

ЗАХИСНА ФУНКЦІЯ В ДІЯЛЬНОСТІ КУЛЬТУРНОГО ГЕРОЯ: ІСТОРИКО-ФІЛОСОФСЬКИЙ ВИМІР

У статті проаналізовано функцію захисту в діяльності культурного героя. Особлива увага зосереджена на боротьбі героя з хтонічними чудовиськами, зміями, драканами, велетнями. Боротьба міфічного культурного героя супроти стихійних сил природи розглядається як один із шляхів подолання сил хаосу та впорядкування життєвого простору давньої людини.

Сучасна духовна та етносоціальна ситуація в нашій державі характеризується зростанням національної самосвідомості, підвищенням інтересом до етнічної історії, до джерел духовної культури, зокрема дохристиянських вірувань та звичаїв. Зауважимо, що міфологічна свідомість є обов'язковою складовою духовного життя людини на усіх його історичних етапах, а сучасна людина так чи інакше перебуває під глибинним психічним впливом символів та міфів.

Теперішня раціоналістична цивілізація звела уявлення про міф до дитячої оповіді, позбавивши його сакрального значення, витіснила його у сферу підсвідомого і несвідомого. Тому надзвичайно важливим є вивчення глибин національного колективного несвідомого та специфіки його виявів у національних духовних традиціях, насамперед у вертикальних інформаційно-енергетичних структурах (архетипах), що пронизують історію людства.

Одним із таких архетипів є образ міфічного культурного героя – упорядника, реформатора, захисника людства або окремого соціуму. Риси культурного героя (хоча й не у повному обсязі) проявляються в "біографіях" переважної більшості героїчних особистостей від первісного вождя до політичного діяча постіндустріального суспільства. У свідомості сучасної людини надто глибоко укорінилася віра в надприродного героя-захисника, що за своїми основними характеристиками співпадає з рисами міфічного культурного героя. Більше того, думка про можливість захисту окремого соціуму, або й цілого світу, одним героєм постійно пропагується кіноіндустрією та засобами масової інформації, що призводить до завищених очікувань від результатів захисної діяльності новітніх політичних діячів та ще більшого розчарування у випадку їх невдачі.

Саме тому на сучасному етапі актуальною є проблематика вивчення загальноіндоевропейських архетипів культури, зокрема архетипу культурного героя як невід'ємної складової колективного несвідомого українського народу та докладного аналізу захисної функції в діяльності культурного героя. Без поглибленого розуміння вказаних проблем неможливе пізнання цілісного духовного світу українського народу.

Захисна діяльність культурного героя не отримала достатнього висвітлення в українській історико-філософській науці. Поряд із цим, окремі автори досліджували певні аспекти цієї проблематики. Зокрема, фундаментальне видання "Мифы народов мира" містить статті, що так чи інакше торкаються захисної діяльності культурного героя [1]. Трансформація процесу первісних ініціацій у змієборчі мотиви досліджена в монографії В.Я. Проппа "Исторические корни волшебной сказки" [2]. Боротьба з хтонічними чудовиськами частково знайшла відображення в монографії іншого радянського дослідника Є.М. Мелетинського "Поэтика мифа" [3]. Однак у цілому захисна функція в діяльності культурного героя не отримала достатнього висвітлення ні в радянській літературі, ні, тим більше, в сучасній українській літературі.

Метою цього дослідження є аналіз і визначення основних історико-філософських засад функції захисту в діяльності культурного героя у контексті індоевропейської міфологічної традиції.

Захисна функція як важлива складова структурно-функціональної моделі архетипу культурного героя за даними індоевропейської міфологічної традиції найповніше проявляється у боротьбі героя з хтонічними чудовиськами, насамперед зміями, драконами чи велетнями. Світ чудовиськ, що, на відміну від упорядкованого людського соціуму з його тісними міжособистісними зв'язками і взаємодопомогою між окремими індивідами, є асоціальним, тобто міфічне чудовисько позбавлене соціальних зв'язків з істотами подібними собі. Звідси світ міфічних чудовиськ є потенційно слабкішим у порівнянні зі світом людей. Поряд із цим, боротьба культурного героя з міфічними чудовиськами є одним із шляхів подолання сил хаосу та впорядкування людського соціуму (космосу), що може розглядатися як один з елементів творення світу. Окрім цього, захисна функція в діяльності культурного героя, спрямована на подолання хаотичних сил природи, отожднює постійну боротьбу людини з могутніми природними силами, що загрожують знищити гармонію і порядок навколишнього світу.

