

18+

ОКСАНА ЗУБИХИНА

Мифические существа

НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОЕ
ИССЛЕДОВАНИЕ В ОБЛАСТИ
КУЛЬТУРОЛОГИИ И МИФОЛОГИИ.

Оксана Зубихина
Мифические существа.
Научно-популярное
исследование в области
культурологии и мифологии

*<https://litres.ru/74151247>
ISBN 9785007010337*

Аннотация

Книга посвящена исследованию мифических существ как важнейшего культурного феномена. В ней рассматривается эволюция образов от древности до современности, их роль в формировании мировоззрения и культуры различных народов.

Содержание

Оглавление	5
Введение	5
Глава 1. Происхождение мифических существ	7
Глава 2. Типология и классификация мифических существ	18
Классификация мифических существ	24
Конец ознакомительного фрагмента.	43

**Мифические существа
Научно-популярное
исследование в
области культурологии
и мифологии**

Оксана Зубихина

© Оксана Зубихина, 2026

ISBN 978-5-0070-1033-7

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Оглавление

Введение

В современных условиях, характеризующихся стремительным развитием науки и технологий, исследование мифических существ как культурного феномена приобретает особую актуальность, поскольку эти удивительные создания, веками живущие в памяти человечества и пронизывающие все сферы культуры — от древних наскальных рисунков до современных видеоигр — продолжают трансформироваться, обретать новые черты, но неизменно сохранять глубинный смысл, заложенный в них нашими предками, воплощая в себе представления людей о силах природы, моральных ценностях, тайнах мироздания и неизведанных сторонах человеческой души, что обуславливает цель данного исследования, заключающуюся в комплексном изучении роли мифических существ в культуре человечества, их эволюции и трансформации в современном мире, а также в выявлении их значения для понимания коллективного опыта и мировоззрения разных эпох, для достижения которой необходимо решить следующие задачи: проанализировать эволюцию образов мифических существ от древности до современности, исследовать символическое значение мифиче-

ских созданий в различных культурах, выявить основные функции мифических существ в обществе, определить роль мифологических образов в современной культуре, проследить трансформацию архетипических образов в условиях глобализации и изучить практическое применение знаний о мифических существах в искусстве, психологии и массовой культуре, что позволит глубже понять, как эти универсальные символы, ставшие не просто персонажами древних легенд, а ключами к пониманию коллективного опыта человечества, продолжают жить в современном мире — от фразеологизмов и художественных произведений до психологических практик и массовой культуры, доказывая тем самым, что даже в эпоху научного прогресса человечество не может отказаться от мифотворчества, нуждаясь в этих архетипических образах как в способе осмысления реальности и выражения глубинных переживаний.

Глава 1. Происхождение мифических существ

В глубокой древности, когда человек ещё не обладал научными знаниями, мифы стали универсальным инструментом осмысления мира. Через образы мифических существ люди пытались объяснить природные явления: молнии и грозы связывали с гневом богов, наводнения — с капризами водных духов, смену времён года — с мифами о жизни и смерти божеств.

Мифические существа воплощали глубинные страхи: например, ночные духи олицетворяли опасность темноты, а чудовища из глубин морей — страх перед неизведанным. Одновременно мифы давали надежду: добрые духи могли помочь в охоте, феи — принести удачу, а мудрые драконы — поделиться тайными знаниями.

Таким образом, мифология стала ранней формой мировоззрения, соединившей в себе объяснение реальности, психологическую защиту и стремление к идеалу.

Образы мифических существ прошли долгий путь трансформации — от примитивных духов первобытных верований до сложных архетипов современности. В архаичных культурах духи природы (лешие, водяные, домовые) были непосредственным отражением окружающей среды и повсе-

дневных забот. В античности мифические создания (кентавры, минотавры, горгоны) стали частью сложных пантеонов и героических эпосов, отражая развитие социальной структуры и этических норм.

В Средние века многие языческие существа переосмыслились через призму христианства: одни становились символами искушения, другие — аллегориями добродетели. В Новое время фольклорные образы вошли в литературные сказки, а в XX—XXI веках мифические существа обрели новую жизнь в фэнтези, научной фантастике и массовой культуре, сохраняя связь с древними архетипами, но адаптируясь к современным реалиям.

