

*Chaplinsky V. Formation of academic theology in UUA ECB in 1997-2005 years.*

*The paperwork describes characteristics which are happening in the Educational environment of the UUA ECB Universities, has been presented the content of the theological education. The system formation of the education is an external premise and a term for the development of theology in Ukraine. The paperwork represents in domestic religion the first systematic study of modern education in the Ukrainian ECB. For the research has been drawn a wide range of different sources, which allowing us to explore the ongoing processes in the spiritual education of the UUA ECB, both at the organizational level and at the level of religious thought. To conduct the religious studies, we open the conditions of the religious communities adaptation to changes in the social and political conditions of their existence. Has been disclose the interaction of traditions and innovations in contemporary religious consciousness. The materials of the paperwork can be used for training and educational purposes for teaching the religious disciplines.*

*Key words. Theology, education, spirituality, society, church, values.*

**Сорокіна К.,  
Масюк О.**

## **МІФОЛОГІЧНИЙ СВІТОГЛЯД ЯК ОСНОВА ФЕНТЕЗІЙНОГО СВІТОБУДІВНИЦТВА**

*Стаття присвячена висвітленню особливостей прояву міфологічного світогляду у процесі фентезійного світобудівництва. Наявність зв'язку між явищем фентезі та стародавньою міфологією обґрунтовується через призму образів невідомого в метафорі ельфів та драконів, які розглядаються на базі світів Середзем'я та Кріну. Найістотніше взаємозв'язок міфу і вигаданого світу простежується у творчості Дж. Толкіна, який створює нову міфологію, використовуючи елементи стародавньої, найяскравіше відображення якої – германські міфи про ельфів, що містять риси норвезьких та ісландських міфів. Образи драконів, які у світогляді людини є універсальним віддзеркаленням сили, влади та небезпеки, незалежно від національної специфіки засвоєної міфології розглядаються на основі світу Крін, створеного М. Вейс і Т. Хікмен.*

*Ключові слова: світогляд, міфологічний світогляд, фентезі, світобудівництво, ельф, дракон.*

Ідеї епохи романтизму з її неприйняттям того шляху розвитку, яким пішла європейська цивілізація в кінці XVIII – початку XIX ст., не могли не вплинути на наступні покоління. Тип світогляду,

представлений у фентезійних світах, може виявитися актуальним і сьогодні, адже ідеї романтизму продовжують впливати на сучасну людину, з одного боку, трансформуючи ідейно-філософські засади сучасної культури, а з другого боку, прямо або опосередковано впливаючи на безліч сучасних течій у мистецтві, зокрема в літературі. Одним з прикладів цього впливу (як з точки зору світоглядного впливу, так і з точки зору використання деяких ключових ознак романтизму для формування особливої специфіки твору) є фентезі.

Особливу роль у цьому випадку відіграє зв'язок міфічного та фентезійного світу як складових світогляду людини. Більшість існуючих досліджень присвячено міфології та літературі романтизму як окремим феноменам або вивченню їх окремих проявів у жанрі фентезі. Тим не менш, дослідження, які б відкривали таїнства міфологічного світогляду як основи фентезійного світобудівництва, є невеликими за кількістю у своїй унікальності, тож ця тема становить значний науковий інтерес, адже при розгляді міфу як способу мислення саме у фентезі читач може зіткнутися з міфічним поглядом на світ. Здатність міфу бути з точки зору міфологічного світогляду «справжньою» дійсністю є не менш важливим компонентом літератури фентезі, ніж міфологічні сюжети і образи.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Галузь фентезійної літератури як такої є не стільки мало, скільки фрагментарно дослідженою. Засновники фентезі Дж. Макдональд, Дж. Р.Р. Толкін, К.С. Льюїс наполягали на життєвій важливості чарівного світу і онтологічному значенні оповідань цього плану. Аналізом видозмінення світогляду під час комунікації в соціальному світі займалися: Х. Ортега-і-Гассет, Ж. Бодріяр, В. Воловик, М. Лепський, Л. Кривега, В. Табачковський, С. Кримський. І. Григорків, Е. Карім. При цьому основна увага приділялась емоційному, осмисленому, суб'єктному та ідентифікуючому погляду на світ. Проблемою співвідношення міфу і казки займалися такі вітчизняні дослідники, як В. Пропп, Я. Головсовкер, Є. Мелетинський. Останньому також належить спеціальна робота, присвячена ролі міфології в літературі ХХ ст. Серед зарубіжних дослідників слід згадати Е. Ленга, С. Лангер, Дж. Кемпбелла, О. Ранка та ін. Зокрема А. Ройфе розглядає надприродні сюжети і образи сучасної міфології як і форми їх прояву у літературі фентезі.