На рівні міфологічної свідомості аналогічна боротьба відбувається між свідомим і несвідомим. Саме міф як ретранслятор усього людського досвіду став базою для розширення обріїв свідомого на початкових етапах розвитку свідомості первісної людини. У зв'язку з цим відомий швейцарський дослідник К.Г. Юнг зазначав, що "у міфологічній свідомості основна дія героя – перемога над чудовиськами темряви: це бажана і очікувана перемога над несвідомим" [4: 364].

Боротьба з хтонічними чудовиськами поступово стає архетипічною моделлю для наслідування наступними поколіннями, оскільки саме міф є носієм усієї людської традиції у сфері впорядкування людського соціуму. Як відзначає відомий румунський дослідник М. Еліаде, "пам'ять народу важко утримує окремі "індивідуальні" події і справжніх "осіб". Вона функціонує посередництвом інших структур: замість подій – категорії, замість історичних осіб – архетипи" [5: 62]. Так, під час посвяти у воїни в германській традиції молодий воїн повинен був відтворити перший двобій у людській історії між богом Тором і трьохголовам велетнем Хрунгніром. Отже, воїн імітував у своїй захисній діяльності того чи іншого "героя", бажаючи наблизитись до певної архетипічної моделі.

Згідно з міфологічною свідомістю, найбільш небезпечною загрозою для первісного соціуму є напади міфічного змія. Згаданий символ, поширений майже у всіх міфологіях, пов'язується із землею, водою, родючістю в цілому. Для архаїчних міфологічних систем характерне подвійне тлумачення символу змія. Останній розглядається з позитивного боку як життєдайне джерело вологи, символ родючості. У більш розвинених міфологіях спостерігається негативне ставлення до змія як утілення нижчого, водного, підземного світу. Саме він, на думку первісної людини, затримує дощі, спричиняючи посуху. Уявлення про зв'язок змія з дощем відображені в численних обрядах принесення змій у жертву з метою припинення посухи [1: 469]. З цими ж обрядами пов'язані міфічні перекази про перемогу змієборців (культурних героїв, богів-громовиків) над зміями чи драконами. Результатом такої діяльності є дощ, град, злива, що припиняють посуху.

На етапі космогонічного творення велетенський світовий змій загрожує знищенням світу. У боротьбу з ним уступає верховний бог-громовик, що перебирає на себе функції культурного героя. Олімпійський Зевс після перемоги над поколінням титанів змушений був боротися з Тіфоном, наймолодшим із синів Геї, у якого "над плечима сотня голів піднімалась жахливого змія-дракона" [6: 213]. Використовуючи свої блискавки із громом, верховний бог-громовик знищив страшні голови чудовиська, скинувши його в Тартар. Після цього "вологі вітри пішли від того Тіфона" [6: 214]. Риси громовика притаманні і грецькому богу Аполлону, котрий знищив велетенського дракона Піфона, "що немало людям завдав біди на землі..." [7: 229].

Співзвучні мотиви знаходимо у ведійській міфології, де бог-творець Тваштар створив із соми і вогню страшне чудовисько – гігантського дракона Врітру. Величезний змій заліз у горах, згорнувшись у дев'яносто дев'ять кілець, перегородив шлях річкам, проковтнув усі води. Боги на чолі з могутнім Іन्द्रо рушили на Врітру. Громовик Індра "убив первородного зі змій і перехитрував найхитрішого із хитрунів, і породив сонце, небо і вранішню зорю" [8: 11]. Окрім цього, Індра переміг і рогатого змія Шушну, що відкладав яйця, з яких плодилося зло, проковтнувши небесні води. "Індра вбив його і звільнив води, що вилились з неба животворним дощем" [9: 19]. У германській міфології бог-громовик Тор, виконуючи завдання велетня Хюміра, ледь не перемагає світового змія: "Тор-переможець / до борту човна / сміливо втягнув / барвистого змія / молотом бити / почав він по жахливій / верхівці волосся / родича Вовка" [10: 226]. Загалом, культурні герої богатирського типу, що мають напівлюдське походження, на завершальному етапі космогонічного творення ще не в змозі, згідно з первісними уявленнями, знищити світового змія, оскільки людина є надто слабкою, щоб боротися з могутніми силами природи. На цьому етапі змієборча діяльність під силу лише верховним богам-громовикам.

