



## Використання педагогіки пригод під час вивчення роману Віталія Климчука «Рутенія. Повернення відьми»

Наталія Логвіненко,  
старший науковий співробітник  
Інституту педагогіки НАПН України

У статті розкриваються шляхи організації навчально-виховного процесу на факультативних заняттях із застосуванням педагогіки пригод під час вивчення творів жанру фентезі.

**Ключові слова:** проектна діяльність, педагогіка пригод, фентезі, квест, Віталій Климчук, міфопоетика твору, увага, почуття, потреба і вміння читати

Педагогіка пригод є одним із компетентнісних підходів до вивчення творів жанру фентезі. Її застосування передбачає і *проектну діяльність* – самостійне планування, координацію і здійснення проекту для досягнення результату, застосування на практиці отриманих під час тренувань і виконання «проекту навичок» через «участь у пригоді» [9].

Колективний проект як метод опрацювання фентезійного роману **Віталія Климчука «Рутенія. Повернення відьми»** запланований програмою курсу з метою перевірки рівня загальноосвітньої підготовки учнів у вивченні літератури сучасного українського фентезі на факультативних заняттях у 8 класі.

Протягом навчального року восьмикласники створювали власні та групові проекти під час вивчення народних міфів та легенд про створення світу, переказів про духовні сили та міфічних богів. На початкових етапах учитель спрямовував дії учнів, крок за кроком, при потребі, проробляв усі дії зі школярами, які необхідно виконати в процесі організації і презентації результатів проектної діяльності.

Колективне проектування передбачає складання проекту вивчення самостійно прочитаного роману Віталія Климчука «Рутенія. Повернення відьми», який ще не обговорювався в класі. На реалізацію проекту виділяємо кілька тижнів, після чого восьмикласники презентують його результати. Вчені доводять, що цей методичний прийом спрямований і на розвиток системного мислення [13, с. 267].

Крім того, застосування педагогіки пригод під час вивчення творів жанру фентезі сприяє розв'язанню важливих освітньо-виховних завдань, що стоять перед сучасною школою, оскільки пригоди пов'язані з переборюванням своїх страхів, невпевненості у своїх силах, як розумових, так і фізичних, а це дає змогу розвивати й удосконалювати вольову сферу підлітків. Учитель може використати пригоду для тренування навичок ділового спілкування, бо пригода, як і колективний проект, передбачає працю в команді, і без активної комунікативної взаємодії учасників тут не обійтись. Важливе значення надаємо емоціям учасників, які вони переживають під час пригод, і можливостям виробляти навички саморегуляції їх.

Відомі вітчизняні вчені (Бондаренко Ю. І., Гладишев В. В., Градовський А. В., Жила С. О., Ісаєва О. О., Клименко Ж. В., Куцевол О. М., Токмань Г. Л.), науковці, вчителі-словесники (Бабійчук Т. В., Дига Н. В., Лінкевич Л. П., Назаренко Л. М., Нежива Л. Л., Овдійчук Л. М.,

Шуляр В. І., Фасоля А. М. та ін.) наголошують на тому, що зміни в системі всього освітнього процесу вимагають доповнення традиційної методики запровадженням інноваційних принципів, педагогічних технологій, методів і прийомів навчання, що покликані сприяти поліпшенню літературної компетентності школярів.

Так, зокрема Токмань Г. Л. у своїх працях [13], [14] ґрунтовно розкриває теоретичні положення новітніх (ноосферна і екзистенціально-діалогічна) філософських та психологічних тенденцій як основи інноваційної діяльності в галузі літературної освіти, а діалогізм і проблемність як принципи сучасного прочитання української літератури, реалізація яких разом із запровадженням таких типів занять, як історичне, психологічне, філософське дослідження, забезпечать, на її думку, «самостворення особистості – формування її розуму, творчих здібностей, емоційної сфери, етичних переконань, духовних цінностей, естетичних почуттів» [13]. Утвердження особистісної ієрархії цінностей здійснюється шляхом екзистенційного вибору. Цьому, на думку Токмань Г. Л., сприяє і педагогіка пригод, яка сьогодні особливо швидко розвивається [14, с. 57]. Суть такої педагогіки полягає у розгляді пригоди як випробовування духовних сил в екстремальних обставинах, що відповідає особливостям юнацького віку. Про це свідчать праці дослідників (Зимня І. В., Орлов Ю. М., Слободчиков В. І. та ін.), що аналізують протиріччя молодих людей, які виявляються у бажаному і можливому, у силі екзистенційних переживань, схильності до пошуку і експериментування, проявленню авторської позиції, прагненню до саморозвитку [5; 6]. Молодь реалізує свої життєві потреби у стихійно виниклих явищах, бо вони відображають її захоплення і культурні переваги. До одного з таких стихійних явищ науковці зараховують пригоду і вважають, що з часом вона стане педагогічною інновацією.