**Метою статті** є виявлення базових засад фентезійного світобудівництва крізь призму міфологічного світогляду.

Завданням дослідження: розкрити сутність ключових понять: «світогляд», «міфологічний світогляд», «фентезі»; обґрунтувати

наявність зв'язку між явищем фентезі та стародавньою міфологією; висвітлити особливості прояву міфологічного світогляду в процесі фентезійного світобудівництва.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Всі люди у світі мають різні стилі життя, звичаї, думки, філософію, культуру та вірування. Ці концепції та ідеології складають те, що ми називаємо світоглядом. Світогляд – це поняття, основоположне для німецької філософії та гносеології, воно належить до світосприйняття у широкому сенсі цього слова. Крім того, воно стосується структури ідей та переконань, які формують глобальне зображення, за допомогою якого людина, група чи ціла культура сприймає та інтерпретує світ.

Поняття світогляду залишається плутаною концепцією, яку соціологи використовують по-різному. Німецькі історики визнають ідею того, що саме І. Кант створив термін *Weltanschauung*, тобто «світогляд», у своїй роботі «Критика здатності судження», опублікованій в 1790 році [6]. Контекст використання автором цього терміну говорить про те, що для І. Канта *Weltanschauung* означає щось досить просте, як-от сприйняття світу, отримане емпірично. П.Хіберт зазначає, що основні припущення про реальність, які засновані на віруваннях, іноді називають світоглядом [4]. Ці припущення розглядаються як щось саме собою зрозуміле, зазвичай вони не досліджуються, і тому є неявними, але вони насичуються найглибшими почуттями. Більшість людей вважає, що світ справді такий, яким вони його бачать. Аналогічно М. Керні стверджує, що світогляд – це спосіб людини сприймати реальність [7].

З вищенаведених визначень випливає, що світогляд – це те, яким чином суб'єкт сприймає, осмислює і перетворює світ та реальність своїх припущень щодо нього. Але в більшості випадків люди не визнають того, що їхнє життя формується їх світоглядом, ресурси формування якого можуть варіюватися від науки, мистецтва, релігії до звичаїв, міфів та навіть магії [12]. Саме так світ фентезі через міф входить у практичне життя людини та віддзеркалюється у її житті.

Пояснюючи світ, люди споконвіку вірили в існування духів, і саме з цього виникла ідея поклоніння надприродним силам, як і первинна іпостась релігії – міфологія. Щоб зрозуміти народ, необхідно вивчити його міфологію, яка говорить нам не лише про минуле, а й про світогляд та підвалини суспільного розвитку, адже вона була першою історично сформованою цілісною системою світогляду.

З огляду на те, як ми визначили термін «світогляд», можна узагальнити, що це спосіб бачення світу і реальності. Міфологічний

---

світогляд у певний спосіб спрямовує думки, стиль життя та всю соціальну систему, адже людям характерний підсвідомий потяг до пошуку надприродних істот та надприродних сил, а також, що не менш важливо, до створювання цього самого надприродного, даючи йому життя у різноманітних формах мистецтва, найродючішою з яких є світ фентезі.

Загальновідомо, що фентезі часто характеризується відходом від прийнятих правил, за допомогою яких люди сприймають навколишній світ; це становить щось неможливе (незрозуміле), те, що знаходиться поза межами відомої нам реальності. Вигадка – це суть цього жанру. Разом з тим вигадка – це трансформація конотату значення предмету навколишнього світу відносно суб'єктивних вподобань автора. Подібна логіка викладення властива і міфу за рахунок винайдення конотату незрозумілих та непередбачуваних подій навколо. У широкому сенсі фентезійний твір – це будь-який твір, що містить нереалістичні час та простір або магію; часто дія розгортається у середньовічному світі; також можливе включення міфічних істот чи надприродних форм як основного елементу сюжету й теми. К. Поппер визначає три світи: природа, людина та значення. Продовжуючи цю конструкцію можна виділити четвертий світ – світ фентезі (ірреальних суб'єктивних значень).