Подальша міфоепічна традиція трансформує образ змія в образ дракона. Дракон, крилатий, літаючий змій, – міфологічна істота, що уявлялась як поєднання елементів різних тварин: зазвичай голови (часто декількох голів) змії і тулуба земноводного (змій, ящера, крокодила) і крил птаха; іноді до складу такого комбінованого образу входили і частини тіла інших тварин (риби, пантери, лева, кози, собаки). З перемогою над такою істотою пов'язана діяльність грецького героя Беллерофонта. Химера, що мала голову лева, хвіст дракона і тулуб кози, була знищена Беллерофонтом за допомогою чарівного коня Пегаса [11: 128]. Приборкання грецьким культурним героєм Гераклом Цербера має яскраві риси дракоборства, оскільки чудовисько мало "три собачі голови і хвіст дракона, на голові у нього були голови різноманітних змії" [1: 39]. У цілому, за своїми основними ознаками дракон пов'язаний з символікою змія, втілюючи водну стихію. Проте дракон поєднує у собі ознаки нижнього (підземного) світу, символом якого є змій, і верхнього (небесного) світу, котрий символізує птах. Звідси крилатість змія і його вогняне дихання.

На відміну від змія, дракон у міфоепічній традиції індоевропейських народів має негативні ознаки, оскільки дуже часто він є викрадачем людей. Перехід від подвійної оцінки символіки змія до більш негативної пов'язаний із декількома чинниками. По-перше, змієборчі міфи отримали значне поширення в період раннього землеробства, а точніше – під час боротьби з водною стихією у регіонах ірригаційного землеробства, в долинах річок Нілу, Тигру, Євфрату, Гангу, Хуанхе або гірських районах Греції, де літній сезон завжди супроводжується посухами і поодинокими сильними грозами. У зв'язку з цим змії, як охоронець земних і небесних вод, ніс відповідальність за стихійні лиха, посухи чи повені.

По-друге, така трансформація пов'язана з поступовою втратою сакрального смислу первісних ініціацій, котрі часто мали зміїну символіку. Як зазначав відомий радянський дослідник В.Я. Пропп, з часом первісна свідомість перетворювала проходження юнака чи дівчини через змієподібну конструкцію під час ініціації на акт поглинання і нового народження молодого людини [2: 240]. Проходили століття і позитивне значення церемонії стиралося, залишаючи у первісній міфології мотив поглинання людини (переважно дівчини) міфічним змієм. Оскільки змії (дракон) був символом родючості, то йому потрібна була дружина. Щоб

задобрити змія, закликати вологу, забезпечити родючість землі, зазвичай змієві приносили в жертву найкрасивіших дівчат. З часом сама необхідність людських жертв задля припинення посухи чи попередження її ставилася під сумнів. Саме в цей час з'являється образ змієборця – культурного героя, покликаною припинити таку практику.

Загалом, на етапі розвитку ранніх землеробських суспільств відбувається поєднання напівзабутих спогадів про давні ритуали ініціації, пов'язаних зі зміною символікою, з постійною боротьбою з повенями, посухами, ураганами, що й спричинило негативне ставлення до діяльності змія-дракона і обґрунтувало необхідність боротьби з ним.

