

*Автор:*

**Соловьёв Савелий Андреевич**

ученик 7 «Б» класса

*Научный руководитель:*

**Тимофеева Елена Николаевна**

канд. пед. наук, учитель литературы

ЧОУ «Санкт-Петербургская гимназия «Альма-Матер»

г. Санкт-Петербург

## **ОТРАЖЕНИЕ СКАНДИНАВСКИХ МИФОВ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ (КИНО, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ)**

*Аннотация:* в работе определяется понятие «культура». Автором рассматриваются особенности использования в современной массовой культуре скандинавской мифологии, отражение мифов скандинавских народов в современном кино и компьютерных играх с помощью различных методов исследования: анализа научной литературы, анкетирования, интервьюирования учащихся.

*Ключевые слова:* культура, современная массовая культура, скандинавская мифология, мифологические сюжеты, герои, компьютерные игры, кино, комиксы, Марвел.

### *Введение*

#### *Актуальность исследования*

Культура – это неотъемлемая часть жизни человека во все времена. Культура отражаются те изменения, которые происходят в обществе. Можно сказать, что культура – это лакмусовая бумажка, которая помогает увидеть и понять, какие изменения произошли и происходят в сознании и в жизни человека. Мы заметили, что в современной культуре очень часто стали упоминаться имена персонажей скандинавской мифологии (богов, героев), а также различных предметов, принадлежащих им. Однако всегда ли эти образы соответствуют тому, что мы встречаем в мифах? Большой интерес современной молодёжи к

скандинавской мифологии, отражающийся в современной культуре, заставил нас задуматься над тем, что преобладает в произведениях, основанных на скандинавских мифах: подражание их форме или содержанию? Нам показалось интересным провести исследование по этой теме, потому что она соответствует нашему возрасту, кругу чтения, интересам.

*Объект исследования* – скандинавская мифология.

*Предмет исследования* – современная культура.

*Цель исследования* – узнать, где и как отразились образы скандинавской мифологии.

### *Гипотеза*

Современная культура берёт из скандинавской мифологии, как правило, внешнюю сторону: имена героев, названия топонимов, мифологических предметов, имеющих магическую силу, некоторые события, основные характеристики персонажей. Однако чаще всего в эту «оболочку» вкладывается современное содержание, мировоззрение, характеры, диалоги.

### *Задачи исследования*

1. Найти информация в научной литературе и Интернете.
2. Проанализировать материал, выбрать главное.
3. Составить анкеты, провести опрос.
3. Проанализировать анкеты, выбрать самое важное.
5. Систематизировать результаты работы.
6. Подвести итоги, сделать выводы.

### *Методы*

Анализ научной литературы по выбранной теме, диагностика (анкетирование, интервьюирование).

## *Глава 1. Теоретическая основа изучения скандинавских мифов в разных областях современной культуры*

1. *Определение культуры.*

Понятие «культура» имеет очень много значений и относится к различным областям человеческой деятельности. Она является предметом изучения разных наук. Приведём примеры только нескольких определений данного понятия.

– «Культура есть практическая реализация общечеловеческих и духовных ценностей»;

– «исторически определённый уровень развития общества и человека, выраженный в типах и формах организации жизни и деятельности людей, а также в создаваемых ими материальных и духовных ценностях» (БСЭ);

– «общий объём творчества человечества» (Даниил Андреев);

– «продукт играющего человека!» (Й. Хёйзинга);

– «совокупность генетически ненаследуемой информации в области поведения человека» (Ю. Лотман);

– «вся совокупность внебиологических проявлений человека» (А. Пелипенко) [2].

Если обобщить все определения понятия «культура», то можно прийти к следующему выводу: культурой называется позитивный опыт и знания человека или группы людей, ассимилированный в одной из сфер жизни (в человеке, в политике, в искусстве и т. д.).

Однако учёными часто проводится различие между «высокой» культурой как культурой элит и «массовой культурой», подразумевающей товары и произведения, направленные на потребности простых людей. В нашем случае разговор пойдёт о массовой современной культуре, включающей кинематограф и компьютерные игры.