Концепция Карла Юнга о коллективном бессознательном и архетипах даёт ключ к пониманию универсальности мифических существ. Образы Тени (драконы, чудовища), Мудрого старца (драконы-наставники, духи предков), Трикстера (леший, койоты, Локи) встречаются в самых разных культурах не случайно: они отражают универсальные психологические паттерны. Миф позволяет человеку безопасно встретиться со своими страхами и желаниями, спроецировав их на образ существа извне.

Мифические существа играли ключевую роль в разных сферах культуры:

В фольклоре они выступали хранителями традиций и морали: Баба-Яга проверяла героя на смелость, Змей Горыныч символизировал преодоление испытаний, а домовый на-

поминал о важности уважения к дому и семье. Сказки и легенды с их участием передавали знания о мире и правилах поведения из поколения в поколение.

В религии мифические образы часто становились частью сакральных систем: ангелы и демоны в авраамических религиях, наги в индуизме и буддизме, духи предков в шаманизме. Они помогали структурировать представления о добре и зле, жизни и смерти, связи человека с высшими силами.

В искусстве фантастические создания вдохновляли художников, скульпторов и музыкантов на создание знаковых произведений. От древнегреческих изображений кентавров до средневековых горгулий, от романтических картин с феями до современных графических романов — мифические существа расширяли границы воображения и позволяли выразить сложные идеи через символы.

Особую роль мифические существа играли в социальной регуляции. Истории о духах, карающих за неуважение к природе, закрепляли экологические табу. Подвиги героев, побеждающих чудовищ, служили наглядным пособием по воспитанию мужества и смекалки. А общие верования сплачивали общину, создавая единую систему ценностей и страхов. Таким образом, миф был не просто развлечением, а жизненно важным инструментом выживания и передачи знаний.

Древние мифы продолжают оказывать мощное влияние на современную массовую культуру, получая новое прочтение в кино, литературе и видеоиграх. Драконы из средне-

вековых легенд стали центральными персонажами фэнтези-вселенных («Властелин колец», «Игра престолов»), вампиры эволюционировали от жутких существ фольклора до романтических героев («Сумерки»), а феи и эльфы обрели черты современных архетипов мудрости и гармонии.

В кино мифологические мотивы используются для создания эпических сюжетов («Тор», «Боги Египта») и психологических драм (интерпретации мифов о Сизифе или Икаре). Видеоигры («The Witcher», «God of War») позволяют игрокам взаимодействовать с мифическими существами напрямую, а литература (от Нила Геймана до Мадлен Миллер) переосмысливает древние истории через призму актуальных тем — идентичности, экологии, технологий. Так, мифические образы не просто сохраняются, но и адаптируются к запросам нового поколения, оставаясь актуальными и притягательными.

Мифические образы стали мощным ресурсом для современного маркетинга. Логотипы с драконами обещают удачу и мощь, а образы крылатых коней ассоциируются со скоростью и свободой. Более того, принципы сказкотерапии используют мифических существ как инструмент работы с психологическими проблемами: ребёнок, помогающий герою победить дракона, учится преодолевать собственные страхи. Так древние архетипы обретают новую, прикладную функцию в XXI веке.

Многие мифические существа встречаются в фольклоре

разных народов, но их образы и функции значительно различаются, отражая уникальные культурные ценности и мировоззрение. Например:

— **Драконы:** в китайской традиции — это символы удачи, мудрости и императорской власти, часто связанные с водой и дождём; в европейской — огнедышащие чудовища, охраняющие сокровища и олицетворяющие хаос, которого герой должен победить.

— **Духи воды:** славянская русалка опасна и коварна, заманивает людей в воду; японская каппа — озорное, но иногда полезное существо; греческие нимфы — прекрасные хранительницы источников, воплощающие гармонию природы.

— **Оборотни:** в европейской традиции ликантропия связана с проклятием и потерей контроля, символизируя борьбу человеческого и звериного начал; в мифологии коренных народов Америки оборотень-койот — трикстер, носитель мудрости и хитрости.