Точкою зіткнення міфу та фентезі у світогляді людини є магія як засіб пояснення непояснюваного. Щось магічне майже завжди є частиною фентезі і може практикуватися персонажами. На нашу думку, фентезі – це вигадка, яка пропонує реципієнту світ, відірваний від реального відокремленими точками відмінності, які є надприродними або якимось чином пов'язаними з дивовижним, і домінуючим настроєм якого є відчутна присутність дива [8]. У наративу фентезі пропонується суб'єктивна версія ототожнення іманентного та трансцендентного у сприйнятті навколишнього світу, що позбавляє пізнавальний акт горизонту неможливого. Денотати в описі предметів навколишнього світу наповнюються конотацією обраного інобуття, яке вирізняє нові барви сучасного та майбутнього.

Неможливим видається не наголосити на тому, що хоча жанрові фентезі у його сучасному розумінні менше двох століть, його прецеденти мають давню і видатну історію, повну натхнення для критиків і для розкриття сутності сучасного жанру та для опредмечування особливого світу, заснованого на міфологічних образах та персонажах. Міфологічний світогляд пронизаний героїкою образів, подій та сюжетів, які проектуються на реальність, визнану справжньою. Крім того, специфікою фентезійного світу є можливість

еклектики особистісних ознак героя, які отримують різну аксіологічну оцінку з боку «читача» його історії. Ефект прозорини має ознаки вже християнського світогляду, але притаманний і фентезійному світові.

Будь-який фентезійний твір так чи інакше описує світ, відмінний від звичної реальності, неможливої з точки зору матеріалістичних законів; а одне із завдань автора при створенні такого світу – зробити його максимально правдоподібним, з вигадки перетворити в яскраву і справжню дійсність. Практично будь-який такий світ будується на основі міфу, оскільки саме міф допомагає сконструювати внутрішню переконливий, логічний і достовірний Всесвіт. З цього можна зробити висновок, що створення фентезійного світу подібне до формування міфологічного світогляду, адже обидва ці творчі процеси не відбивають об'єктивну реальність, а створюють власну.

Кожен автор обирає свій спосіб побудови фентезійного світу та напрямки його опредмечення: переосмислюючи традиційні міфи або використовуючи їх окремі елементи, вигадуючи власну міфологію, переносячи міфічних героїв у сучасний світ. Зазначимо також, що особливо важливою для високого фентезі функцією міфу є те, що при знайомстві із новим світом, читачеві можуть допомогти вже відомі міфологічні та фольклорні елементи. Ці елементи можуть бути настільки ж простими, як знайома структура сюжетів, або застосування ідіом або висловів нашого світу героями вигаданого, або вся фентезі може бути переписом існуючого міфу. Іншими словами, міфи використовуються для введення «невідомого» у структуру культури або логіку, яка допомагає реципієнту зрозуміти вигаданий світ.

У рамках дослідження цієї теми неможливо оминати постаті, які уособлюють в собі не тільки основи конструювання фентезійного світу, але і сам фентезійний світ. Найістотніше взаємозв'язок міфу і вигаданого світу простежується у творчості Дж. Толкіна. Світ Середзем'я, створений ним, по-перше, не обмежується яким-небудь одним твором, охоплюючи всю творчість письменника, починаючи від перших чорнових начерків. По-друге, Світ Дж. Толкіна – це тонка і складна переробка міфів, казок, народного епосу і легенд в нову, самостійну, своєрідну авторську міфологію, побудовану за законами традиційних міфологій, але одночасно відмінну від будь-якої з них. Епонім автора у назві світу наближує його до Творця і робить його світ унікальним, незважаючи на низьку ступінь його опредмечення. Водночас осягнення світу Дж. Толкіна є складовою у формуванні світогляду людини, що вносить специфіку світорозуміння реальних соціальних процесів.