Терміном «педагогіка пригод» («педагогіка переживань») деякі дослідники називають освітньо-виховну концепцію німецького педагога-реформатора ХХ століття Курта Мартіна Хана, який вважав, що головним завданням освіти має стати формування п'яти рис у людині: допитливості; духа, який не визнає поразки; наполегливості в досягненні мети; готовності до самозречення і, найперше, співчуття [2]. Ідеї та програми К. Хана удосконалювались протягом століття. Нині про його освітні принципи говорять, що це «навчання головою, серцем і справою» [5].

Спробу визначити деякі аспекти пригоди як явища культури і методу виховання XXI століття здійснили зарубіжні філософи, психологи, педагогі, філологи.

Так, Купріянов В. Б. перш за все відзначає, що пригода – явище багатогранне, яке виникло ще на самому початку людської цивілізації і на певному етапі її розвитку стало стилем життя чисельної групи людей. Крім того, із ставленням до пригоди можна визначити межі різних способів існування: перший заснований на цінностях розміреного і традиційного життя, без несподіванок, небезпек і невідомості; другий, навпаки, характеризується прагненням до невідомого, до небезпечного. Отож пригода – це мірило поділу людей на прихильників пригод і їх противників (прихильників безпеки і стабільності) [2]. Учений, проаналізувавши психологічний, філологічний і життєвий аспекти явища пригоди, висловив припущення, що під *пригодою* можна розуміти «*суб'єктивно позитивне відображення людиною раптового посилення особистої реактивності щодо переборення зовнішньої небезпеки*» [2]. Характерними рисами пригоди поряд із суб'єктивною інтерпретацією є просторово-часова локалізація, реактивний психологічний механізм розгортання, високий ступінь ризику.

Аналізуючи реактивний психологічний механізм розгортання пригоди, дослідники звертають особливу увагу на можливості вибору – ризикувати чи ні, оскільки зовнішні обставини кидають виклик людині, і на них треба реагувати, загроза – у невідомості.

Варто зазначити, що саме непередбачуваність і винятково загрозливий характер викликів «актуалізують усі *можливості людини*, стимулюють творчий підхід до розв'язання виниклих проблем, пригодою людиною нав'язується *подвиг* як системний спосіб поведінкової реакції на виклики». Ознаками концепту «подвиг», за Дорджієвою Д. В., є: несприятливі обставини; активна реакція на переборювання несприятливих обставин; важливі для суспільства наслідки. Дослідниця вважає, що в сучасній масовій свідомості «з'явилося нове ціннісне осмислення подвигу як особистого досягнення героя – подвигу як спортивно-видовищної події». А високий ступінь ризику породжує сильні емоційні переживання учасників пригод, що дає їм сили переборювати як глобальні небезпеки, так і дрібні побутові незручності.

Якщо говорити про педагогічні аспекти пригоди, то варто звернути увагу на поняття «гра» і «пригода», *спільними ознаками* яких є способи взаємодії людини з навколишнім середовищем, де людина реактивна, а середовище розважає, викликає задоволення, захоплюючи до предметних дій. При цьому «цілеспрямоване творення і в грі, і в пригоді другорядне, людина сприймає середовище як об'єкт перетворення для того, щоб найефективніше реагувати на виклики», – наголошує Купріянов В. Б.. Спеціалісти вважають, що гра переважно забезпечує єднання в емоційному переживанні, гра більш діалогічна, а «пригода більшою мірою ініціює переборювання труднощів, викликаючи стан перемоги над кимось або чимось, тому пригода передбачає демонстрацію. Пригоди, після того, як вони трапились, викликають у головних героїв бажання їх переказувати [2]». У цьому відмінність пригоди від гри.