— **Духи леса:** славянский леший — строгий хозяин леса, способный запутать путника или помочь ему; японский кодама — воплощение души дерева, требующее уважения к природе; кельтские лесные феи — загадочные и непредсказуемые создания, напоминающие о тонкой грани между миром людей и магией.

Эти различия показывают, как одна универсальная идея (например, «могущественное сверхъестественное су-

щество») наполняется уникальными смыслами в зависимости от климата, истории и социальных установок народа.

Сравнительное изучение мифов выявляет удивительные универсальные сюжеты, возникшие независимо у разных народов. Мифы о всемирном потопе есть у шумеров, греков, евреев и индейцев Месоамерики. Культурные герои, добывающие огонь для людей, встречаются в Греции (Прометей), Полинезии (Мауи) и у народов Сибири. Эти параллели указывают на общие закономерности человеческого мышления и схожие этапы развития цивилизаций, когда миф служил ответом на фундаментальные вопросы бытия.

Таким образом, мифические существа — это не просто фантастические образы, но и ключ к пониманию эволюции человеческого сознания, социальных норм и культурных кодов. Они прошли путь от объяснения природных явлений до сложных психологических символов, оставаясь неотъемлемой частью нашей культуры.

Эволюция мифических существ в культуре Доисторический период (до 10 000 г. до н. э.)

В эпоху первобытного общества зародились первые представления о сверхъестественном: появились наскальные изображения духов природы, сформировалось анимистическое мировоззрение, возникло тотемизм с образами тотемных животных (медведей, волков, оленей как символов связи человека с природой), а также возникли духи предков (например, культ погребальных масок и статуэток).

Древний мир (10 000 г. до н. э. — 500 г. н. э.)

С развитием первых цивилизаций появились сложные пантеоны божеств: зооморфные божества с человеческими чертами (египетские боги — Ра, Анубис, Тот), классические гибриды (кентавры, минотавры, сфинксы), стихийные духи (нимфы, дриады, сатиры) и олимпийские существа (грифоны, пегасы, гарпии).

Средневековый период (500—1500 гг.)

В эпоху синтеза языческих и христианских верований сформировалась новая мифологическая система: появились христианские существа (ангелы, демоны, черти), развился фольклорный пласт (домовые, лешие, русалки), возникли образы рыцарских чудовищ (драконы как символы зла в легендах о святом Георгии) и различные оборотни (вервольфы, упыри).

Эпоха Возрождения (1500—1800 гг.)

Период переосмысления античного наследия породил новые формы мифологических существ: появились готические создания (вампиры в произведениях европейской литературы, призраки), развились образы сказочных персонажей (феи, гномы, эльфы в народных сказках), а традиционные мифологические образы получили новое литературное воплощение.

Новое время (1800—1900 гг.)

С развитием научной мысли появились фантастические создания в рамках научной фантастики (например, марсиа-

не в произведениях Герберта Уэллса), сформировались городские легенды (истории о призраках старых домов), развились авторские мифические образы в литературе (например, гоблины Джона Толкина).

Современный период (1900 — настоящее время)

В эпоху глобализации возникли медиа-персонажи из кино и видеоигр (например, покемоны, драконы из «Игры престолов»), развились современные городские легенды в интернете (Слендермен, Рейк), появились авторские мифические существа в современной литературе (дементоры из вселенной «Гарри Поттера»), а также сформировались кросскультурные гибриды (например, азиатские ёкаи в современной западной культуре).

Цифровые технологии открыли новые горизонты для воплощения мифических образов:

— **Анимация и CGI-графика** позволяют создавать реалистичных фантастических существ (Горлум из «Властелина колец», драконы в «Игре престолов»).

— **Видеоигры** дают возможность интерактивного взаимодействия с мифологическими мирами («The Elder Scrolls», «Dark Souls», «World of Warcraft»), где игроки сталкиваются с разнообразными мифическими созданиями.

— **Социальные сети и интернет-фольклор** порождают новые формы мифологизации: мемы с участием мифических существ, интерактивные хоррор-истории (как в случае со Слендерменом), виртуальные «легенды» о загадочных

интернет-сущностях.

