

## **МИФОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТИНА МИРА БЕЛОРУСОВ**

**Введение.** Человек воспринимает мифы как реальные события и часть исторического прошлого народа. Мифология и культура белорусского народа богата и разнообразна. В национальном фольклоре можно найти множество интересных преданий и мифов. Целью данной работы является анализ содержания мифов, преданий Беларуси, которые повлияли на возникновение культурно-исторических особенностей белорусского народа.

**Материалы и методы исследований.** Материалом исследования послужили мифы и предания белорусского народа, которые появились в разные исторические периоды. Они позволяют проанализировать информацию, систематизировать полученные данные и определить особенности развития белорусской мифологии в определенные исторические периоды.

Методы исследования: систематизация и обобщение информации по теме работы, аналитический и описательный методы.

**Результаты исследований.** В культуре любого этноса важное место отводится преданиям и мифам. Они неразрывно связаны с сознанием народа.

Мифом называется «повествование, которое передает представление людей о мире, о возникновении всего существующего» [1]. Предание – «устный рассказ, основанный на реальных исторических событиях и личностях, который передается из поколения в поколение» [1].

Мифологию можно назвать самым загадочным, сакральным пластом культуры каждого народа. В мифах, бытующих на территории Беларуси, соединяются древние языческие предания и более поздние, христианские. Именно мифология доносит до потомков тайные символы, которые воздействуют на человека на уровне подсознания. Согласно археологическим находкам, на территории Беларуси уже в 9-8 тыс. до н. э. существовали такие мифологические представления, как фетишизм, тотемизм, анимизм. Наши предки поклонялись природе во всех ее проявлениях, что отразилось в древних изделиях из кости и дерева. Позднее появились первые элементы орнамента, которые сохранились до наших дней на изделиях из керамики. Самыми распространенными изображениями были солярный круг, крестоподобные фигуры с лучами, заштрихованные треугольники. Они олицетворяли божества солнца, неба, земли, огня. Эту символику и сегодня можно встретить в различных видах белорусского народного творчества.

Языческая мифология на территории Беларуси не исчезла даже с приходом христианства. Многие мифологические образы впоследствии стали героями белорусских сказок, былин, песен. В мифологии белорусского этноса сохранилась своя версия сотворения мира. Небесное царство *Багань* включало в себя *Неба*, *Вырай* и *Птушыныя Дарогі*. Там жили небесные боги – *Сварог*, *Дажбог*, *Стрыбог*, *Макош*, *Зніч*, *Ляля*, *Каляда*. Наши предки считали, что, кроме земной жизни, существовали подземное и подводное царства. Там хозяйничали духи, которые несли людям болезни и смерть (*Паляндра*, *Марэна*, *Трасца*). В подземном царстве жили *Велес*, *Жыжаль*, *Кладнік*, *Зюзя*, *Мароз*. В подводном царстве – *Вадзянік*, *Баламуцень*, *Азярніцы*. Во дворах и в домах жили усадебные духи (*Хатнік*, *Хлеўнік*, *Гуменнік*).

Согласно древним преданиям, сначала на белорусской земле появились *Волаты*, позднее – *Асілкі* и, наконец, люди, которые живут сейчас. Наши предки верили в чародеев и наделяли магическими свойствами родники, реки, озера, животных и птиц. Самым чудодейственным считался цветок папоротника (*папараць-кветка*), который и сегодня многие считают символом Беларуси. Наши предки умели защищать себя от беды, знали, как

привлечь удачу. Во многих белорусских селах и сегодня бытуют поверья и обряды, которые сохранились с давних времен. Например, *Масленица, Каляды, Купалле*.

Некоторые сюжеты белорусских мифов, былин и сказок встречаются и в мифологии русского народа. Например, *Баба Яга, Морозко, Водяной, Русалка*. Образы, появившиеся на белорусской земле, присутствуют и в национальных культурах других славянских народов.

**Заключение.** В любой стране и у любого народа есть свое самобытное культурное наследие, представляющее огромный интерес и ценность не только для потомков, но и для всего человечества. Мифологическая картина мира белорусов, несомненно, повлияла на развитие языковой культуры и аутентичность белорусской нации.

**Литература.** 1. Воеводина, Л. Н. *Мифология и культура: учебное пособие* / Л. Н. Воеводина. – Москва: Институт общегуманитарных исследований, 2002. – 355 с. 2. Васілевіч, У. А. *Беларуская міфалогія* / У. А. Васілевіч. – Мінск: Універсітэцкае, 2001. – 202 с. 3. Глинка, Г. А. *Древняя религия славян* / Г. А. Глинка. – Саратов: Надежда, 1993. – 307 с. 4. Киркор, А. *Следы язычества в празднествах, обрядах и песнях* / А. Киркор : Живописная Россия: Литовское и Белорусское Полесье. – Минск: БелЭН, 1993. – 262 с. 5. Ладыгина, О. М. *Миф как явление культуры* / О. М. Ладыгина. – Москва: Полярная звезда, 2000. – 396 с.

УДК 130.2

**ВОЙЦЕХ Д.В.**, студент

Научный руководитель - **Чикиндин М.А.**, ст. преподаватель

УО «Витебская ордена «Знак Почета» государственная академия ветеринарной медицины», г. Витебск, Республика Беларусь

## **КИБЕРПАНК: НЕИЗВЕСТНОЕ ОБ ИЗВЕСТНОМ**

**Введение.** Если вам нравятся сюжеты с виртуальной реальностью, если интересна тема развития искусственного интеллекта, если пугает всё возрастающая власть корпораций и их вторжение в приватную жизнь, то киберпанк – это ваш жанр. Киберпанк представляет собой антиутопическое направление в культуре в сфере литературы, киноискусства, компьютерных игр. Само понятие было предложено американским писателем Б. Бетке и, по мысли автора, должно было сочетать всё более возрастающую технологизацию эпохи с традиционным бунтарством и несогласием с возникающей Системой. Слоганом данного направления служит известный лозунг «High tech, low life», символизирующий сочетание высокого уровня развития технологий, всё большее внедрение их в человеческую жизнь и феномен культурно-социального запаздывания, приводящего к уменьшению уровня жизни в целом.

**Материалы и методы исследований.** В процессе исследования использовались такие методы как анализ документов, типологизация, сравнение, абстрагирование, индуктивный метод.

**Результаты исследований.** Появление феномена киберпанка было обусловлено новой волной в развитии жанра фантастики, имевшей место в 60-70-х годах XX века. Творчество таких писателей как Р. Желязны, Дж. Дж. Баллард, П. Кэдиган, Ф. Фармер, С. Делани и Х. Эллисон было пронизано стремлением уйти от традиционно пессимистично-утопичной научной фантастики с целью представить мир и отдельного человека в окружении недружественных ему проявлений технологий, влекущих постоянное социальное напряжение, которому герой вынужден противостоять часто с заранее predetermined для себя негативным концом. В литературе постсоветского пространства произведения данного жанра получили распространение благодаря такому автору как А. В. Тюрин, введшего в одном из своих рассказов термин «киберозойская эра». Большинство произведений жанра киберпанка пронизаны пессимистичной нуарной атмосферой окраин мегаполисов с элементами нигилизма. В литературе и кино жанра киберпанк большая часть действия происходит онлайн, в киберпространстве, где стирается грань между реальной и виртуальной реальностью. Компьютерные системы постепенно захватывают мир.