---

Місією Дж. Толкіна як письменника цього жанру було створення чогось нового, нової міфології; він та його твори стали базовим джерелом для появи ще й нового міфологічного світогляду на фентезійній основі. Він хотів, щоб читачі та критики визнали, що міфи – це не просто символічні оповіді для інтерпретації, а справжні творіння фентезі, які мають свою цінність і є способом пізнання магічного [1]. Об'єктивація фентезійних образів мала унікальні ознаки ресоціалізації, що дозволило перетворити його твори на зібрання правил для організації ціннісного простору сучасного світу. За Дж. Толкіном, його творіння – це зцілення, втеча та розрада. Під зціленням автор має на увазі, що те, що стало звичним і нудним для нас, оновлюється чи сприймається ніби вперше. Це є повторне відкриття світу і, відповідно, захоплення ним. Під втечею Дж. Толкін розуміє втечу від знайомого повсякденного світу, що знову ж таки призводить до зцілення. Така втеча повинна змінити погляд на те, що реально, від догматів суспільства та культури до більш вічних реалій природи та Всесвіту. Третя функція – розрада – може бути знайдена у щасливому кінці, який, за твердженням автора, є необхідною частиною фентезі або казки у її найкращій та найбільш досконалій формі. Гра в переміщення суб'єктності з героя на читача та навпаки стала формою моделювання нових сценаріїв поведінки, що було зумовлено опорою на адаптовані та перевірені роками підходи до організації життєдіяльності, зафіксовані в народних міфах.

Протягом більшої частини свого життя Дж. Толкін працював над створенням і розвитком власного світу – Середзем'я, в якому розгортаються дії «Хоббіта» та «Володаря перснів». При цьому максимальну важливість має один з основних героїв цього світу – ельф. Хоча Дж. Толкін і створює нову міфологію, він використовує елементи стародавньої, найяскравіше відображення якої – германські міфи про ельфів, що містять риси норвезьких та ісландських міфів. Використання подібного роду творчості дозволяє полегшити сприйняття героя фентезійного світу у свідомості людини та включити його в перелік реальних регуляторів суспільних відносин на рівні поважних членів близького кола соціальної комунікації.

Звернемо увагу на те, що слово «ельф» має норвезьке або старогерманське походження, було запозичене англійською мовою і стосується ряду різних істот, від французьких фей, кельтських «маленьких людей» та високих і струнких жителів лісу у «Володарі перснів» до диких і твариноподібних істот німецької поезії доби романтизму. Дж. Толкін зміг відтворити універсальний образ героя

міфу, який став надбудовою буденного сприйняття невідомого, незрозумілого і магічного в житті людини.

Згідно із датським вченим XIX століття Н. Грюндтвігом, термін «ельф» однаково використовувався для позначення всіх істот, які не були людьми, богами або тваринами в норвезькій міфології [3]. Науковець зазначає можливість існування більш конкретного використання слова «ельф», але сенс старовинних джерел, які вказують на це, є не достатньо прозорим. З часів панування норвезької культури в Скандинавії більш специфічні способи використання цього терміну стали загальноприйнятими. Незважаючи на тенденцію до конкретнішого використання, існує багато різних точок зору щодо природи та зовнішності ельфів. Іноді вони добрі, іноді злі, а іноді і те й інше. Частіше за все вони описуються як маленькі і химерні паскудники або високі, стрункі та величні істоти, посланці небес.

Відомо, що ельфи у певний час були свого роду земними духами, тісно пов'язаними з конкретними географічними районами, і що норвежці та перші поселенці Ісландії вклонялися цим духам і приносили їм дари. Можна також пов'язати їх із божествами Ванір, яким поклонялися перші поселенці Ісландії. І справді, в поемі «Мова Грімніра» Фрейр сказав, що керує Альфхаймом, землею ельфів [2]. Походження міфів про ельфів було викликане вірою і поклонінням духам природи. Ці ранні анімістичні або пантеїстичні вірування поступово зникли, зважаючи на те, що різні культури розвивалися і приймали нові релігійні вірування, такі як християнство. Незважаючи на те, що Дж. Толкін наділив своїх ельфів дуже особливою і специфічною зовнішністю, вони теж є духами природи, створеними у винахідницькому поєднанні норвезького міфу та християнської віри.