Современная культура берёт только образы и имена из скандинавской мифологии. Многие сюжетные линии очень сильно переделаны на современный лад. В качестве примера можно взять образ бога Тора. В кинематографической вселенной Marvel он сохранил своё имя и молот Мьёльнир. Но режиссеры первых двух частей полностью исключают саму историю этого мощного артефакта.

Скандинавская мифология очень сильно проявляется там, где мы меньше всего её ожидаем увидеть. Например, названия дней недели в английском языке

были образованы от имён скандинавских богов (четверг (Thursday) значит «день Тора»).

2. *Мифы народов Скандинавии и современная массовая культура.*

1. *Компьютерные игры, в которых отразились скандинавские мифы.*

1. Valhalla Chronicles

Жанр: экшен-рпг (от англ. Role playing game) – игра, в которой игрок играет определённую роль (боец, лекарь, маг, клирик).

Игроку предстоит побывать в более чем тридцати поселениях, каждое из которых скрывает свою тайну.

Минусы: отсутствие описаний предметов, плохая рпг составляющая.

2. Tomb Rider: Underworld

Игра полностью посвящена скандинавской мифологии, куда относятся Атлантида, Хельхейм, Нифхейльм, Вальгринд, а также викинги. К сожалению, игре не удалось стать одной из самых успешных игр серии про Лару Крофт.

3. Age of Mythology

Жанр: стратегия в реальном времени.

Игра на треть скандинавская. Помимо народов Скандинавии присутствуют также фракции египтян и греков. Сама игра базируется на возведении города, добыче ресурсов и создании армий. Игрок должен провести свой народ через несколько эпох. После перехода в новую эпоху открываются новые здания и боевые единицы.

4. Viking: Battle for Asgard

Игра основана на скандинавской мифологии, в которой война между богами вызвала чудовищные разрушения в Митгарде. Главный герой – последователь Фрейя Скарин. Игроку предстоит возглавить войска викингов против орд богини Хель. В игре присутствует открытый мир, с тремя островами в Митгарде, которые можно исследовать.

Минусы: отсутствие сюжета, однообразие, пустой игровой мир.

5. Vanne Saga

Жанр: тактическая ролевая игра.

Сюжет игры основан на скандинавской мифологии, а точнее, на части, которая отвечает за конец света. Скандинавский Апокалипсис уже случился: Боги мертвы. Люди, живущие бок о бок с великанами, остались без опеки.

Игрок управляет отрядом воинов под предводительством героя. В однопользовательской игре у героя есть сюжетное задание, для его выполнения требуется добраться до определённой точки игрового мира. На пути происходят различные события, требующие от игрока принятия решений.

## *2. Скандинавские мифы и кино.*

### 1. Тор (2011) / Thor

Несмотря на то что в кадре появляются боги (Один, Хеймдалль, Локи), Асгард и Мьёльнир, фильм имеет к скандинавским легендам самое поверхностное отношение. Кино снято по комиксу, который брал от мифологии лишь основы, чтобы воплотить на своих страницах самостоятельную историю. А картина и вовсе не церемонится с персонажами: Асгард представляется светлым и приятным современному человеку местом, а Хеймдалль стал чернокожим.

### 2. Макс Пэйн (2008) / Max Payne

Фильм Джона Мура – вольная адаптация оригинальной игры. Кое-что в «Максе Пэйне» осталось от игры, в том числе отсылки к интересующей нас мифологии. Персонажа Донала Лога зовут Алекс Бальдер – очевидная отсылка к богу света и весны. Препарат «Валькирия». Клуб Джека Люпино с вывеской *Rag Na Rock*. *Aesir Corporation* (*aesir* – асы, верховные боги, живущие в Асгарде). И материализующиеся валькирии (уже не из игры): правда, в отличие от мифологических дев на крылатых конях, эти существа летали самостоятельно.

### 3. Маска (1994) / The Mask

Обычная и, прямо скажем, не самая веселая жизнь Стэнли Ипкиса категорически меняется после того, как ему попадает в руки маска Локи. Эта вещь знаменитого скандинавского бога преобразует людей.