Зауважимо, що мотив боротьби зі змієм-людоджером характерний для усієї індоєвропейської міфологічної традиції. Грецький культурний герой Персей, знищивши Медузу, по дорозі додому рятує Андромеду, перемагаючи велетенського морського змія [12: 82]. З перемогою над драконом, що знищив велику кількість людських душ, пов'язана діяльність іншого культурного героя – нарта Сасрикви. "Ось і полудень, а Сасриква б'ється з драконом. Ось і сонце сідає, а битва продовжується. Стікаючи кров'ю, дракон огризається. І нарешті помирає" [13: 165]. В індійській міфології стоголовоий отруйний змія Калія змушений був залишити річку Калінді після двобою з Крішною, який свою змієборчу діяльність розпочав ще в дитинстві, коли переміг велетенського змія Аджагара [14: 321]. Загалом, якщо верховні боги-громовики впорядковують увесь людський космос, то культурні герої більш земного походження переважно захищають уже існуючий соціум від зовнішніх загроз, зокрема від міфічного змія.

З огляду на це, культурні герої богатирського типу, наприклад, грецькі Геракл, Тесей, Персей, Беллерофонт, Ясон, індійські Рама, Крішна, брати Пандави, ірландський Кухулін, англо-саксонський Беовульф, нартські Сасриква, Батразд та інші значно ближчі до образу звичайної людини, ніж боги. Проте навіть їх образи за усієї їх людяності теж не можуть розглядатися як втілення лише історичних особистостей. Вони передперсональні і є відображенням колективних витоків природного і соціального упорядкованого космосу. Тому образ культурного героя має архетипічний характер. Міфічний герой повинен бути носієм волі богів на землі, упорядковуючи життя, захищаючи справедливість, установлюючи моральні норми, закони, знищуючи чудовиськ всупереч давній стихійності і дисгармонії.

З перемогою над хтонічними змієподібними чудовиськами пов'язується і заснування окремих міст, храмів, святилищ. Наприклад, після перемоги Кадма над велетенським змієм на тому ж місці було засновано місто Фіви [12: 53]. На місці перемоги над Піфоном Аполлон заснував відомий в античності храм Аполлона Піфійського та Піфійські ігри. Виходячи з цього, захисна функція діяльності культурного героя дуже тісно переплітається з функцією творця, упорядника соціуму.

Якщо для ранніх змієборчих мотивів характерне використання переважно надлюдської сили культурних героїв у боротьбі з хаотичними стихійними силами природи, то на пізніших етапах героїчної діяльності проявляється значна інтелектуалізація змієборства. Наприклад, грецький Геракл для перемоги над Лернейською гідрою, що мала "величезний тулуб і дев'ять голів, з котрих вісім були смертними, а середня, дев'ята, – безсмертна", змушений був за допомогою Іолая припікати відрубані голови, щоб вони не відросли знову [15: 33]. Інший культурний герой Персей повинен був знищити Горгону Медузу. Проте однієї фізичної сили для цього було замало, оскільки один лише погляд Медузи міг перетворити людину на камінь. За порадою Афіни Персей знищив Горгону, дивлячись на її відображення на мідному щиті.

Найчіткіше риси інтелектуалізації діяльності культурного героя проявляються в образі грецького Одісея. Як відомо, саме він для перемоги над Троєю пропонує ахейцям побудувати дерев'яного коня і подарувати його троянцям. Щоб не бути зачарованим співом сирен, він наказує членам своєї команди заліпити вуха воском, а себе прив'язати міцно до корабля [16: 191]. Окрім цього, Одісей хитрістю підносить циклопові вино, осліплює його і допомагає товаришам утікати з печери циклопа, прив'язавши себе під животами овець [16: 147-149]. Недарма Гомер називає героя найхитромудрішим із людей.

Поряд з цим, нартська міфоепічна традиція також містить перекази про боротьбу одноокого велетня з Урузмагом. Коли герой випадково зайшов з отарою овець у печеру, уаїг (одноокий велетень – К.Н.), котрий там жив, зачинив вхід каменем, пригостив героя вечерою і пообіцяв наступного дня його з'єсти. Так само, як і давньогрецький Одісей, Урузмаг уночі осліпив велетня розжареною палицею і врятувався [17: 74-75]. Інтелектуалізація героїчної діяльності часто простежується у подвигах культурних героїв-трікстерів. Наприклад, нартський герой-трікстер Сирдон, щоб урятувати інших героїв, розповідає велетням байку про різних тварин і запитує, хто з них найсильніший. Велетні-людоджери пересварилися і повбивали один одного [17: 189].