Розберемо вкрай важливу частину сюжетної лінії. У завершенні історії «Володаря перснів» час ельфів Середзем'я закінчився, і більшість з них, разом із Більбо, Фродо та Гендальфом, починають подорож на захід через море до «безсмертних земель» – і це видається символічною подорожжю на небо. Автор фентезійного світу вдало маніпулює потребами людини у захисті від наставника, близьких та довірливих відносин, пізнання невідомого, спасіння в майбутньому, синтезуючи цю конструкцію на існуючому міфологічному фундаменті. Здатність ельфів здійснити цю мандрівку, не вмираючи, доводить їх духовну сутність. Таке духовне царство – це їхнє природне середовище існування. Гендальф також є вищим духом, хоча іншого роду, а Більбо і Фродо «отримали» свої квитки на корабель, беручи на себе тягар персня. Важливо зазначити, що історія ельфів Дж. Толкіна має чітку схожість з християнською втратою і поверненням раю.

---

Редукція релігійного сюжету до рівня міфу робить його більш зрозумілим та легким для сприйняття світу навколо, додаючи популярності фентезійному світу письменника.

Концепція ельфів як природних духів цікава тим, як автор відтворює образ духу природи як сили добра. Він використовує міф, щоб відновити та переоцінити значення природи. Чітко прослідковується антагонізм Дж. Толкіна щодо індустріалізації та навіть, певною мірою, сучасності, адже уявлення про те, що автомобілі більш «живі» ніж, скажімо, кентаври чи дракони, є цікавим; що вони більш «справжні» ніж, скажімо, коні є жалюгідно абсурдним [10]. Нелюбов Дж. Толкіна до промисловості та машин може бути зрозумілою для того, хто бився в окопах Першої світової війни і хто бачив, як промислова революція змінила свою країну. Ці почуття автора зберігаються на задньому плані «Володаря перснів». Відтак унікальний світ народжується з небуття, заперечення якого надає сенсу життю людини після великої трагедії та є віднайденою частиною картини загубленого світу гармонійного існування.

Праці Дж. Толкіна мали величезний вплив на зображення ельфів у сучасній літературі фентезі, саме змальовані ним образи виникають у уяві кожного разу, коли хтось чує слово «ельф».

Безперечним є факт того, що герої фентезі орієнтовані на різні потреби людини та викликають закладену в них емоційну змістовність. Чи не найпривабливішими героями світів фентезі окрім ельфів є дракони – фентезійні істоти, «звірячий» вигляд яких обумовлений міфологічним походженням. У міфах їм вклонялися, їх боялися, знищували, але не вважали окремою «расою». Цікаво, що історична «універсальність» драконів до сих пір не має чіткого пояснення, це персонажі, які поєднують міф, фентезі та соціальний світ. Дракон у світогляді людини є універсальним віддзеркаленням сили, влади та небезпеки, незалежно від національної специфіки засвоєної міфології.

Розглянемо образи драконів, змальовані Т. Хікман та М. Вейс на прикладі створеного ними всесвіту Dragonlance, релігійна частина якого складається з копіювань та адаптацій. Для створення божественного пантеону з двадцяти одного бога автори використали різні моделі грецької та римської міфології. Крім того, вони асимілювали гностичну і християнську концепції, як і вічну дуальність, що зустрічається майже в усіх сферах життя на Кринні. Використання одного з найвидатніших образів – драконів – не є рідкістю у фентезійній літературі, цей образ сягає своїм корінням міфів та релігій різних культур. Ми зустрічаємо їх в азійських країнах, особливо в китайських та японських культурах. Крім того, їх можна



знайти в міфології Індії та у фольклорі західних країн. Вони були відомі стародавнім римлянам, германським племенам та мусульманам.