— **Косплей и фанатские сообщества** оживляют образы мифических персонажей в реальной жизни, создавая новые традиции и ритуалы вокруг них.

Мифологические образы трансформировались от простых архетипов (духи природы) к сложным символическим системам (христианская демонология), от локальных представлений (славянские домовые) к глобальным (универсальный образ дракона), от объяснения природных явлений (грозовые духи) к культурным символам (фениксы как символ возрождения). При этом многие архетипические образы сохранялись, меняя лишь внешние черты и символическое значение в соответствии с культурными, социальными и технологическими изменениями общества.

Ключевые тенденции эволюции мифических существ:

1. Универсализация образов. Локальные существа (драконы, оборотни, вампиры) стали частью общемирового культурного кода, теряя жёсткую привязку к конкретной традиции.

2. Психологизация. Современные интерпретации делают акцент на внутреннем мире мифических созданий: вампиры исследуют свою природу, драконы становятся мудрыми наставниками, а чудовища — метафорами психологических травм.

3. Гибридность. Смешение традиций порождает новые

формы: японские ёкаи появляются в западных комиксах, славянская Баба-Яга становится героиней голливудских блокбастеров.

4.Технологизация. Мифические существа адаптируются к научной парадигме: инопланетяне заменяют духов, киборги — демонов, а искусственный интеллект воплощает архетип всеведущего духа.

5.Интерактивность. В цифровую эпоху мифы перестали быть статичными: зрители и игроки влияют на развитие сюжетов, создавая коллективные нарративы.

6.Коммерциализация. Мифические образы активно используются в маркетинге, брендинге и туризме: логотипы с грифонами, тематические парки по мотивам фэнтези, мерч с персонажами мифов.

7.Терапевтическая функция. Мифы стали инструментом психотерапии и саморазвития: сказкотерапия, архетипические тренинги, медитативные практики с использованием образов духов и божеств.

Мифические существа прошли долгий путь — от примитивных духов первобытных верований до сложных символов современной культуры. Они выполняли и продолжают выполнять важные функции:

- объясняют мир (от грозы до квантовой физики через метафоры);
- структурируют мораль (через образы героев и чудовищ);

- помогают осмыслить себя (архетипы Юнга);
- объединяют сообщества (от племенных тотемов до фанатских субкультур);
- стимулируют творчество (в искусстве, литературе, технологиях).

Эволюция мифических существ отражает эволюцию человеческого сознания: чем сложнее становится мир, тем многограннее становятся его мифологические проекции. Но неизменным остаётся одно — потребность человека в историях о сверхъестественном, которые помогают найти смысл в хаосе реальности.

Глава 2. Типология и классификация мифических существ

Мифические существа — фантастические создания, описанные в мифах, легендах и фольклоре разных народов. Они возникли как способ объяснить непонятные природные явления, выразить страхи и желания, закрепить моральные нормы и передать культурные традиции. Рассмотрим ключевые черты таких существ:

1.Сочетание частей разных животных или человека и животного. Позволяет создать яркий образ, воплощающий определённые качества. Примеры: кентавр (Древняя Греция — торс человека и тело лошади, олицетворяет сочетание разума и инстинктов), мантикора (тело льва, голова человека, хвост скорпиона — символ смертельной опасности), аммит (Древний Египет — голова крокодила, туловище льва, зад гиппопотама, пожиратель душ грешников).

2.Сверхъестественные способности. Силы, выходящие за рамки обычного мира: магия, контроль над стихиями и т. д. Примеры: феникс (возрождается из пепла, слёзы исцеляют), кицунэ (японская лиса с магическими способностями, может принимать человеческий облик и создавать иллюзии), джинн (дух из огня с силой исполнять желания, может

быть как доброжелательным, так и коварным).

3.Связь с природными стихиями или местами. Существа «привязаны» к определённой среде, олицетворяя её силу и опасность. Примеры: дракон (ассоциируется с водой или огнём, в Китае — символ мудрости, в Европе — страж сокровищ), кракен (скандинавский морской монстр, атакующий корабли, олицетворение страха перед океаном), леший (славянский дух леса, управляющий животными и растениями, может менять рост от дерева до травинки).

