5] либо как творческую переработку определенной мифологической системы или заданного мифологического сюжета (И.В. Эйдемиллер, А.Ю. Лебедев) [9].

Несмотря на разность подходов к пониманию интересующего нас жанра, исследователи сходятся на мысли, что фэнтези литература, в своей основе, архетипична, поскольку широко эксплуатирует и трансформирует коллективные ментальные образы-матрицы (архетипы).

Общезвестно, что архетип (от греч. arche – начало и typos – образ) представляет собой некий прообраз, проформу или первоначало чего-либо. Понятие «архетип» играет главную роль в аналитической психологии Карла Густава Юнга, где получает широкое освещение. Так, согласно К.Г. Юнгу, архетипы – это некие психические образования, которые проявляются в сознании человека в виде архетипических идей и образов. «Это коллективные универсальные паттерны (модели), или мотивы, возникающие из коллективного бессознательного и являющиеся основным содержанием религий, мифологий, легенд и сказок. У индивида архетипы проявляются в сновидениях и грезах» [10, с. 451]. В русле концепции К. Юнга ценность архетипов для культуры очевидна. Культурные архетипы надперсональны и объективны; в культурах народов мира они «выступают в качестве спонтанно действующих устойчивых структур обработки, хранения и репрезентации коллективного опыта» [3, с. 38] как отдельно взятого народа, так и всего человечества в целом.

Наиболее ретранслируемыми в литературе жанра фэнтези являются архетипы Культурного героя и Путешествия (Пути), образующие основу, каркас любого фэнте-

зи произведения. Данное условие формулируется, в первую очередь, тем обстоятельством, что подавляющее большинство писателей-фантастов обращаются в своих произведениях к мифологии, черпая оттуда идеи, образы, а нередко сюжеты и композиционные решения для своих книг.

Известный американский исследователь-мифолог Джозеф Кэмпбелл в своей основополагающей работе «Тысячеликий герой» приходит к выводу, что архетипы Героя и Путешествия (Пути) имеют общую структуру в различных мифологических системах [6]. Прежде всего речь идет о том, что в мифологии любого народа, непременно, обнаруживается свой Культурный герой, призванный на Пути к цели выполнить обязательную миссию (квест) [8]. Чаще всего, это задача мирового значения. К примеру, в качестве Культурных героев выступают Одиссей, Геракл, Тесей в греческих мифах, Роланд во французском эпосе, король Артур в кельтско-британских легендах, Зигфрид в скандинавских преданиях, богатыри (Илья Муромец, Алеша Попович) в древнерусских былинах и пр.

Культурный герой всегда наиндивидуален, поскольку несет в себе стихийную и могущественную силу, способную изменить не только его жизнь, но и судьбу мира, в целом. С такого рода первородной силой тесно связана сакральная составляющая поступков героя, не всегда логичных с обывательской точки зрения, но наполненных, в конечном итоге, высшим смыслом. Согласно Дж. Кэмпбеллу, Культурный герой – это «мужчина или женщина, которым удалось подняться над своими собственными и локальными историческими ограничениями к общезначимым, нормальным человеческим формам» [6].

Каждый Культурный герой, с точки зрения американского исследователя, по мере развития мифологического сюжета проходит обязательный набор этапов (стадий), являющихся, своего рода, опорными точками на Пути к достижению четко обозначенной цели и выполнения возложенной на плечи Героя глобальной миссии (квеста). Для классификации и характеристики данных стадий Дж. Кэмпбелл вводит определение мономифа, под которым понимает единообразную для любой мифологической системы структуру, матрицу жизни и путешествий Героя. В каждом, отдельно взятом героическом мифе Герой обязательно проходит одни и те же, по сути, испытания. Таким образом, подобная унифицированная композиция сюжета характерна как для греческих мифологических систем (странствия Одиссея), так и для британских (деяния короля Артура), и для шумерских (путешествие Гильгамеша) мифологических циклов. «Путь мифологического приключения героя обычно является расширением формулы всякого обряда перехода: уединение – инициация – возвращение: которую можно назвать центральным блоком мономифа» [6].

Следует заметить, что представленная Дж. Кэмпбеллом классификация этапов Пути Культурного героя характерна не только для мифологических сюжетов, но также лежит в основе любого масштабного (классического) литературного произведения, написанного в жанре фэнтези.

Рассмотрим данное утверждение на примерах. Для первой стадии уединения (исхода) исследователь выделяет пять подэтапов: «Зов к странствиям», «Отвержение зова», «Сверхъестественное покровительство», «Преодоление первого порога» и, наконец, последняя ступень «Во чреве кита».