### 4. Викинги против пришельцев (2008) / Outlander

Космический корабль инопланетянина Кайнана терпит бедствие и обрушивается на Норвегию времен викингов. Но Кайнан выживает, как и его тайный

попутчик Мурвен – еще один пришелец. Уже долгие годы двое инопланетян ведут между собой борьбу, и теперь их война вовлекает племя викингов. Отвага этого народа и технологические возможности и знания Кайнана – единственное оружие против Мурвена.

Общая концепция фильма и имена персонажей отсылают к легенде о Беовульфе, которая хоть и является памятником англосаксонского эпоса, но наполнена отсылками к скандинавской мифологии.

#### 5. Гарри Поттер и Принц-полукровка (2009) / Harry Potter and the Half-Blood Prince

Фернир Сивый – оборотень, сражающийся на стороне Волан-де-Морта. Основное занятие его – кусать юных волшебников: так Сивый пополняет ряды армии оборотней, втайне мечтая о дне, когда он наберет достаточное их количество, чтобы вступить с магами в открытую конфронтацию. Хотя Волан-де-Морт, очевидно, относится к Ферниру лишь как к инструменту, Сивый оказывается полезен: порой одного лишь упоминания его имени бывает достаточно, чтобы нагнать страху. Имя Фернир (и «профессия» оборотня) – отсылка к сыну Локи, черному волку, что однажды освободится от своих пут, и тогда его сыновья наконец догонят и пожрут Солнце и Луну, и наступит Рагнарёк.

#### 6. Властелин Колец: Братство Кольца (2001) / The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Известно, что Толкин питал особые чувства к древнескандинавскому языку и мифологии, и его «Хоббит» и «Властелин Колец» содержат множественные отсылки к ним. Первое, что бросается в глаза, – это варги. У скандинавов так называли огромных волков, в частности, Фенрира и его сыновей Сколля и Хати. У Толкина это также огромные волкоподобные существа, наделенные разумом и собственным языком. В кинотрилогиях Питера Джексона варгов несколько упростили: они стали походить на диких зверей, которых используют урук-хаи в качестве конницы, боевой силы и следопытов.

Менее заметная отсылка – Гендальф. Имя волшебника британский писатель позаимствовал из древнорвежской поэмы, а в образе мага безошибочно

угадывается намек на Одина. Если верить легендам, верховный ас Асгарда любил прикинуться старцем в плаще и бродить среди людей.

#### 7. 13-й воин (1999) / The 13th Warrior

Фильм рассказывает об арабском поэте Ахмеде ибн Фадлане, который во время ссылки на северные земли прибывает к отряду викингов. Отряд направляется на помощь конунгу Хродгару, земли которого одолевают неслыханные чудовища.

#### 8. Кунг Фьюри (2015) / Kung Fury

В «Кунг-Фьюри» тоже нашлось место для мифологии. Главный герой «промахнулся», когда телепортировался в прошлое, чтобы добраться до Гитлера, и попал в мир викингов (воительницы Катана и Барбарианна), варгов (а заодно и динозавров) и древних богов (представленных Тором). Герой от этой ошибки лишь выиграл: не только познакомился с интересными людьми, но и заполучил крепких союзников в борьбе с врагом.

#### *Выводы по 1 главе*

1. Как мы видим, в играх и фильмах существенно изменены сюжеты скандинавских мифов, добавляются новые сюжетные линии, новые герои, у традиционных героев появляются новые сюжетные линии. Чаще всего игроку доводится поиграть за ничем не примечательного скандинавского воина или же, в случае удачи, за полубога. В самой известной вселенной Marvel, по которой снято большое количество сериалов, фильмов, а также выпущено гигантское количество комиксов Марвел, сюжетные линии мифов изменены заметно сильнее, чем в компьютерных играх. Пантеон скандинавских богов представлен в виде завоевателей 9 миров. Например, в России издательством Nacette издаётся их коллекция, которая начала выпускаться в январе 2014 года и выходит по сей день. Таким образом, как в кинематографической вселенной, так и в комикс-вселенной от скандинавской мифологии остались только персонажи и некоторые предметы.