4.Символическая роль: воплощение страхов, моральных норм или культурных ценностей. Служат «уроками» для людей, предупреждая о последствиях поступков. Примеры: гарпии (Древняя Греция — полуженщины-птицы, наказывающие грешников), баньши (ирландский дух, криком предвещающий смерть, напоминает о неизбежности судьбы), полудница (славянский дух, наказывающий тех, кто работает в жару, символизирует уважение к ритмам природы).

5.Двойственность характера. Не являются однозначно «добрыми» или «злыми»: поведение зависит от взаимодействия с людьми. Примеры: домовый (славянская мифология — помогает по хозяйству, если его уважают, и вредит, если пренебрегают), русалка (может заманивать в воду или помогать рыбакам), каппа (японский водяной демон: опасен, но может научить боевым искусствам, если задобрить огурцами).

6. Уникальные уязвимости или условия взаимодействия. Даже могущественные существа имеют слабости — это подчёркивает идею баланса сил. Примеры: василиск (уязвим к зеркалам и пению петуха), оборотень (уничтожить можно только серебряным оружием), тролль (скандинавская мифология — при солнечном свете превращается в камень).

7. Архетипическая роль в сюжете. Мифические существа часто выполняют определённую функцию в мифе или сказке: стража, испытателя, помощника, обманщика и т. д. Это делает их «персонажами с задачей», а не просто фантастическими образами. В мифологии встречаются разнообразные существа и архетипы: трёхголовый пёс Цербер из Древней Греции, охраняющий вход в подземное царство Аида, крылатый конь Пегас, помогающий героям и вдохновляющий поэтов, а также архетип трикстера-обманщика (например, Локи в скандинавской мифологии или Ананси в африканском фольклоре), который нарушает правила и вносит хаос, приводящий в итоге к новому порядку.

8. Ритуальная или обережная функция. Многие существа связаны с обрядами, табу или амулетами: вера в них порождает конкретные действия — от жертвоприношений до ношения талисманов. В разных культурах существуют образы и предметы с защитной или воспитательной функцией: гаргульи в европейской средневековой традиции — каменные изваяния на соборах, отпугивающие злых духов и защищающие храм; Бабай в славянском фольклоре — ночной

дух, которым пугали непослушных детей для воспитательных целей; а в японской культуре — нэцкэ, миниатюрные фигурки с изображением мифических существ (кицунэ, кап-па), которые носили как обереги от несчастий.

9.Связь с реальными животными или явлениями.

Часто за мифическим образом стоит наблюдение за природой, находкой окаменелостей или поведением зверей. Так миф становится «объяснением» реального опыта. Единорог: возможно, возник из рассказов о носорогах или искажённых описаний окаменелостей эласмотериев (древних носорогов с рогом). В средневековье стал символом чистоты и целомудрия. Кракен: вероятно, вдохновлён гигантскими кальмарами (архитейтисами), чьи туши иногда выбрасывало на берег; породил легенды о чудовище, топящем корабли. Грифон: сочетание орла и льва могло отражать реальные находки золотых месторождений в степях, где водились орлы и обитали львы; в античности грифоны «охраняли» золото скифов.

10.Трансформация во времени. Образы мифических существ меняются от эпохи к эпохе: они могут «перекочёвывать» из религии в сказки, терять сакральный смысл или приобретать новые черты под влиянием литературы и массовой культуры. Дракон: в Древнем Китае — символ императорской власти и мудрости, в средневековой Европе — воплощение греха и язычества, в фэнтези XX—XXI веков — разумный вид со своей культурой (как у Толкина или в «Игре престолов»). Русалка: от опасных сирен, заманивающих мо-

ряков на гибель (античность), до романтизированной героини Андерсена с трагической судьбой, а затем — до комического персонажа в мультфильмах. Вампир: из фольклорного упыря, встающего из могилы (Балканы), в аристократично-го соблазнителя (граф Дракула Стокера), а позже — в героя любовных саг с «человеческими» переживаниями.