Слово «дракон» походить від грецького *drakōn* і латинського *draco*, *-onis*, перекладаючись як «змій». Це знайшло своє відображення у вигляді драконів, адже вони мають змієподібну зовнішність. Дракон, або символ дракона, має різне значення залежно від культури, в якій зустрічається, та залежно від контексту цієї культури. Крім того, він часто є символом «елементів, сил, присутніх у космічному світі» [5]. Загалом символічне значення цієї істоти можна розділити на два діаметральних класи: добро і зло. Традиція, яка, ймовірно, походить з давніх міфологій Близького Сходу та з індійських, іранських та європейських легенд, зображує драконів як істот, породжених хаосом, які викликають занепад і смерть, і яких, як правило, перемагають боги чи герої. Цей мотив знаходить своє продовження у християнській культурі європейського Середньовіччя, в міфології Єгипту та Ефіопії. Інша традиція знаходить свій початок найперше у Китаї, Японії та Індонезії, вбачаючи у драконах енергійних та корисних істот.

Дракони всесвіту *Dragonlance* створені за таким же принципом. Є два основних види: кольорові дракони, поділені на Блакитних, Червоних, Зелених, Білих та Чорних, і металеві дракони, серед яких: Золоті, Срібні, Бронзові, Латунні та Мідні. Спочатку всі дракони були створені Паладайном та Реорксом, і всі були металевими. Проте частина з них була викрадена і спотворена Такхізіс, яка перетворила їх на кольорових драконів – всі вони чоловічої статі і відомі як сини Такхізіс. Друга частина, жіночої статі, існує для збереження рівноваги – дочки Паладайни. Кольорові дракони – завойовники і руйнівники, і вони дотримуються волі своєї Королеви. Металеві дракони є дружніми та вірними Паладайну. У світі драконів підтримується традиційний баланс гендерних ролей, що поєднує фентезі зі світом соціальним.

Серед негативних конотацій добре відома концепція драконів як викрадачів жінок або худоби, котрих потім відвойовують герої. Також часто зустрічається мотив дракона як власника. У Книзі Буття змій, який спокушає Єву з'їсти яблуко з Дерева пізнання, є причиною того, що Адама і Єву було вигнано з Едему і позбавлено безсмертя. Те ж саме стосується Месопотамського «Епосу про Гільгамеша», в якому ця тварина описується як «чудовисько з глибин пустелі». В азіатській міфології змія мешкає біля підніжжя Дерева життя, або Космічного дерева, і таким чином, дракон розглядається як його хранитель, як і хранитель інших джерел безсмертя. Прикладом цього є золоті яблука Гесперид, що охороняються змієм, який був переможений згодом Гераклом в одному з його дванадцяти подвигів.

Природно, що одна й та сама ідея існує і в інверсійній формі. Так, наприклад, в германській Едді змія Нідгьогг їсть коріння космічного дерева Іггдрасиль. Пов'язаним з ідеєю дракона як хранителя життя є уявлення про нього як про хранителя скарбів, як це було з Ясоном і Золотим руном або німецьким драконом Фафніром, який «охороняє золото та дорогоцінні камені, подібних до яких у світі ніколи не було» [9]. У межах всесвіту Dragonlance така поведінка зберігання скарбів спостерігається за кольоровими драконами, особливо Червоними та Зеленими. Очевидно, що жадібність позначається як дуже негативна риса характеру, тому і використовується лише в контексті злих драконів.

Нерідко дракони розглядаються як породження зла. Часом вони також є метафорою справжніх ворогів, як, наприклад, в Єврейській Біблії або в найдавніших християнських текстах, де вони підтримують сусідні нації, зокрема Єгипту, Ассирії або Вавилону. Інтерпретація драконів чи зміїв як помічників Сатани є поширеною в християнському Одкровенні, в якому згадується «великий дракон червоний, який мав сім голів і десять рогів, і на головах його – сім вінців» [11], також «великий дракон був вигнаний, древній змій, що зветься дияволом і сатаною, зваблює весь світ» [11]. Цікаво, що М. Вейс і Т. Хікмен обрали одним з зображень Такхізіс п'ятиглавого дракона, кожна голова якого має колір одного з кольорових кланів: червона, зелена, блакитна, біла та чорна. Такхізіс єдина має вигляд дракона, і хоча Паладайн був творцем всіх драконів, він не став одним з них. Його зоряне сузір'я, що нагадує платиногового дракона, є єдиною відміною його статусу батька і покровителя всіх драконів. Таке навмисне відокремлення Такхізіс, окрім іншого, підкреслює її як лідера злих богів, а також робить найхитрішою від усіх. Зазначимо також, що назва, яку М. Вейс і Т. Хікмен обрали для своїх історій, дуже красномовна. Dragonlance – драконів спис – це назва зброї, яку можуть використовувати смертні для перемоги драконів, оскільки будь-яка інша зброя або навіть магія була б занадто нікчемною у бою із цими могутніми істотами.