Так само ісландський герой Греттір, вступаючи в боротьбу з берсерками, розуміє, що перемогти їх може лише хитрістю. Греттір, прикинувшись союзником, щедро почагував берсерків вином і обеззброїв їх. Але, незважаючи на це, "була жорстока сутичка, оскільки такими могутніми вони (берсерки – К.Н.) були, хоча і без зброї" [18: 36]. Зауважимо, що інтелектуалізація героїчної діяльності з'являється у більш розвинутих міфологічних системах. Поступово відходить у минуле думка, що перетворення світу можливе лише в результаті діяльності богів, але реформатором навколишнього світу спочатку постає не звичайна людина, а напівбог – культурний герой. Окрім цього, людина починає усвідомлювати, що боротьба із зовнішніми загрозами можлива не стільки за допомогою фізичної сили, скільки з використанням інтелекту, що був нерозривно пов'язаний у міфологічній свідомості з хитрістю.

Потрібно відзначити, що боротьба культурних героїв з міфічними чудовиськами чи велетнями супроводжується допомогою божественних покровителів або чарівників. Наприклад, перемога скандинавського героя Сігурда над драконом була б неможливою без чарівної зброї. Регін, брат дракона Фафніра, викував героєві меч під назвою Грам. "Він був таким гострим, що Сігурд, встромивши його у води Рейну, пускав за течією шматки шерсті і меч різав їх, як воду" [10: 277]. Цим мечем Сігурд розсікає наковальню Регіна так само, як бог-громовик б'є блискавками по наковальні-землі. Фігура Регіна заслуговує детальнішої уваги, оскільки цей чарівний коваль, брат дракона Фафніра, теж міг перетворюватись у змія, що зближує його з фігурою індоєвропейського бога-ковалю. У цілому перекази про покровительство і допомогу культурному герою-змієборцю міфічного божественного ковалю, котрий викове для нього зброю, мають типологічну спільність з найдавнішими героїчними переказами, наприклад, нартського епосу про небесного ковалю Курдалагоне, який загартував у своїй кузні найголовніших нартських культурних героїв (Сасрикву (Сосруко), Батразда, Урузмага та інших), викувавши згодом для них зброю; ірландського епосу про Кухуліна, прийомним батьком якого став чарівний Кулан-Коваль. Таким чином, захисна функція в діяльності культурного героя тісно пов'язана з основним мотивом індоєвропейського ковальського міфу.

Окрім боротьби з хтонічними чудовиськами, захисна діяльність культурного героя спрямована на боротьбу з велетнями. Більшість світових міфологічних систем, зокрема індоєвропейських народів, містить перекази про боротьбу з людьми-велетнями. Наприклад, ще на початку існування світу бог Тор згідно з "Пісню про Харбарта" "був на сході і знищив племена турсів, якби цього не сталося, то в Мідгарді (світі людей. – К.Н.) люди не могли б жити" [10: 221]. Через деякий час скандинавський бог-трікстер Локі разом з Тором, хитрістю повернувши молот Тора, перемогли конунга велетнів-йотунів: "упав першим Трюм, йотунів конунг, і рід велетнів був увесь знищений" [10: 238]. Англосаксонський культурний герой Беовульф знищує жахливого людоджера Гренделя та його матір, які виходили на полювання з моря [19: 68; 103]. Потрібно зауважити, що основною причиною боротьби з велетнями є їх канібалізм. Зокрема, згідно з нартським героїчним епосом, саме це стало найбільшою загрозою для нартського суспільства під час сутичок з племенами велетнів [12: 54].

Багато переказів про нартських культурних героїв містять розповіді про перемоги над велетнями, але іноді навіть герої ледь не ставали жертвами людоджерів. Наприклад, нартський герой Батразд, в образі якого проявляються чіткі риси бога-громовика, рятує інших культурних героїв Урузмага, Сослана і Хамица, що потрапили у полон до велетнів-людоджерів. "Миттєво опинився Батразд у будинку уаїгів і почав кулаком бити їх – кого вдарить, той у чорний попіл обертається. Так Батразд знищив усіх уаїгів" [17: 244-245].