Одним из центральных героев всемирно известной трилогии Джона Рона Руэлда Толкина «Властелин колец» является хоббит Фродо Бэггинс, на которого по воле случая и судьбы возложена суровая и ответственная миссия уничтожить Кольцо всевластия и низвергнуть, таким образом, абсолютное зло, угрожающее Средиземью в лице темного властелина Саурона. Фродо, в отличие от прочих хоббитов – соплеменников, с детства любит бродить по окрестным лесам, исследуя многочисленные тропинки и развилки. После загадочного исчезновения своего дяди Бильбо Бэггинса Фродо принимает от него на хранение загадочное кольцо, оказывающееся сверхопасным Кольцом всевластия. Данный эпизод наглядно иллюстрирует первую стадию Пути («Зов к странствиям»). Осознав всю серьезность и опасность предстоящего процесса уничтожения Кольца, хоббит пытается отказаться от миссии, предлагая артефакт другу-покровителю магу Гендальфу. «Отвержение зова», согласно Дж.

Кэмпбеллу, является неременным, хоть и кратким этапом на Пути Героя. Справившись с начальной ступенью, Герой получает «Сверхъестественное покровительство»: в данном случае в лице мага Гендальфа Серого. «Преодоление первого порога» – это прохождение первого (магического) испытания Героя и первый шаг к духовному перерождению. Зачастую, на данном этапе Герой подвергается смертельной опасности, пребывает какое-то время в потустороннем мире. В первом томе «Властелина колец» для данной стадии характерен эпизод сражения Фродо и его команды с приспешниками Саурона назгулами. В ходе битвы Фродо получает опасную рану клинком одного из противников и какое-то время находится в пограничном состоянии между жизнью и смертью. Последняя стадия на первом отрезке Пути Героя, «Во чреве кита», – это не что иное, как пребывание в потусторонней вселенной, время борьбы с угрожающей Герою смертью. Согласно, Дж. Кэмпбеллу, такого рода процедура возрождения необходима Герою для того, чтобы обрести силы для дальнейшего продвижения на Пути и выполнения, таким образом, возложенной миссии.

На примере романа Дж. Толкина отчетливо видно, что этап исхода органично укладывается в структуру и композицию книги, не встречая противоречия по ходу повествования.

Вторым масштабным отрезком на Пути Культурного героя является период многочисленных испытаний, инициаций, необходимых для проверки истинной мотивации и готовности Героя к Путешествию. Для данного отрезка Дж. Кэмпбелл вновь предлагает несколько стадий. В ходе анализа фэнтези литературы мы приходим к выводу, что подобное деление также органично для произведений писателей-фантастов. Мифологическая матрица Пути выдерживается в произведениях фэнтези в полной мере. Первая ступень на данном этапе представляет собой «Преодоление препятствий». Из обозначения ясно, что Герою предстоит пройти сквозь горнило опасных и далеко не всегда однозначных ситуаций, помогающих, в конечном итоге, не просто справиться с внешними обстоятельствами и приблизиться к цели, но и понять, прежде всего, себя, свое естество и суть.

Обратимся к серии фэнтезийных романов польского писателя и публициста Анджея Сапковского «Ведьмак». Главным герой семитомного произведения, ведьмак Геральт из Ривии, успешно преодолев первый большой этап исхода, оказывается в гуще событий, опасных приключений и вынужденных задержек на пути к цели – защитить и спасти от мирового преследования свою названную дочь Цирилли. Каждый раз, оказавшись на краю гибели, Геральт не только находит в себе силы и способности выжить, но также понимает и, что важно, принимает свое предназначение, которое ведет его на протяжении всего романа. «Встреча с богиней» и «Женщина как искусительница» – следующие стадии у Дж. Кэмпбелла на Пути Героя. Данные этапы прорабатывается А. Сапковским неоднократно: Геральт встречает и теряет возлюбленную, чародейку Йеннифэр, не соглашается с позицией правительницы царства дриад Эитне продолжать во что бы то ни стало оставаться в стороне от изменяющегося мира, попадает на какое-то время под воздействие коварных чар другой чародейки Фрингили де Виго, пытающейся задержать ведьмака на пути спасения возлюбленной и поиска пропавшей дочери.