Більшість зарубіжних і вітчизняних учених-педагогів (Хан К. М., Демакова І. Д., Купріянов В. Б., Матросова Н. М., Мізулін С. В., Міновська О. В., Селезньова І. П., Шапарова Т. С., Щур Ю. В. та ін.) розглядають пригоду як засіб виховання і розвитку особистості, «формулюють рецепти» щодо використання пригоди для вирішення завдань виховання підлітків та учнів-

ської молоді в позаурочний час. Практика пригод знайшла своє розповсюдження, в першу чергу, в Німеччині, країнах Скандинавії, популярна в Україні та інших європейських країнах. Міновська О. В. відзначає, що пригода «*в педагогічному контексті може розглядатися як ситуація взаємодії дитини зі світом і самим собою, в якій вона суб'єктивно переживає новизну і силу зовнішніх обставин. Пригода стає для учасника виховною подією*» [7].

На застосування педагогіки пригод у процесі вивчення української літератури вперше у вітчизняній методиці вказала Токмань Г. Л., зауваживши, що «вона може бути критерієм добирання текстів для підліткового читання [13, с. 57]». До застосування педагогіки пригод як методики текстуального вивчення фентезійних творів спонукають і особливості творів цього жанру, коли письменник використовує своєрідний принцип оформлення просторово-часового елемента, в якому розвивається пригодницький сюжет. У більшості творів жанру фентезі провідним мотивом є мотив подорожі, а ще й проблема самоідентифікації: «на тлі незвичайних пригод і фантастичних елементів за допомогою мотиву квесту, що виступає метафорою пізнання й самопізнання», автор актуалізує сучасні проблеми (Леоненко О. С.). Отже, застосування педагогіки пригод під час вивчення творів жанру фентезі дає змогу «*зосереджувати увагу учнів на гостроті сюжетної розповіді у виучуваному творі, спонукає їх до написання власних пригодницьких творів і поступово переводить інтерес учнів від каскаду напружених подій до не менш напруженого перебігу процесів емоційного, інтелектуального, духовного існування людини*» [13, с. 57].

Внесені до Програми факультативного курсу «Сучасне українське фентезі» твори Віталія Климчука «Рутенія. Повернення відьми», Галини Пагутяк «Королівство», Костянтина Матвієнка «Час настав» дають змогу вчителю організувати пригоди-подорожі в Києві, Львові, оскільки дії романів відбуваються саме в цих українських містах. Вивчати ці твори можемо, подорожуючи разом із фентезійними героями, реальними і міфічними. Така організація навчально-виховного процесу на факультативах має передбачати педагогічні ситуації, що створюють зв'язок між зовнішніми і внутрішніми емоційними станами, між зовнішнім і внутрішнім світом. Спеціалісти вважають, що чим більше педагогіка пригод стосується життєвого світу дітей та молоді, тим більш свідомо і диференційовано цей світ сприймається.

Побудувати одне з факультативних занять на основі пригоди як цікавої історії, інтриги, «деталізації напруженого моменту, інших засобів пригодницького письма» нас спонукала відсутність роману Віталія Климчука «Рутенія. Повернення відьми» на полицях книжкових магазинів та в книгозбірнях м. Житомира, де проводилось експериментальне навчання. Саме тоді вчитель запропонував учням здійснити подорож рідним містом у пошуках автора (В. Климчук живе і працює в Житомирі) і його роману – створення педагогом інтриги щодо майбутньої пригоди як перший і необхідний крок, що має викликати зацікавлення, очікування чогось незвичайного, нового, таємничого. Важлива налаштованість майбутніх учасників, їхнє бажання активно діяти, пробувати свої сили, шукати нестандартні шляхи вирішення завдань у ситуації невизначеності [7].

Пригода в місті – один із видів пригод, що, за визначенням Міновської О. В., передбачає міські ігри і квести за допомогою фото- і відеотехніки, приладів

мобільного зв'язку і GPS-навігаторів, транспортних засобів і т.п.

Організуючи подорож-пригоду, у першу чергу учасникам необхідно визначити маршрут і послідовність його виконання. У кожному конкретному випадку він буде свій, особливий. Наприклад, знаючи, що Віталій Климчук працює в Житомирському національному університеті імені Івана Франка, можна почати розробку маршруту від школи до відомого усім місцевим жителям вищого навчального закладу. Подальші кроки залежатимуть від тієї інформації, що учні отримають безпосередньо на місці. У процесі подорожі виникатиме необхідність приймати самостійно рішення, планувати наступні дії, визначатися, як вести пошук – особно, парно, групою чи всім колективом.

Як проходила подорож-пригода, безумовно, дізнаємося тільки тоді, коли буде досягнута її кінцева мета. Про це учасники повідомлять на загальному зібранні. Поділяться враженнями.