11. Коллективное «авторство». В отличие от литературных персонажей, мифические существа не имеют одного создателя. Их облик и история складываются столетиями через устные предания, заимствования между культурами и локальные вариации. Джинн: из арабской мифологии перешёл в европейскую традицию (через «Тысячу и одну ночь»), где превратился в «волшебного исполнителя желаний» с упрощённой природой. Нага: в индийских мифах — змееподобные существа с человеческими чертами, хранители сокровищ; в Юго-Восточной Азии (Камбоджа, Таиланд) их образ слился с местными духами воды, став частью храмовых орнаментов. Оборотень: от древнегреческого Ликаона (царь, превращённый в волка) до славянского волколака и германского вервольфа — одна идея, десятки региональных версий.

Эти черты часто переплетаются в одном образе: например, дракон объединяет сверхъестественную силу, связь со стихией, символическую роль стража границ между мирами, двойственность (может быть мудрым или разрушительным), уязвимость (уязвим для определённых видов оружия),

архетипическую функцию стража, бережную роль (в китайской традиции его изображение защищает дом), историческую трансформацию, возможную связь с ископаемыми рептилиями и множественные культурные версии. Через такие образы народы передавали знания о мире и закрепляли этические нормы.

Мифические существа — важная часть культурного наследия человечества: созданные в древности для объяснения природных явлений и воплощения представлений о добре и зле, они помогают увидеть общие черты в мифологиях разных народов, проследить эволюцию человеческих представлений о мире и использовать эти знания в науке и искусстве.

Класификация мифических существ

По происхождению:

— **Существа, основанные на реальных животных или их искажённом восприятии**, возникли из наблюдений за природой с добавлением фантастических элементов: например, драконы могли быть вдохновлены окаменелостями динозавров или крупных рептилий (в Китае их образ также связывают с находками костей крупных млекопитающих); циклопы — черепами древних слонов (род *Palaeoloxodon*), у которых центральное носовое отверстие принималось за гигантскую глазницу; кракен — гигантскими кальмарами (*Architeuthis dux*), чьи туши иногда выбрасывало на берег; грифоны могли возникнуть из рассказов о костях протоцератопсов в Центральной Азии, а единороги — из наблюдений за носорогами или искажённых описаний окапи.

— **Существа, созданные под влиянием культурных и религиозных представлений, отражают верования и социальные нормы общества**: например, элементали (гномы, сильфы, саламандры, ундины) описаны Парацельсом как духи стихий, а горгоны в древнегреческой мифологии воплощают наказание за нарушение моральных норм.

— **Существа, созданные под влиянием культурных и религиозных представлений**, отражают верования и со-

циальные нормы общества: например, элементарии (гномы, сильфы, саламандры, ундины) описаны Парацельсом как духи стихий, воплощающие алхимическую картину мира; горгоны в древнегреческой мифологии (Медуза и сёстры) воплощают наказание за нарушение моральных норм и связаны с культом плодородия; ангелы и демоны в авраамических религиях структурируют представления о добре и зле; кирины (цилинь) в китайской традиции символизируют добродетель и гармонию, а гандхарвы в индуизме — божественных музыкантов, покровителей искусств.

— **Существа, возникшие из страха перед неизвестным или природными явлениями**, служат объяснением пугающих процессов: например, баньши в ирландской мифологии — предвестник смерти с пронзительным криком, чьё появление связывали с гибелью членов древнего рода; Харибда и Сцилла в греческих мифах олицетворяют опасные водовороты и скалы у Мессинского пролива; леший в славянской традиции — непредсказуемость и опасность леса, его «хозяин», наказывающий за неуважение к природе; вурдалаки и упыри в восточноевропейском фольклоре объясняют эпидемии и внезапные смерти; вуивр во французской мифологии — огненный змей, ассоциирующийся с подземными пожарами и выбросами метана.

— **Существа, связанные с историческими или социальными явлениями**, воплощают реальные события или типы людей: например, кентавры могли символизировать ко-

чевых всадников (вроде скифов) для народов, не знавших верховой езды; вампиры в фольклоре Восточной Европы отражают страх перед эпидемиями, заразными болезнями и «неправильными» смертями; оборотни (ликантропы) связаны с психическими расстройствами и агрессией, а также с культом тотемных животных; великаны в мифах разных народов (исполины, ётуны) могут отражать память о древних племенах или страх перед силами природы; русалки в славянской традиции возникли из культа утопленниц и духов воды, связанных с аграрными обрядами.