Одной из важных ступеней на пути окончательного формирования и становления Героя является стадия «Примирения с отцов», смысл прохождения которой кроется в понимании Героем поступков и мотивов своего отца и нередко принятии на себя родительских функций. В цикле романов «Ведьмак» данный этап иллюстрирует обретение Геральтом ребенка-неожиданности, Цирилли, и осознание своей персональной ответственности за судьбу девочки.

Фазу «Апофеоза» раскрывает финальная схватка Героя с главным врагом, мировым злом, воплощенном в одном либо нескольких противниках. Для Геральта таким апофеозом становится решающее сражение с чародеем Вильгефорцем в замке Стигга и психологической победе над силами рока.

Финальным этапом на отрезке инициации в романе Анджея Сапковского выступает обретение Геральтом свободы выбора для себя и дочери, воссоединение с воз-

любленной, примирение с самим собой и окончательный отказ от позиции всегда притерпеться нейтралитета.

Наконец, заключительной частью Пути (Путешествия), по Кэмпбеллу, становится возвращение героя. После успешного выполнения главной миссии, прохождения квеста, Герою предстоит вернуться в повседневную реальность с обретенной наградой. «...правило мономифа, требует, чтобы герой приступил теперь к выполнению следующей своей задачи – доставил руны мудрости, Золотое Руно или спящую принцессу в царство людей, откуда он вышел и где это благо может помочь возрождению общины, нации, планеты или десяти тысяч миров» [6]. Однако зачастую герой отказывается от преодоления последнего этапа, сомневается в целесообразности и необходимости своего возвращения («Отказ от возвращения»). Подобного рода отказ может быть полным, частичным или временным. Примечательно, что предложенная Дж. Кэмпбеллом структура финального отрезка Пути «работает» также в области детского и подросткового фэнтези. К примеру, герой знаменитого цикла романов Джоан Роулинг «Гарри Поттер», понимая и принимая необходимость самопожертвования для победы над главным злодеем, Темным Лордом Волан-дэ-Мортом, оказывается на короткое время в пограничном мире, где встречает своего умершего наставника, директора Альбуса Дамблдора. Перед Гарри встает выбор: вернуться назад и в последний раз на равных сразиться с Волан-дэ-Мортом или сесть в призрачный поезд и, разорвав связи с миром живых, отправиться в неизвестность. Решение дается нелегко, однако, преодолев сомнения, Гарри возвращается и окончательно побеждает Темного Лорда.

Еще одной стадией на завершающем этапе Пути (Путешествия) Героя может выступать «Волшебное бегство». Подчеркивая идею возврата Героя в мир после успешного выполнения миссии и благословения высших сил, Дж. Кэмпбелл дополняет свою мысль противоположным вариантом возможного развития мифологического сюжета. Как пишет исследователь, «если трофей был добыт против воли стражей сокровища, либо желанию героя вернуться в мир противятся боги или демоны, тогда последняя стадия мифологического круга превращается в живую, часто не лишённую комизма погоню. Этот побег обрастает подробностями – всяческими чудесами магических препятствий и уловок» [6]. Вернемся к «Гарри Поттеру». Побег обнаруживается в эпизоде мнимой смерти Гарри, которая, в конечном итоге, оказывается хитрой уловкой для Волан-дэ-Морта, так как «умерев» добровольно, Гарри Поттер уничтожает последнее препятствие на пути к победе над Темным Лордом (седьмой крестраж, часть души Волан-дэ-Морта, спрятанный в сознании самого Гарри). Со стороны, самопожертвование юного волшебника выглядит трагедией и поражением в войне против Темного Лорда, однако, как утверждает Дж. Кэмпбелл, «для того чтобы мономиф выполнил свое обещание, мы должны увидеть не человеческие неудачи или сверхчеловеческие успехи, а человеческий успех» [6]. Утверждение исследователя иллюстрируется в романе Дж. Роулинг возвращением Гарри Поттера в мир живых и окончательной победе над Волан-дэ-Мортом в финальном поединке.

Очередной этап итогового отрезка Пути, по Кэмпбеллу («Спасение извне») раскрывает в романе Дж. Роулинг эпизод, когда мать одного из недругов Гарри Поттера Нарцисса Малфой спасает главного Героя, подтвердив Волан-дэ-Морту факт «смерти» Гарри.

