

Гольшанская», «Крылья памяти» и др., ярко выражается национальное начало, находит отражение культура белорусов предшествующих эпох, проявляется духовный, этико-философский, религиозно-нравственный потенциал белорусского народа.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Еремина, Е. Театральная рецензия: мюзикл «Софья Гольшанская» / М. Еремина // Культпросвет. – 2013. – №2. – С. 13
2. Музыканы тэатр Беларусі : 1960–1990 : Балет; Музыка ў пастаноўках драматычных тэатраў / Т. А. Дубкова, Г. Р. Куляшова, Ю. М. Чурко, Н. А. Юўчанка ; Акад. навук. Беларусі. Ін-т мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору ; М-ва культуры Рэсп. Беларусь. – Мінск : Беларус. навука, 1997. – 367 с.

Бачук И.С., студент 106 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель — Грачёва О.О.,
кандидат искусствоведения, доцент

ПОСТМОДЕРНИСТСКИЙ ХАРАКТЕР МИФОЛОГИИ ИГРОВОГО МИРА «GOTHIC»

Актуальность темы, выбранной для научной статьи, можно объяснить тем, что в 21-м веке компьютерные видеоигры стали неотъемлемой частью мировой культуры. Индустрия, связанная с их производством, стремительно развивается, открывая все новые художественные и технические средства, а потребительская база у этого вида продукции исчисляется миллионами людей. Следовательно, изучение эстетики игр ведет нас к более глубокому пониманию характера мышления современного человека.

«Gothic» (далее «Готика») — это трилогия компьютерных игр в жанре RPG (рус. ролевая игра) от немецкой студии «Piranha Bytes», выпускавшаяся с 2001 по 2006 гг. [7]. Действие этой серии происходит в вымышленном мире Морград, что своим внешним видом и уровнем технического развития напоминает средневековую Европу.

Пантеон Морграда включает в себя три божества: Инноса (суть создания и порядка), Аданоса (суть сохранения и гармонии) и Белиара (суть разрушения и хаоса). Доподлинно неизвестно, как на самом деле выглядят эти божества, однако внутри игр можно найти молитвенные статуи, кроме Аданоса, с их условным изображением; и также можно узнать их символы (Иннос — огонь, две параллельные линии с полукругами на концах; Аданос — вода, две параллельные волнистые линии; Белиар — тьма, маска с 6-ю жаловидными отростками). Нельзя быть точно уверенным в истинном значении сил этих божеств и их иерархии. Так, например, по версии магов круга Огня (последователи культа Инноса) Иннос представляется сильнейшим и верховным богом, но уже по версии магов круга Воды (последователи культа Аданоса) Иннос равен другим богам [4]. Однако, несмотря на некоторые неясности, уровень влияния божеств на внутриигровой мир представляется огромным. Таким образом, для более точного понимания необходимо рассмотреть каждое божество по отдельности.

Иннос — демиург, бог огня, порядка, справедливости и света. По легенде, он пришел из небытия и создал свет, но никто из живых существ не мог выдержать мощь этого света, поэтому Иннос разделился на Белиара, чтобы тот создал ночь и люди могли жить, а позже и на Аданоса, чтобы тот дал людям идею [2]. Также именно Иннос первым даровал людям магию (сначала всем, позже — только избранным, умеющим читать руны и свитки) и артефакты великой силы (Глаз Инноса, Слезы Инноса, Меч Инноса, посох Вечного Странника). Ещё с Инносом связывают следующие легенды: о посохе, дарованном первому объединителю людей; о плаче Инноса, не

желавшего сражаться с Белиаром; о человеке, что победил зверя, о запрете богам являться в мир. Инносу поклоняются на всей территории царства людей, в честь него возводят храмы, святилища и монастыри. Верными слугами Инноса приходятся маги круга Огня, паладины и избранники. Как и все боги, Иннос не может являться в мир людей, поэтому для исполнения своей воли он должен выбирать себе безымянных чемпионов (таких, как главный герой серии игр «Готика»). Сам же бог обитает в своем мире, куда смертным путь закрыт. Его изображают как человека в золотом одеянии в руках он всегда держит меч лезвием вниз, его голова также покрыта золотым шлемом.

Прообразом для имени «Иннос» является современное греческое почтение имени «Иисус» («Ἰησοῦς»).

Следующим после Инноса идет Белиар — трикстер, бог тьмы, ненависти, разрушения и смерти. Белиар появился после того, как Иннос разделил свою сущность на три. Он создал ночь и тьму. Поскольку люди боялись темного бога, ему не поклонялись. Разгневанный этим, Белиар в первый раз убил человека, а других наделил свойством стареть. Так появилась смерть. Именно Белиар начал войну против Инноса, призвав в Морград зверя. Белиар также способен даровать своим слугам магические способности. Отличительной особенностью этой школы магии является то, что её adeпты получают способности к некромантии (умение призывать мертвых и демонов). И так же, как Иннос, Белиар способен создавать артефакты невиданной силы (Коготь Белиара). Остальные легенды, связанные с божественном: о призвании Спящего, о падении Яркендара, о запрете богам являться в Морград. Белиару запрещено поклоняться на территории царства людей. Так что его культы есть только у отступников и орков. Храмы и святилища божества (например, Чертоги Ирдарара) тайные. Его слуги: некроманты, орки-шаманы, нежить, демоны и избранники. Чемпионы Белиара тоже не имеют имен (Спящий, Дракон-Нежить). Белиар

изображался как человек в мантии, с двумя скрещенными мечами и маской, окруженной шестью жалами.

Прообразом для имени Белиар является имя падшего ангела «Велиар» [1].