Останнє, що слід згадати, – це здатність драконів змінювати форму. У Індії, у легендах Індонезії та Індокитаю існує історія про те, що багато королівських династій походять від жінок-драконів. Деякі дракони в Dragonlance можуть приймати таку людську форму. Відносини, що виникають між людиною або ельфом та драконом у такій формі, є рідкісними, але вони мають місце бути. Відтак у цьому фентезійному світі формулюється синтез добра і зла, могутності та

буденності, земного і неземного, що також має своє походження з міфологічного світосприйняття автора та читача.

**Висновки.** Міфологічний світогляд незмінно присутній у культурі, на якому б етапі розвитку вона не знаходилась. Міфологізм стає інструментом конструювання оповіді. Це свідчить про функціональне призначення міфу і вплетення його в канву твору на зовнішньому, оповідальному рівні. Особливий тип свідомості, який визначається міфом, існує як на рівні суспільства в цілому, так і на рівні окремого індивіда, функціонуючи з більшою або меншою ефективністю. Міфологічний світогляд так чи інакше присутній у всіх явищах культури, однак виділити його непросто, оскільки міф як специфічна форма оповіді протягом історії культури зазнав значної трансформації, яка відбувалася на підставі виділення та складної взаємодії міфологічного світогляду і неміфологічного.

Література стала одним із результатів цієї трансформації, крім того, на цей момент вона є одним із способів успішного існування міфу в сучасній культурі: змінюючи традиційну форму оповіді, міф використовує її як транслятор ідей і цінностей, трансформованих, але відомих. Саме фентезі володіє одними з найяскравіших рис міфологічного світогляду. Література фентезі є «спадкоємицею» міфології. Пряме запозичення міфологічних сюжетів і образів, а також їх обґрунтування і опис, нехарактерне для сучасної культури, можна пояснити специфічним характером літератури фентезі, що створює особливий простір, в рамках якого основні положення міфологічної традиції можуть бути описані й реалізовані.

Отже, можна констатувати, що виокремлення емоційного і раціонального в процесі аналізу таких феноменів, як міф, фентезі та світогляд, дають підстави розглядати їх як безпосередньо (або опосередковано) пов'язані і феномени, що впливають один на одного. Міфологічний світогляд пов'язаний з художнім мисленням, емоційним сприйняттям світу, формується на емоційних і раціональних підставах, а література (зокрема жанр фентезі) є медіатором між цими явищами, залежно від точки зору виступаючи як продукт світогляду, мислення або як результат рефлексії, продукт самоосмислення культури.

***Сорокина Е., Масюк О. Мифологическое мировоззрение как основа фэнтезийного миростроения.***

*Статья посвящена рассмотрению особенностей проявления мифологического мировоззрения в процессе фэнтезийного миростроительства. Наличие связи между явлением фэнтези и древней мифологией обосновывается через призму образов неизвестного в метафоре эльфов и драконов, которые трактуются на базе миров*

---

Средиземья и Кринна. Наиболее существенно взаимосвязь мифа и вымышленного мира прослеживается в творчестве Дж. Толкина, который создает новую мифологию, используя элементы древней, наиболее яркое отображения которой – германские мифы об эльфах, содержащие черты норвежских и исландских мифов. Образы драконов, которые являются универсальным отражением силы, власти и опасности в мировоззрении человека, независимо от национальной специфики усвоенной мифологии рассматриваются на основе мира Кринн, созданного М. Вейс и Т. Хикмэн.

Ключевые слова: мировоззрение, мифологическое мировоззрение, фэнтези, миростроительство, эльф, дракон.