Заключительные три этапа Пути («Пересечение порога, ведущего в мир повседневности», «Властелин двух миров» и «Свобода жить») находят отражение в эпилоге «Гарри Поттера». Квест пройден, главный противник, воплощающий мировое зло, повержен, миропорядок восстановлен; Гарри учится жить обычной жизнью, лишённой погони, опасностей и мучительного выбора. «Возвращающийся герой, в завершение своего приключения, должен выдержать столкновение с миром» [6]. Как мы видим из романа, Гарри Поттер успешно преодолевает это препятствие. Предпоследняя стадия («Властелин двух миров») подразумевает свободу перемещения между миром реальным и потусторонней вселенной без ущерба для обеих плоскостей бытия. По Кэмпбеллу, подобная способность – «является талантом

мастера» [6]. Исследователь подчеркивает, что мифы редко демонстрируют подобного рода переход в одном отдельно взятом образе, поскольку такой момент наполнен высшим, божественным смыслом [6]. Еще реже данный этап иллюстрирует фэнтези литература, являясь более десакрализованной и приближенной, по сравнению с героической мифологией, к повседневной жизни человека. Часто подобием предпоследней ступени является духовное преображение героев и мира, гармония внешнего и внутреннего.

Преодолев заключительную часть пути («Свободу жить»), Герой как мифологического, так и фэнтезийного сюжета, окончательно уходит со сцены повествования. Обретя гармонию между своим внутренним состоянием и внешним миром, а также осознав истинную ценность жизни, Герой завершает свое Путешествие. «Шрам не болел уже девятнадцать лет. Все был хорошо». [7, с.638].

Проанализировав схему Путешествия (Пути) Культурного героя, предложенную Дж. Кэмпбеллом, в русле литературных произведений жанра фэнтези, мы пришли к следующим выводам.

1. Основанная на мифологии, фэнтези литература, активно реформируя мифологические сюжеты, идеи и культурные архетипы, тем не менее, сохраняет преемственность и тесную связь с мифологическими системами и мифологическим мышлением. Данное утверждение доказывает тот факт, что предложенная Джозефом Кэмпбеллом схема движения Героя на пути к заданной цели, актуальна и непротиворечива и для фэнтези произведений. Конечно, матрица квеста в фэнтезийных сюжетах может отличаться от структуры выполнения миссии, возложенной на плечи Культурного Героя в мифологии, некоторые этапы прохождения Пути в фэнтези произведениях могут отсутствовать либо меняться местами, однако общая цепочка странствий главного персонажа, по Кэмпбеллу, в литературе жанра фэнтези остается ненарушенной.

2. Архетип Героя в литературе фэнтези (с развитием данного жанра) постепенно феминизируется. Идею Героя в фэнтези сюжетах воплощает не только мужчина, герой в буквальном понимании этого слова, призванный спасти/перестроить мир по воле высших сил, но также женщина, Героиня, наделенная теми же функциями. Часто в фэнтези романах, наряду с главным мужским персонажем действует девушка или женщина (Геральт и Цири в «Ведьмаке» А. Сапковского, Дейенерис Таргариен и Джон Сноу в «Песни Льда и Пламени» Дж. Мартина). Подобная дуальность усложняет фэнтезийный сюжет и нередко служит в пользу фабуле и идейной составляющей книги. Подчеркнутая в фэнтези, в отличие от героической мифологии, не идеальность главного персонажа (вредные привычки, сомнения, ошибки и соблазны) демонстрирует читателю черты Трикстера, дублера Культурного Героя, характерного для мифов, но практически полностью отсутствующего (в качестве отдельного персонажа) в фэнтези.

3. Культурный Герой в фэнтези менее сакрализован, более приближен к реальной, повседневной жизни обычного человека. Данное утверждение подчеркивает, к примеру, обстоятельное прописывание автором биографии Героя (Героини), его (ее) психологии, характера, привычек и образа жизни, – того, что далеко не всегда присутствует в героической мифологии. Вспомним, что мифологический Герой, наделенный высшей, космической силой и призванный на борьбу с мировым злом, должен выглядеть в глазах окружающих более одухотворенным, несколько оторванным от реальности происходящего.

4. В отличие от мифа, главный Герой книг жанра фэнтези может выполнять не одну миссию, а проходить на Пути несколько равнозначных квестов, достигая, таким образом, нескольких целей. Подобная квестовая цикличность характерна, в первую очередь, для серии романов, объединенных общим сюжетом, вселенной и персонажами («Ведьмак» Анджея Сапковского, «Колдовской мир» Андре Нортон, «Правила волшебника» Терри Гудкайнда, «Хроники Амбера» Роджера Желязны). Нередко также в многотомных романах фэнтези наследники главного Героя (Героини) продолжают миссию родителя (предка) или решают свою, но смежную с

родительской глобальную задачу («Колдовской мир» Андрэ Нортон, «Хроники Амбера» Роджера Желязны).