Дамо учасникам подорожі час для осмислення досвіду, який вони отримали від пригоди. Спеціалісти вважають, що в таких випадках дуже важливо організувати *рефлексію* як самої ситуації взаємодії підлітка з навколишнім світом, так і в змінах, що відбулися (в уявленнях про світ і себе, в уміннях і навичках, у стосунках і т.п.).

Підсумовуючи всі етапи подорожі-пригоди, зробимо акценти на найуспішніших і найпривабливіших досягненнях. Переконані, що очне знайомство з молодим письменником Віталієм Климчуком спонукатиме восьмикласників не тільки прочитати його твір «Рутенія». Кандидат психологічних наук В. Климчук – викладач соціально-психологічного факультету Житомирського університету, за фахом психолог-консультант, менеджер Українського інституту крос-культурної позитивної психотерапії, співробітник видавництва психологічних тестів «ОС Україна»; а ще – організатор, актор і ведучий Житомирського плейбек-театру; з підліткового віку захоплюється чаклунськими, міфологічними обрядами, пише під музику, як правило. Дослідники відзначають властиву молодій людині динамічність мислення, що у поєднанні з викладацькою дисципліною розуму дає змогу Віталію ефективно самовдосконалюватися і швидко прогресувати у письменницькій майстерності: його роман «Рутенія. Повернення відьми» відзначено конкурсами «Коронація слова» і «Дитячий портал». За цими офіційними даними стоїть творча, яскрава особистість, яка може стати взірцем «самостворення особистості – формування її розуму, творчих здібностей, емоційної сфери, етичних переконань, духовних цінностей, естетичних почуттів» (Г. Токмань). Саме такими словами можемо заінтригувати восьмикласників, щоб розпочати підготовку до мандрівки-пригоди.

Організуючи подорож містом, маємо нагадати правила дорожнього руху, поведження пішоходів на дорогах, у транспорті. Це може зробити як учитель, так і хтось із учасників. Пам'ятати всі необхідні знання і доступні способи забезпечення особистої безпеки і безпеки оточення – необхідна умова, адже підлітки у різних ситуаціях будуть діяти самостійно, а це значить, що від їхньої поведінки залежатиме безпека не тільки їх самих.

Безумовно, колективному проектуванню вивчення роману В. Климчука «Рутенія. Повернення відьми» передуватиме самостійне прочитання художнього твору. Оскільки вчитель є рівноправним суб'єктом навчального процесу, він також бере участь у складанні проекту вивчення нового матеріалу. На етапі органі-

зації колективної діяльності варто, на нашу думку, застосувати мозкову атаку, щоб вислухати ідеї всіх, хто бере участь у проекті; обговорити їх, визначитися зі шляхами і формами вирішення проблем, які необхідно розв'язати.

Проектування стосується вивчення тексту художнього твору, тому в першу чергу маємо окреслити його проблематику і форми її розкриття. Стрижнем розгалуженого сюжету є пошуки шляхів до власного «Я» і порятунку Всесвіту від злих сил Чорнобога молодого обдарованою відьмою Рутенією. Пошуки головної героїні захоплюють і читача пригодами, поетичним світосприйманням, що сучасною людиною втрачено, може, не безповоротно. Дивосвіт давньоукраїнських міфологічних уявлень розкривається через показ життя людей (князів) і духів (полісунів, чугайстрів, мавок, русалок, рахманів і могутніх Великих Полозів, злиднів і песиголовців), дії й думки яких тісно переплітаються у певних життєвих ситуаціях. У розкритті вічних цінностей, моральних і культурних, важливу роль відіграє символічний образ Світового дерева, основи Всесвіту, алегорична мова розповіді.

Важливими критеріями фентезійного твору є художні час і простір, які в кожному конкретному випадку потребують розуміння читачів, особливо підлітків, у яких «сприйняття часу <...> обмежене безпосереднім минулим і теперішнім, а майбутнє здається продовженням теперішнього [13, с. 58]». Щоб розвивати часове розуміння юних читачів, необхідно залучати їх, за словами Токмань Г. Л., до художнього часу твору через з'ясування історичного періоду, у який текст написано, та епохи, зображеної в ньому; здійснення логічних переходів до нашої доби, до екзистенційного часу самої дитини під час обговорення творів; «здійснення логічних переходів до уявного, передбачуваного письменником і читачем майбутнього людства і окремої людини, образ якої створений автором [13, с. 58]».