2. Многие расы, либо отдельные персонажи, взятые из скандинавских мифов, появляются чаще всего в играх жанра RPG (дворфы, эльфы, гномы, валькирии).

## Глава 2. Представления современных читателей об отражении скандинавских мифов в современной культуре

Анкетирование по данной теме проводилось среди учащихся 6–7 классов, в результате было получено 37 анкет. Проанализировав анкеты, мы пришли к выводам, что большинство учащихся знает, что такое культура (рис. 1); однако многие не могут сформулировать это определение точно, встречаются краткие определения типа «Культура – традиции» и «Культура – это достижения человека в духовном и общественном отношении из прошлого и настоящего», «Культура какого-либо народа – это его традиции, обычаи, произведения». Однако встречаются и более развёрнутые ответы: «Культура – определённое мировоззрение народа, определённые познания народа, его духовное развитие»; «Культура – это история, как думали твои предки, как они представляли мир и как их помнят по сей день»; «Культура – это восприятие человеком вещей, его понимание и взгляды на жизнь»; «Культура – это уровень образованности человека или совокупность традиций и ценностей какого-либо народа или страны».

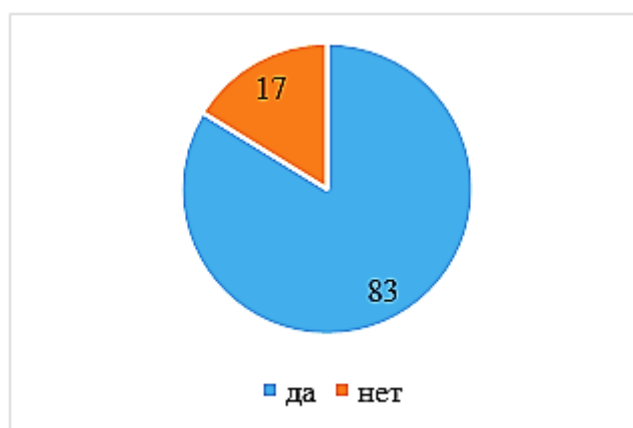


Рис. 1

На второй вопрос анкеты: «Знакомы ли вам названия мифологических предметов из скандинавских мифов? Если знакомы, то назовите их» большинство (83%) учащихся ответили положительно и смогли дать хотя бы два конкретных ответа или более (рис. 2).



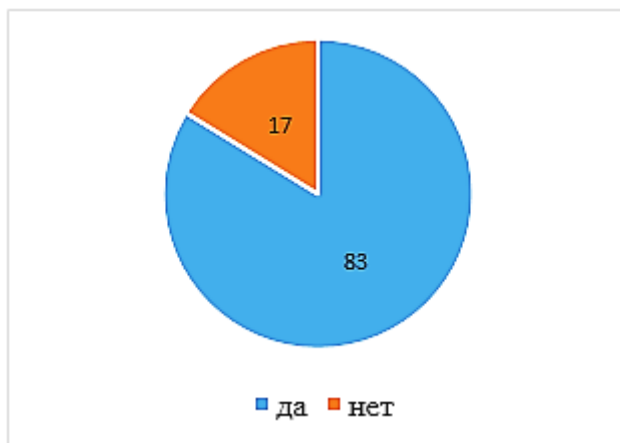


Рис. 2

На третий вопрос («Как вы считаете, можно ли встретить образы героев скандинавских мифов в современной культуре?») опять большинство опрошенных ответили положительно (72%), 15% отметили, что они не знают ответа на этот вопрос (рис. 3).