5. Традиционно главного персонажа фэнтези произведения сопровождает команда друзей и единомышленников, выходцев из того же мира, что и центральный персонаж. Конечно, мифологический Герой на протяжении Пути тоже получает помощь от различных существ и покровителей, однако, чаще всего такая помощь временна, а попутчики (потусторонние существа, небесные покровители), дойдя с Героем до определенной развилки, уходят своей дорогой. Богиня Афина эпизодически выручает Одиссея, однако, подобной милости на протяжении почти двадцати лет странствий царь Итаки удостоивается нечасто; в решающем сражении с коварным Раваном боги даруют Рама волшебную колесницу Индры и небесных коней; Прометею, прикованному к скале, помогает Геракл на пути совершения очередного подвига. В отличие от героической мифологии, помощники в фэнтези либо от начала до конца проходят квест вместе с главным Героем, либо сопровождают его большую часть Пути. Нередко часть команды или же все братство распадается и гибнет во время путешествия («Властелин колец» Дж. Толкина, «Ведьмак» А.Сапковского, «Пересмешник» А.Пехова, «Волкодав М.Семенов»). Одной из отличительных особенностей помощи в фэнтези также является возможное предательство Героя со стороны единомышленников.

6. Несмотря на разнообразие поджанров в литературе фэнтези, произведения различных писателей-фантастов (за исключением, конечно, низкопробного масскульта) сохраняют в своей основе семантическое ядро и композиционную схему, предложенную Дж. Кэмпбеллом. Интересно отметить тот факт, что подобную сопричастность и преемственность мы обнаруживаем даже в детском, подростковом и юмористическом фэнтези («Гарри Поттер» Джоан Роулинг, тетралогия «Ведьма» Ольги Громыко, «Багдадский вор» Андрея Белянина, «Часодеи» Натальи Щерба, «Хроники смутных лет» Алины Илларионовой и пр.).

7. Архетипы Героя и Путешествия (Пути), несмотря на омассовление и значительную десакрализацию в литературе фэнтези, продолжают, тем не менее, подсознательно воздействовать на сознание и воображение человека, сохраняя психологические паттерны, которые «прочитываются» коллективным бессознательным. Чаще всего подобная процедура выражается в желании читателя занять место Героя, в невольном олицетворении себя с главным персонажем и сравнительном анализе себя и Героя. При знакомстве с мифологическими сюжетами такого рода олицетворение затрудняется сакральной природой Культурного Героя, его некоторой отрешенностью от реальности происходящего и космическим, божественным характером квеста.

#### **Список литературы**

1. Геворкян Э. Чем вымощена дорога в рай / Э. Геворкян // Антиутопии XX века. – М., 1989.
2. Гопман В. Л. Фэнтези / В. Л. Гопман, под ред. А. М. Николукина // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий. – М. : Н. П. К. Интелфак. – 2001.
3. Забияко А. П. Культурология. XX век. : энциклопедия / А. П. Забияко. – СПб. : Университетская книга : Алетейя, 1998. – Т. 1.
4. Комлев Н. Г. Словарь иностранных слов / Н. Г. Комлев. – М. : ЭКСМО-Пресс, 2000. – Режим доступа: <http://www.inslov.ru/html-komlev/f/f6ntezi.html> (дата обращения 24.03.2013), свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
5. Кошелев С. Л. Жанровая природа «Повелителя колец» Дж. Р. Р. Толкина / С. Л. Кошелев // Проблема метода и жанра в зарубежной литературе: сб. науч. тр. – Вып. 6. – М. : МГПИ, 1981.
6. Кэмпбелл Джозеф. Тысячеликий герой / Кэмпбелл Джозеф. – Режим доступа: <http://www.rulit.net/books/tysyachelikij-geroj-read-85112-1.html> (дата обращения 23.03.2013), свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус.
7. Ролинг Дж.К. Гарри Поттер и Дары Смерти. – М.: ЗАО «РОСМЭН-ПРЕСС», 2007.
8. Термин заимствован из молодежного сленга субкультуры геймеров. В своем первоначальном значении квест (от англ. quest) – «вид (жанр) компьютерных игр, имеющих сложные разветвленные сюжеты, действия игрока влияют на развилки сюжетных линий и могут

приводить к различным исходам игры». Цит. по: Словарь молодежного сленга. URL <http://www.teenslang.su/content/kvest> (дата обращения 24.03.2013) Таким образом, в общеупотребительном смысле сегодня понятие «квест» применяется не только к компьютерным играм, но и литературным, мифологическим сюжетам, в основе которых заложен квестовый сюжет

9. Эйдемиллер И.В., Лебедев А.Ю. Мир фэнтези // Звезда, 1993. №10.
10. Юнг К.Г. Человек и его символы – Санкт-Петербург: Б. С.К., 1996.