Створені на автентичній українській міфології фентезійні твори спонукають до заглиблення в історію міфічного світогляду наших пращурів, оскільки міфологізм став «прикметним явищем мистецтва ХХ століття і як художній прийом, і як спосіб світосприйняття». А. Соколова зазначає: «Серед розмаїття творів постмодерної доби яскраво вирізняються тексти, написані в традиційній естетиці магійної прози ХІХ та ХХ ст., де співвідношення площин реального та фантастичного зазнають змін, оскільки перестають лише співіснувати, перетинатися чи взаємовпливати – їхні межі розмиваються й відбувається злиття двох площин. Незмінним залишається міфічне сприйняття світу, відображення традиційних вірувань та звичаїв, своєрідності національного фольклору [12]».

Пригодницький роман Віталія Климчука «Рутенія. Повернення відьми» визначений критикою як твір міфопоетичного фентезі – один із найскладніших піджанрів, що ґрунтується на національних культурних архетипах. Щоб зрозуміти алегоричну мову оповіді про вічні моральні та культурні цінності, треба заглибитися у багатющий міжпоколінний досвід людей, їхні вікові прагнення, що відбиваються у міфологічних і демонологічних уявленнях, магійних обрядах та ритуалах, віруваннях і повір'ях.

Дії роману відбуваються у казковій країні, яку населяють відьми і відьмаки (від слова «відати»). Божа донька Рутенія – одна з головних героїнь твору – має особливе призначення – звільнити рідний народ від горя, «злиднів людських безпричинних», страху, рабства. Чи під силу це одній молодій людині, навіть якщо

вона має від природи особливі здібності? На тернистих шляхах до перемоги вона приймає допомогу чугайстерів, мавок, лісовиків, русалок, що живуть в річках, рахманів й могутніх Великих Полозів, що під землею ховаються. Разом долаючи найсуворіші випробування, з часом вони стають її вірними друзями.

Витворений людською уявою світ міфічних істот з давніх-давен гармонійно поєднувався з життям людей. Трансформування демонічних істот у фентезійні світи надає творові певної загадковості, чарівності; а їхнє втручання у життя людини рухає сюжет, надаючи йому динамізму, напруження («На чьому боці правда? Вона не знала, але щось підказувало: полонений чугайстер ближчий їй, ніж нападники» [3, с. 13]). Нападниками були підступні злидні, які «ненавиділи усіх і навіть самих себе. Відколи існували злидні, точилася війна між ними і людьми» [3, с. 22]). Отож і вони становили частину реального світу людини, їхні дії спонукають Рутенію до протистояння їм, боротьби і захисту від сил зла: «Відчуття того, що відбувається щось неправильне й лихе, вдарило в груди зсередини, і вона вискочила з засідки. Уздрівши її, злидні кинулися у напад. Один вирвався вперед, вона схопила його й щосили пожурила додолу...» [3, с. 13]). Як бачимо, відчуття доброго і злого, світлого і потворного відбувається на підсвідомому рівні.

Явища природи, певні природні сили персоніфікуються, стаючи «силами невидимої реальності як первісні форми мислення» [12]). Протягом усього твору навколишній природний світ зцілює і захищає людину: «Вона підвелася, і, долаючи біль і нудоту, озирнулася. Тільки сонце. Тільки вітер. Навкруги – височезні дерева. Їх коливало вітровіння, і гілки тихенько шепотіли своїм листям: «Тихо-тихо. Ми з тобою. Добре-добре буде все» [3, с. 11]).

Персоніфікація природних явищ у романі підпорядкована вираженню протилежних понять «день і ніч», «світло і темрява», «життя і смерть» як уособлення віковичної боротьби добра зі злом. «Ніч упала на Суронж. Місто занурилось у п'тьму, яку силкувалися розігнати мерехтливі вогники з людських вікон. Втім, мигтіли вони боязко, ніби розуміючи: якщо прийшла ніч, має бути темно. Ніч – Чорнобожий час, час мороку, час зла.

Повіяв холодний вітер. Його морозний подих майнув вулицями і попрямував до замку Великого Князя. Якщо на шляху траплялося світло, він гасив його, лишаючи по собі доріжку з мороку» [3, с. 32]). Саме у такі години темряви і мороку коїться злочин: мара – химерна постать викрадає оберіг Суронжу – «прозоре кришталеве яйце завбільшки з людський тулуб, усередині якого пульсувало червоне світло». У міфологічному просторі яйце символізує життя, має космогонічну функцію, що формує Всесвіт. Для язичників він склався із світів Яв, Прав і Нав, які поєднувалися Світовим Деревом як основою Всесвіту. Допомога викрасти священний оберіг «холодний Кулла, злостивий вітер, що колись утік від Стрибога» [3, с. 35]) – бога вітрів, якому належить «нести людям радість і щастя своїми вітрами та дощами, а Чорнобоговим хворобам та силам – знищення та смерть» [9, с. 132]).