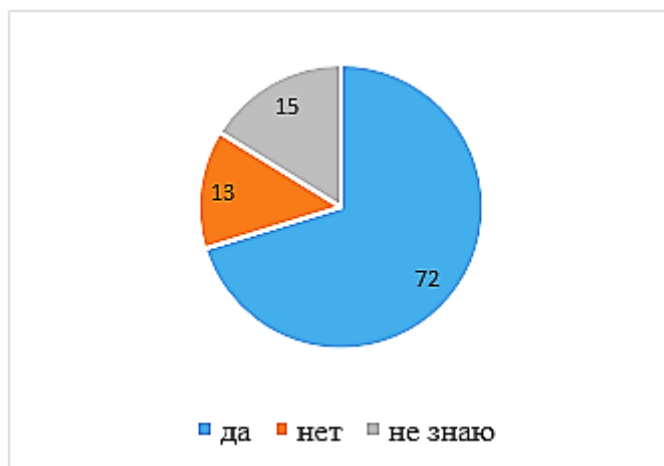


Рис. 3

### *Выводы по второй главе*

По результатам анкетирования можно сделать вывод, что большая часть учеников средней школы считает, что скандинавская мифология сильно повлияла на современную культуру. На вопрос «Знакомы ли вы со скандинавской мифологией?» все анketируемые ответили положительно, поскольку они изучают скандинавскую мифологию в школьном курсе литературы. Большая часть опрошенных отметила, что они знают главных скандинавских богов. Все анketируемые употребили в своей работе слово «Мьёлнир» и «Тор». Чуть больше

половины опрошенных не смогли дать ответ на вопрос «Как Вы думаете, почему именно герои скандинавских мифов были выбраны создателями в качестве главных героев своих произведений (книг/компьютерных игр/фильмов)?». Предположительно, многие знакомы с ним из-за фильмов про Тора в исполнении Marvel. То есть мы можем сделать вывод, что использование скандинавской мифологии в современной массовой культуре широко распространено и популярно у современных учащихся.

### *Заключение*

Гипотеза, которая была выдвинута в начале, подтверждена. Большое количество молодых людей знакомо со скандинавской мифологией, поскольку этот материал изучают в школе, а также создают фильмы по мифологическим сюжетам. Если это изучают в школе, то значит, те, кто отвечает за систему образования, считают, что это пригодится молодому поколению. Важным фактором, влияющим на популярность скандинавских мифов, является ещё и их непохожесть на мифы других народов. Но, к сожалению, современные деятели массовой культуры из множества сюжетов берут только самые популярные, переделывают их, искажая первоисточник, и преподносят это современному человеку. Ибо, скорее всего, настоящие сюжеты будут непонятны для большинства в современной аудитории. Конечно, культура меняется, и сейчас использование скандинавской мифологии в творчестве различных представителей искусства играет важную роль. Однако используются, как правило, только образы героев и их имена, а не содержание мифов, и у современных зрителей и геймеров создаётся превратное представление о содержании первоисточника.

### *Приложение*

#### *Анкета*

Друзья!

Предлагаем вам принять участие в исследовании, посвященном изучению скандинавских мифов в современной культуре. Для этого вам необходимо заполнить предложенную анкету.

1. Знаете ли Вы, что такое культура?

– да;

– нет.

2. Как Вы понимаете, что такое культура?

3. Как Вы думаете, является ли мифология частью культуры?

– да;

– нет;

– не знаю.

4. Знакомы ли Вы со скандинавской мифологией?

– да;

– нет.

5. Знаете ли Вы имена каких-либо скандинавских богов?

– да;

– нет.

6. Если знаете, перечислите их.

7. Знакомы ли Вам названия мифологических предметов из скандинавских мифов?

– да;

– нет.

8. Если знакомы, то назовите их.

9. Как Вы считаете, можно ли встретить образы героев скандинавских мифов в современной культуре?

– да;

– нет;

– не знаю.

10. Если да, то где?

11. Как Вы думаете, почему именно герои скандинавских мифов были выбраны создателями в качестве главных героев своих произведений (книг/компьютерных игр/фильмов)?

12. Как Вы считаете, смогла ли бы современная культура обойтись без образов, взятых из скандинавской мифологии? Обоснуйте свой ответ.

13. Ваш возраст \_\_\_\_\_

14. Класс \_\_\_\_\_

### ***Список литературы***

1. Вселенная Marvel [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_Marvel](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F_Marvel)

2. Культура [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/4672>.

3. Marvel Comics [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Marvel\\_Comics](https://ru.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics)

4. 10 фильмов, использующих элементы скандинавской мифологии (11 фото) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fishki.net/2418185-10-filymov-ispolzyujuwih-jelementy-skandinavskoj-mifologii-11-foto.html>