**Sorokina K., Masjuk O. Mythological worldview as the basis of fantasy worldbuilding.**

The article is devoted to the consideration of the features of mythological worldview manifestation in the process of fantasy worldbuilding. Connection between the phenomenon of fantasy and ancient mythology is justified through the prism of the images of unknown in the metaphor of elves and dragons, which are interpreted on the basis of the Middle-earth and Kryn worlds. The most significant relationship between myth and fantasy world can be traced in J. Tolkien's works, as he creates a new mythology using elements of the ancient one, the most striking reflection of which is German myths about elves containing features of Norwegian and Icelandic myths. The images of dragons, which in the human worldview are a universal reflection of power, strength and danger, regardless of the mythology's national specificity, are analyzed on the basis of the world of Kryn created by M. Weis and T. Hickman.

Keywords: worldview, mythological worldview, fantasy, worldbuilding, elf, dragon.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Curry P. *Defending Middle-earth : Tolkien : Myth and modernity*. NY : First Houghton Mifflin Books edition, 2004. 195 p.
2. Davidson H. R. Ellis. *Myths and symbols in pagan Europe : early Scandinavian and Celtic religions*. Syracuse : Syracuse University Press, 1988. 105 p.
3. Grundtvig N. F. S. *Introduction to Nordic Mythology*. Selected writings. trans. J. Knudsen. Philadelphia : Fortress Press, 1976. P. 20-36.
4. Hiebert P. G. *Anthropological insights for missionaries*. Grand Rapids : Baker Academic, 1986. 316 p.
5. Jones L. *Encyclopedia of religion*. Dragons. Detroit : Macmillan Reference, 1987. Vol. 4. P. 2430-2434.
6. Kant I. *The critique of judgment*. Indianapolis : Hackett publishing company, 1987. 686 p.
7. Kearney M. *Worldview*. Novato : Chandler & Sharp Publishers, 1984. 244 p.

8. *Suvin D.* Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre. Bern : International Academic Publishers, 2016. 336 p.
9. The children of Odin. Part IV. URL : <http://www.sacred-texts.com/neu/ice/coo/coo26.htm>
10. *Tolkien J.R.R.* The Monsters and the critics and others says. ed. By Ch. Tolkien. HarperCollins Publishers, 2007. 256 p.
11. Біблія. Одкровення 12: 3. URL : <http://hram.in.ua/biblioteka/bibliia/190-book190/2196-title2656>
12. *Кривега Л. Д.* Мировоззренческие ориентации личности в эпоху трансформации общества. Нова парадигма: Гуманітарний журнал молодих вчених Запорізького регіону. Запоріжжя : Тандем-У, 1997. Випуск 2.

#### R E F E R E N C E S

1. *Curry P.* Defending Middle-earth : Tolkien : Myth and modernity. NY : First Houghton Mifflin Books edition, 2004. 195 p.
2. *Davidson H. R.* Ellis. Myths and symbols in pagan Europe : early Scandinavian and Celtic religions. Syracuse : Syracuse University Press, 1988. 105 p.
3. *Grundtvig N. F. S.* Introduction to Nordic Mythology. Selected writings. trans. J. Knudsen. Philadelphia : Fortress Press, 1976. P. 20-36.
4. *Hiebert P. G.* Anthropological insights for missionaries. Grand Rapids : Baker Academic, 1986. 316 p.
5. *Jones L.* Encyclopedia of religion. Dragons. Detroit : Macmillan Reference, 1987. Vol. 4. P. 2430-2434.
6. *Kant I.* The critique of judgment. Indianapolis : Hackett publishing company, 1987. 686 p.
7. *Kearney M.* Worldview. Novato : Chandler & Sharp Publishers, 1984. 244 p.
8. *Suvin D.* Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre. Bern : International Academic Publishers, 2016. 336 p.
9. The children of Odin. Part IV. URL : <http://www.sacred-texts.com/neu/ice/coo/coo26.htm>
10. *Tolkien J.R.R.* The Monsters and the critics and others says. ed. By Ch. Tolkien. HarperCollins Publishers, 2007. 256 p.
11. Біблія. Одкровення 12: 3. URL : <http://hram.in.ua/biblioteka/bibliia/190-book190/2196-title2656>
12. *Кривега Л. Д.* Мировоззренческие ориентации личности в эпоху трансформации общества. Нова парадигма: Humanitarnyi zhurnal molodykh vchenykh Zaporizkoho rehionu. Zaporizhzhia : Tandem-U, 1997. Vypusk 2.