Мотиви боротьби з велетнями поширені і в грецькій міфологічній традиції (боротьба Зевса та інших богів з гігантами, боротьба Геракла з Антеєм і Каком, боротьба Одисея з циклопом). Одним з найяскравіших прикладів захисту окремого соціуму від зовнішніх загроз, зокрема від велетнів, є діяльність афінського культурного героя Тесея. Окрім знищення Марафонського бика, Тесея перемагає велетнів-розбійників Прокруста (Дамаста), Скірона, Керкіона. Проте найбільш визначною перемогою героя є знищення Мінотавра, чудовиська з тілом людини і головою бика. "Домовившись з Аріадною, зробивши її своєю спільницею, Тесею вбив Мінотавра і, дізнавшись від дівчини, як знайти вихід з лабіринту, врятувався" [20: 63]. Використання нитки Аріадни ставить Тесея в один ряд з іншими культурними героями, яким притаманний високий рівень інтелектуалізації героїчної діяльності.

Ведійська міфологічна традиція містить багато міфів про боротьбу з велетнями. Так, Бхімасена, один з братів Пандавів, рятує від страшної людської данини місто. Під час боротьби "людоджер почав задихатися, втомлюватись, і тоді Бхімасена підняв його у повітря і вдарив об землю з такою силою, що він не міг уже піднятися" [21: 20-21]. Чудовиська-ракшаси, що населяли за давньоіндійською традицією острів Ланку, були підданими змієподібного Равани, з яким вів боротьбу індійський герой Рама. Ці істоти володіли надлюдською фізичною силою і були агресивно налаштованими до людини [22: 134]. Інший давньоіндійський культурний герой Крішна змушений був ще в колісці задушити велетенських ракшасів Путану і Трінаварта. З огляду на це боротьба міфічних культурних героїв з велетнями є важливою складовою їх захисної діяльності.

У цілому захисна функція в діяльності культурного героя є продовженням функції космогонічного творення, реформування світу людини на шляху подолання хаотичності, дисгармонійності, тяжіння до небуття і "ніщо". На рівні міфологічної свідомості хтонічні чудовиська є уособленням хаотичних деструктивних сил природи. На відміну від впорядкованого людського соціуму, світ чудовиськ є асоціальним: змії, дракон чи велетень є окремою особою, позбавленою тісних соціальних зв'язків. Отже, світ чудовиськ потенційно не може протистояти світові людини з його тісними соціальними зв'язками.

Поряд з цим, згідно з міфологічною свідомістю, світ чудовиськ є втіленням індивідуального і колективного несвідомого, а подолання культурним героєм чудовиськ є уособленням перемоги свідомого на шляху уконститування, стабілізації навколишнього середовища у свідомості давньої людини. Внаслідок цього захисна діяльність культурного героя поступово перетворилася в модель, певний архетип суспільної поведінки, що відтворюється наступними поколіннями людей. Образи не лише культурних героїв-громовиків, але й богатирів індоєвропейської міфологічної традиції мають передперсональні риси і витворюють окремий архетипічний образ культурного героя, що проходить вертикальною інформаційно-енергетичною структурою через усі періоди людської історії.