#### References

1. Gevorkyan E. Chem vymoshchena doroga v ray / E. Gevorkyan // Antiutopii XX veka. – М., 1989.
2. Gopman V. L. Fentezi / V. L. Gopman, pod red. A. M. Nikolyukina // Kratkaya literaturnaya entsiklopediya terminov i ponyatiy. – М. : N. P. K. Intelfak. – 2001.
3. Zabiyaiko A. P. Kulturologiya. XX vek. : entsiklopediya / A. P. Zabiyaiko. – SPb. : Universitetskaya kniga : Aleteyya, 1998. – Т. 1.
4. Komlev N. G. Slovar inostrannykh slov / N. G. Komlev. – М. : EKSMO-Press, 2000. – Rezhim dostupa: <http://www.inslov.ru/html-komlev/f/f6ntezi.html> (data obrashcheniya 24.03.2013), svobodnyy. – Zagl. s ekrana. – Yaz. rus.
5. Koshelev S. L. Zhanrovaya priroda «Povelitelya kolets» Dzh. R. R. Tolkina / S. L. Ko-shelev // Problema metoda i zhanra v zarubezhnoy literature: sb. nauch. tr. – Vyp. 6. – М. : MGPI, 1981.
6. Kempbell Dzhozef. Tsyachelikiy geroy / Kempbell Dzhozef. – Rezhim dostupa: <http://www.rulit.net/books/tsyachelikiy-geroj-read-85112-1.html> (data obrashcheniya 23.03.2013), svobodnyy. – Zagl. s ekrana. – Yaz. rus.
7. Roling Dzh.K. Garri Potter i Dary Smerti. – М.: ZAO «ROSMEN-PRYeSS», 2007.
8. Termin zaimstvovan iz molodezhnogo slenga subkultury geimerov. V svoem pervonachalnom znachenii kvest (ot angl. quest) – «vid (zhanr) kompyuternykh igr, imeyushchikh slozhnye razvetvlennye syuzhety, deystviya igroka vliyayut na razvilki syuzhetnykh liniy i mogut privodit k razlichnym iskhodam igrы». Tsit. po: Slovar molodezhnogo slenga. URL <http://www.teenslang.su/content/kvest> (data obrashcheniya 24.03.2013) Takim obrazom, v obshcheupotrebitelnom smysle segodnya ponyatie «kvest» primenyaetsya ne tolko k kompyuternym igram, no i literaturnym, mifologicheskim syuzhetam, v osnove kotorykh zalozhen kvestovyy syuzhet
9. Eydemiller I.V., Lebedev A.Yu. Mir fentezi // Zvezda, 1993. №10.
10. Yung K.G. Chelovek i ego simvolы – Sankt-Peterburg: B. S.K., 1996.

#### ФАКТОРЫ ФОРМИРОВАНИЯ ЭЛЕКТОРАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МОЛОДЕЖИ (НА МАТЕРИАЛАХ ЮГА РОССИИ)

*Игнатенко Вадим Александрович*, соискатель

Кубанский государственный университет  
350063, Россия, г. Краснодар, ул. Советская, 25  
E-mail: vadlen23@gmail.com

В статье установлены долгосрочные и ситуативные факторы формирования электоральной активности молодежи (на материалах Юга России). Проанализированы направления и методы повышения электоральной активности молодежи в реализации государственной молодежной политики.

**Ключевые слова:** электоральная активность, молодежь, факторы формирования, Юг России

#### FORMING FACTORS OF YOUTH'S ELECTORAL ACTIVITY (BY MATERIALS OF SOUTHERN RUSSIA)

*Ignatenko Vadim A.*, applicant

Kuban State University  
25, Soviet st., Krasnodar, Russia, 350063  
E-mail: vadlen23@gmail.com

The article established the long-term and situational factors of electoral activity of young people (on the materials of the Southern Russia). Analyzed trends and methods to improve the electoral activity of the youth in the implementation of the state youth policy.