

**Киселева Софья Анатольевна**

руководитель, социальный педагог, арт-терапевт, рунолог

**Карпухин Константин Владимирович**

рунолог-консультант

КЦ «Algiz»

г. Санкт-Петербург

DOI 10.21661/r-129802

## РУНИЧЕСКАЯ ТЕМА В МЕДИАПРОДУКТАХ

***Аннотация:** в статье представлены результаты анализа рунической тематики в современных медиапродуктах: востребованность тематики, историко-культурологическая достоверность представления информации в медиапродуктах и воздействие медиапродуктов на спрос услуг в сфере социально-психологического консультирования.*

***Ключевые слова:** медиакультура, руны, социально-психологическое консультирование.*

В последнее время в мире и в России стала популярна руническая тема.

В 2015–2016 гг. в результате исследования, проведенного КЦ «Альгиз» выявлен высокий интерес к рунической тематике [2]. У клиентов центра «Algiz» отмечено искаженное представление о рунах, своеобразная «информационная свалка» из образов, сформированных медиапродуктами. В 2016 году рунологи центра «Algiz» провели анализ медиапродуктов на предмет достоверности отражения рунической темы. Методом контент-анализ были проанализированы:

*Компьютерные игры:* «Герои Меча и Магии» (Ч. 3, 5), «Эпоха Мифологии», «Тор», «Тор 2», «Князь» (Ч, 1–3), «Властелин Колец», «Культура», «WarCraft 3», «Тирания», «Diablo 3»;

*Художественные фильмы:* «Викинги» (реж. Р. Флейшер, 1958), «Полёт ворона» (реж. Х. Гюннлэйгссон, 1983), «И на камнях растут деревья» (реж. К. Андерсен, С. Ростокский, 1985), «13-й воин» (реж. Дж. МакТирнан, М. Крайтон, 1999), «Властелин Колец» (реж. П. Джексон, 2001), «Звёздная пыль» (реж.

М. Вон, 2007), «Следопыт» (реж. М. Ниспел, 2007), «Викинг» (реж. Х. Маккейн, 2008), «Вальгала: Сага о викинге» (реж. Н. В. Рефн, 2009), «Тор» (режиссёра К. Бран, 2011), «Мстители» (реж. Дж. Уидон, 2012), «Хоббит» (реж. П. Джексон, 2012), «Королевство викингов» (реж. И. Крю, 2013), «Тор 2» (реж. А. Тейлор, 2013), «Молот Богов» (реж. Ф. Блэкберн, 2013), «Сумрачные охотники» (реж. Дж. М. Дэйл, М.М. Алмас, 2016), «Варкрафт» (реж. Д. Джонс, 2016);

*Сериалы:* «Атлантида» (реж. Ф. Фархшатов, К.Н. Захаров, 2007), «Мерлин» (реж. Дж. Уэбб, Э. Тротон, 2008–2012) «Викинги» (реж. К. Джиротти, К. Доннелли, 2013–2016); «Однажды в сказке» (реж. Р. Хемекер, Р. Андервуд, 2011–2017);

*Мультфильмы:* «Как приручить дракона», Ч. 1–3 (реж. Д. ДеБлуа, К. Сандерс).

В ходе исследования сделано несколько выводов.

Повышение интереса к Рунам в медиакультуре отмечено за последние 10 лет.

Авторы многих медиапродуктов не владеют в полной мере знаниями о Рунах, Северной Традиции и Пантеоне Скандинавских Богов. Зрителю (геймеру) подаётся искаженная или поверхностная информация об исторических образах, мифологии в целом, о Рунах. Из 32 медиапродуктов Руны представлены корректно с исторической точки зрения лишь в фильмах: «Викинги» (1958), «И на камнях растут деревья» (1985), «Викинги» (2013–2016).

Значительная часть фильмов – экранизации компьютерных игр (напр., игра WarCraft 3 и фильм «Варкрафт»). В этой ситуации режиссеры оказываются в жестких рамках, поскольку в погоне за созданием нового тренда, разработчиков компьютерных игр мало заботит историческая достоверность.

Руническая тема в кинематографе представлена в основном в стиле фэнтези, что позволяет вольно обращаться с историко-культурологическим наследием. Так, например, в сериале «Мерлин», герой Мэрлин вместо Седовласого старца у

трона короля Артура, представлен юным слугой, чистящим его ботинки, а скандинавский бог Тор в фильме «Тор» ест фастфуд.

Высокий спрос на руническую тему рождается и подпитывается огромным числом медиапродуктов, создание которых осуществляется по принципу «я так вижу». Подобный популистский подход формирует у подрастающего поколения искаженные представления о мифологии как основы мировой культуры: обращается к архетипам, но наполняет их иным, чуждым содержанием. В частности, исследование центра «Альгиз» показало: у Санкт-Петербургских подростков и молодежи наблюдается высокий интерес к рунической тематике, сформированный под воздействием медиапродуктов. Восемь из десяти клиентов, обратившихся в центр «Альгиз» к рунологу-консультанту, оперировали образами из фильмов и компьютерных игр, но их суждения в области рунологии и скандинавской мифологии можно охарактеризовать как «историко-культурологическая дезориентация». На сегодняшний день, вольное обращение с мифологическими образами привело к появлению феномена «псевдознания». Фактический мы имеем эффект гигантского сарафанного радио, как в игре нашего детства «Глухой телефон», где исконный образ изменен до неузнаваемости.

Руническая тема современных медиапродуктов ограничена скандинавской мифологией, тогда как рунические традиции наших славянских предков имели не меньшее значение для мировой культуры. Но данный аспект, так сказать, замалчивается современными режиссерами и разработчиками компьютерных игр.

Увеличение частоты обращения к рунической тематике в медиапродуктах за последние десять лет, и появление востребованности услуг, связанных с социально-психологическим консультированием с опорой на рунические расклады (в том числе и в сети Интернет) [1; 2] свидетельствуют о том, что архетипы, связанные с рунами, значимы для нашего подсознания. И именно поэтому здесь необходима особая осторожность. В этой связи, хотелось бы, чтобы режиссеры мультимедиа и разработчики компьютерных игр обращались за поддержкой к специалистам в области мифологии. Тем более, что сегодня в России доступны

работы как зарубежных специалистов-рунологов, так и действующих отечественных исследователей, например, А.В. Платова [3; 4], В. Урумийского [5] и др., на основе материалов которых можно получить исторически достоверные представления образов, связанных с Рунами.

### ***Список литературы***

1. Грицун В.С. Руны в современном интернет – пространстве [Текст] / В.С. Грицун, А.А. Шунейко // Новая наука: стратегии и векторы развития. – 2016. – №5–3 (82). – С. 142–143.
2. Киселева С.А. Возможности применения скандинавских рун в психологическом консультировании: результаты исследований // Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – №12 (54) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://research-journal.org/psychology/vozmozhnosti-primeneniya-skandinavskix-run-v-psixologicheskoy-konsultirovanii-rezultaty-issledovaniy/> doi:10.18454/IRJ.2016.54.012
3. Платов А.В. Руны славян и глаголица. Магические знаки волхвов, забытые славянские боги, божественная глаголица, тайны азбучной молитвы: Монография [Текст] / А. Платов, Н. Таранов. – М.: Вече, 2010. – 368 с.
4. Платов А.В. Руны: два тысячелетия магической Традиции: Монография [Текст] / А.В. Платов – М.: Вече, 2010. – 446 с.
5. Урумийский В. Психология рун [Текст] / В. Урумийский. – П.: Золотое сечение, 2013 – 384 с.