Міфологічно-фольклорний мотив боротьби Добра зі Злом є стрижнем твору, який і ділить його героїв на два протилежні табори. Представники одного діють в ім'я миру, добра, справедливості і любові, представники іншого – перебувають у нескінченних ворожнечах з білим Світом, бо від самого початку сказано обом, Білобогові і Чорнобогові: «Ви є Добро і Зло, Краса і Погань, Світло і Тьма, Правда і Кривда. І ви будете

завжди, будете скрізь, будете вічно. Бо ви є Життя. І ті, що прийдуть, не зазнають Добра без Зла, не зазнають Краси без Погані, бо інакше – не знатимуть, що таке Життя і навіщо жити в ньому» [9, с. 35]).

Творенням дивовижного фентезійного світу В. Климчук розкриває глибинні шари народної культури через міфологічне уявлення прадавніх українців, які поклонялися Перуну, Дажбогу, Коляді, Семарглу, Білобогу, засвідчуючи високий рівень духовності: «Прокидалися до світу і відьмаки з відьмами, і мудреці, і волхви, і віщуни, і прості набожні міщуки. Всі вони сходилися до капищ і славили своїх богів» [3, с. 8]). Пригадаємо, що саме волхви – давньоукраїнські жерці – створювали повсюдно капища й святилища, що виконували роль обрядових центрів, найбільші з них учені називають обсерваторіями.

Духовна влада, влада волхвів, була характерною ознакою прадавнього суспільства. С. Плачинда відзначав, що волхви періодично приносили себе в жертву в ім'я «спасіння свого народу», тобто в ім'я порятунку людей від духовного виродження, падіння – і це було важливою ознакою духовного впливу на широкі маси [9, с. 13]).

Зрозумілими тоді стають занепокоєння мудреця Добровіна, коли прості міщани можуть кинути їм услід: «Кляті відьмаки...

Він зупинився як укопаний – таких слів раніше не було чути» [3, с. 18]); коли в Словунії почало занепадати відьмацтво: «...щороку все менше охочих навчатися. Ба навіть більше, люди стали боятися відьмаків: якісь чутки повзли з Богумиру про криваві відьмацькі ритуали. Ще й досі не вдалося знайти тих, хто ширив ті плітки, а їх точно хтось свідомо поширював, Добровін це відчував» [3, с. 17-18]). Використання автором міфологічних джерел служить для передачі глибинних архетипічних смислів як основи духовного життя народу, що маємо відродити в сьогоденні. Завдяки міфології здійснюється моделювання романної картини світу, змістове навантаження якого розкривають і міфологеми підземелля, лісу і води як місць перебування міфічних духів; сонця, світла, вогню, вітру як уособлення знакових атрибутів і дій міфічних богів («Полум'я згасає. Лише на місці розпаленої ватри – кілька напівзотлілих жарин. Та полум'я не зникло – воно увійшло у серця, наповнило тіла й душі по самі вінця...» [3, с. 221]); світового дерева як символічного образу цілісності світобудови і різності світів («Думаєш, твій світ єдиний? Боги творять світи, даючи кожному по Світовому Дереву, і по ключу до його зміни. По Книзі Життя. І лишають охоронців. Вберігати світи – не їхня справа. Вони творять їх і йдуть далі, а ви вже самі обирайте, як вам жити...» [3, с. 361]).

Климчук В. пропонує читачеві давньоукраїнський дивосвіт, що твориться за допомогою міфологічних структур, засобів художнього моделювання, типізації міфічних явищ. Ретельне розкриття суті морально-філософського потенціалу язичницького світобачення давньої людини, відтвореного в романі «Рутенія», збагачує духовний розвиток особистості. Важливу роль при цьому відіграє «особистісний фактор, що виявляється у мірі потужності та вагомості міфологічної пам'яті письменника у конструюванні та розгортанні художнього світу. Він є тим комплексом свідомості, який зумовлює звернення до міфологічних структур, об'єктивування їх у тканині художнього твору» [1, с. 11]).

Автор не тільки відтворює світогляд, звичаї, духовний світ наших давніх предків, а й актуалізує проблему пошуку молодими читачами національної ідентичності.