На рівні космогонічного творення функції культурного героя перебирає на себе верховний бог-громовик, що перемагає світового змія і рятує світ від посухи. Подальше облаштування людського соціуму відбувається внаслідок захисної діяльності зміеборців багатирського типу. Як більш наближені до людей, ці культурні герої у боротьбі з хтонічними чудовиськами поряд з надлюдською фізичною силою використовують хитрість та інтелект. Зміеборство індоєвропейських культурних героїв тісно пов'язане з основним ковальським міфом індоєвропейської традиції. Наслідком захисної діяльності культурного героя є заснування міст, храмів, святилищ. Поряд з боротьбою з хтонічними чудовиськами, важливою частиною діяльності культурного героя є боротьба з велетнями-людоджерами, які були серйозною загрозою для первісного людського соціуму.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Мифы народов мира. Энциклопедия в 2-х т. – Т. 1 / Под ред. С.А. Токарева. – М.: Большая Российская Энциклопедия, 2000. – 672 с.
2. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – Л.: Издательство Ленинградского университета, 1986. – 365 с.
3. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. – М.: Наука, 1976. – 407 с.
4. Юнг К.Г. Божественный ребенок: Аналитическая психология и воспитание. – СПб. – М.: Олимп; ООО "Изд-во АСТ-ЛТД", 1997. – 400 с.
5. Элиаде М. Космос и история / Пер. с. англ. и фр. А.А. Васильева, В.Р. Рокитянской, Е.Г. Борисова. – М.: Прогресс, 1987. – 312 с.
6. Гесиод О происхождении богов (Теогония) // О происхождении богов / Сост., вступ. ст. И.В. Штоль. – М.: Советская Россия, 1990. – С. 191 – 221.
7. Гомеровы гимны // О происхождении богов / Сост., вступ. ст. И.В. Штоль. – М.: Советская Россия, 1990. – С. 225 – 235.
8. Ведийская культура. Ригведа. Атхарваведа. Чхандогья // История и культура древней Индии: Тексты / Сост. А.А. Вигасин. – М.: Издательство МГУ, 1990. – С. 7 – 51.
9. Темкин Э.Н., Эрман В.Г. Мифы древней Индии. – М.: Наука, 1985. – 332 с.
10. Старшая Эдда // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах / Вступ. ст. А. Гуревича. – М.: Худ. литература, 1975. – С. 181 – 357.
11. Гомер Иллиада / Перевод с древнегреч. Н. Гнедича, предисл. В. Ярхо, примеч. С. Ошерова. – М.: Художественная литература, 1978. – 534 с.
12. Публій Овідій Назон Метаморфози / Переклад, передмова та примітка А.А. Содомори. – К.: Дніпро, 1985. – 300 с.
13. Приключения нарта Сасыквы и его девяносто девяти братьев. Абхазский народный эпос. – М.: Художественная литература, 1962. – 287 с.
14. Три великих сказания древней Индии / Лит. изложение и предисловие Э.Н. Темкина, В.Г. Эрмана. – М.: Наука, 1978. – 576 с.
15. Аполлодор Мифологическая библиотека / Издание подготовил В.Г. Борухович. – Л.: Наука, 1972. – 213 с.
16. Гомер Одиссея / Перевод с древнегреч. В. Жуковского, вступ. ст. А. Тахо-Годи, примеч. С. Ошерова. – М.: Художественная литература, 1981. – 407 с.
17. Наргы. Осетинский героический эпос в 3-х кн. – Кн. 2. – М.: Наука, 1989. – 492 с.
18. Сага о Греттире / Изд. подготовили О.А. Смирницкая, М.И. Стеблин-Каменский. – Новосибирск, 1976. – 176 с.
19. Беовульф // Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах / Вступ. ст. А. Гуревича. – М.: Художественная литература, 1975. – С. 27 – 181.
20. Диодор Сицилийский Греческая мифология. Историческая библиотека / Пер. с древнегреч. О.П. Цыбенко. – М.: Лабиринт, 2000. – 224 с.
21. Махабхарата или сказание о великой битве потомков Бхараты / Лит. изложение Э.Н. Темкина, В.Г. Эрмана. – М.: Издательство восточной литературы, 1963. – 200 с.
22. Рамайна / Пер. с санскрита В. Потаповой, вступ. статья Г. Гринцера, коммент. Б. Захарьина. – М.: Художественная литература, 1986. – 270 с.

Матеріал надійшов до редакції 28.02.2006 р.

Ковтун Н.М. Защитная функция в деятельности культурного героя: историко-философское измерение.

В статье проанализирована защитная функция в деятельности культурного героя. Особенное внимание сконцентрировано на борьбе героя с хтоническими чудовищами, змеями, драконами, великанами. Противостояние мифического культурного героя стихийным силам природы рассматривается как один из путей преодоления сил хаоса и упорядочения жизненного пространства архаического человека.

Kovtun N.M. The protection function in the culture hero's activity: historical and philosophical aspects.

The article deals with the analysis of the protection function in the culture activity. Special attention is paid to the fighting against the htonic monsters, dragons, giants. Mythical cultural hero's fighting the uncontrolled natural forces is shown as one of the ways of overcoming the chaos power and life space regulation.