Последним из божеств является Аданос — бог воды, гармонии, баланса и знания. Он появился, когда Иннос понял, что людям нужна идея, и отделил от себя Аданоса. Видя, как хорошо Аданос справился с поставленной задачей, Иннос отдал ему власть над миром людей. Позже, во времена войны богов, Аданос не принял ничью сторону. Он наслал потоп на Морград, чтобы погубить чемпионов Инноса (Вечный странник) и Белиара (Зверь), после чего Аданос выгнал богов из мира людей, запретив им являться туда в истинном облики. Также Аданос перенёс Морград туда, где ни у кого из других богов не было бы перевеса в силе, и дал людям свой второй дар — океан. Аданос дарует своим слугам магические способности, в число которых входит дар превращения. Его артефакты (Око Аданоса, Кольцо Аданоса, Мантия Аданоса) малочисленны и не имеют того могущества, которое присуще артефактам других богов. Аданоса связывают с легендой о падении Яркендара. Поклонение Аданосу разрешено, однако количество его последователей немногочисленно. В честь него не строят храмы, монастыри и не создают скульптуры, поэтому о внешности божества мы не имеем никакого представления. Слуги Аданоса, к которым относятся маги круга Воды и члены тайного ордена Кольца Воды, предпочитают устраивать публичные выступления с проповедями. Чемпионы Аданоса, кроме главного героя игр, неизвестны.

Таким образом, мы можем заметить, что мифология мира «Тотики» в постмодернистских традициях цитирует или интерпретирует некоторые мифологические образы и сюжеты из сказаний народов реального мира. В поддержку данного тезиса можно привести несколько примеров. Первый: наиболее близким к истине будет то утверждение, что основой для внутриигрового пантеона мог выступить схожий пантеон индуистских

божеств (Брахма, Вишну и Шива). В пользу этой теории говорят следующие факты: состав и роль божеств (три божества, олицетворяющие порядок, равновесие и хаос), история происхождения первого божества (демиург, пришедший из ниоткуда), история про разделение первого бога на других божеств, связь бога-хранителя со стихией воды [3]. Второй: в сюжете видна явная параллель с древнегреческим мифом о Семеле, вернее, о воздействии божественного сияния на нее (свет Инноса, как и Зевса, является губительным для людей, которые не могут выдержать его величия) [5]. Третий: присутствует такая библейская интерпретация, как сюжет о великом потопе, призванном очистить мир от зла. Однако если в Библии затопление мира было реакцией демиурга на высокий уровень греховности человечества [6], то в «Готике» потоп выступил событием, завершающим противостояние двух антагонистичных сил.

Подводя итог нашего небольшого исследования, можно сказать, что мифологическая система внутреннего мира серии игр «Готика» является компиляцией явлений, сюжетов и существ из других мифологических систем с долей авторского вымысла, тем самым она подчиняется законам постмодерна.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Белиар | Gothic Wiki | Fandom [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://gothic.fandom.com/ru/wiki/%D0%91%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%B0%D1%80> — Дата доступа: 10.03.2022.
2. Боги | Gothic Wiki | Fandom [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://gothic.fandom.com/ru/wiki/Боги#.D0.90.D0.B4.D0.B0.D0.BD.D0.BE.D1.81> 1. — Дата доступа: 12.02.2022.
3. Индуизм. Джайнизм. Сикхизм : Словарь / под общ. ред. М. Ф. Альбедиль и А. М. Дубянского. — М. : Республика, 1996. — С. 79-460.
4. Иннос | Gothic Wiki | Fandom [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://gothic.fandom.com/ru/wiki/Иннос>. — Дата доступа: 12.02.2022.

5. Легенды и мифы Древней Греции / Н. А. Кун. — М. : Государственное учебно-методическое издательство министерства просвещения РСФСР, 1954. — С. 75.
6. Мифы народов мира : Энциклопедия / под общ. ред. С. А. Токарева. — М. : Электронное издание, 2008. — С. 819.
7. Gothic Details and Credits for PC – Metacritic [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.metacritic.com/game/pc/gothic/details>. — Дата доступа: 12.02.2022.

Бездольная М.А., студент 350 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Лупашко И.Г.,
кандидат культурологии, доцент кафедры

ЛЯЧЭБНА-АЗДАРАЎЛЕНЧЫ ТУРЫЗМ У БЕЛАРУСІ І ГЕРМАНІІ: ПАРАЎНАЛЬНЫ АНАЛІЗ

Лячэбна-аздараўленчы турызм у наш час стаў адным з найбольш папулярных у турыстаў відаў адпачынку. Гэтаму спрыяе шэраг прычын: хуткі тэмп жыцця, мноства стрэсавых сітуацый, неспрыяльная экалагічная абстаноўка. Менавіта таму зараз турысты часта набываюць пуцёўкі ў лячэбніцы і санаторыі, адпраўляючыся туды ў рамках аздараўленчых тураў.

Лячэбна-аздараўленчы турызм – гэта разнавіднасць як індывідуальнага, так і групавога адпачынку, які прадугледжвае праходжанне пэўных рэабілітацыйных і лячэбных працэдур. Гэты від турызма мае на ўвазе дасягненне наступных мэтаў: адпачынак, рэкрэацыя (аднаўленне), лячэнне, аздараўленне [3]. Асноўнымі аздараўленчымі рэсурсамі з'яўляюцца: клімататэрапія – лячэнне з дапамогай спрыяльнага для канкрэтнага арганізма клімату; бальнеятэрапія – лячэнне мінеральнымі водамі; пелаідатэрапія – лячэнне адмысловымі гразямі; таласатэрапія – лячэнне з дапамогай