— **Авторские существа** созданы конкретными творцами для художественных целей и позже вошли в культурный обиход: например, Ктулху придуман Г. Ф. Лавкрафтом как воплощение космического ужаса и непознаваемости Вселенной; Слендермен возник в интернет-фольклоре (2009) как образ безликого преследователя, играющий на страхе перед анонимной угрозой; Зубная фея сформировалась в современной западной традиции (XX век) как персонаж, поощряющий гигиену у детей и смягчающий страх потери зубов; хоббиты Дж. Р. Р. Толкина стали архетипом «маленького народа», живущего в гармонии с природой; дементоры из вселенной «Гарри Поттера» символизируют депрессию и экзистенциальный страх.

По внешнему виду:

— **Антропоморфные существа** — имеют преимуще-

ственно человеческий облик, могут обладать лишь небольшими сверхъестественными чертами или повышенной физической мощью. Такие существа воплощают идею «сверхчеловека» либо божественного начала в человеческой форме. Часто они выступают посредниками между миром людей и высшими силами, хранят знания или выполняют функции покровителей. В культуре антропоморфные образы подчёркивают связь божественного и человеческого, а их сверхъестественные черты (крылья, сияние, необычные глаза) маркируют статус «иного». Примеры: ангелы в авраамических религиях (люди с крыльями, символизирующие связь неба и земли), валькирии в скандинавской мифологии (воинственные женщины, выбирающие павших героев), джинны в арабской традиции (могут принимать человеческий облик, но обладают магической силой), феи в европейском фольклоре (миниатюрные женщины с крыльями, олицетворяющие природную магию), асуры в индуизме (могущественные существа, похожие на людей, но наделённые особой аурой силы и противостоящие богам). В славянской традиции к антропоморфным можно отнести русалок (в некоторых регионах их представляли как женщин без рыбьего хвоста) и берегинь — духов-хранительниц природы.

— **Зооморфные существа** — полностью или преимущественно напоминают животных, могут иметь черты одного вида или сочетать признаки нескольких. Они часто выступают как тотемы, духи природы или воплощения стихий.

Их образ подчёркивает связь человека с животным миром и природными силами. Зооморфные существа нередко связаны с культом предков или охотничьими обрядами. Примеры: цербер — трёхголовый пёс из греческой мифологии, охраняющий вход в подземное царство (символ неумолимости смерти); фенрир — гигантский волк из скандинавских мифов (воплощение хаоса и разрушения); бастет в древнеегипетской мифологии — богиня в образе кошки (покровительница домашнего очага и плодородия); гаруда в индуизме и буддизме — гигантская птица, враг змей-нагов (символ освобождения и духовного восхождения); кири́н (ци́линь) в восточноазиатской традиции — животное, напоминающее оленя с чешуёй и одним рогом (вестник благоприятных событий и символ добродетели). К этой группе относятся египетские боги с головами животных (Анубис, Тот, Гор), а также японские ёкаи, принимающие облик лисы (кицунэ) или тануки (енотовидной собаки).

— **Гибридные (полулюди-полуживотные) существа** — сочетают черты человека и животного в равной степени, отражая двойственность природы: разум и инстинкт, культурное и природное. Такие образы часто служат метафорой внутренних конфликтов или пограничных состояний. В мифологии гибриды могут быть стражами границ между мирами, учителями или испытателями. Примеры: кентавры — человек с телом коня (греческая мифология, символизируют сочетание разума и дикой силы); минотавр — человек с

головой быка (греческая мифология, воплощение первобытной агрессии и жертвенности); сатиры — люди с козлиными ногами, рогами и хвостом (греческая мифология, олицетворение природных инстинктов и веселья); русалки — верхняя часть тела женская, нижняя — рыба (мифологии многих народов, символ соблазна и опасности водной стихии); мантикоры — существо с телом льва, головой человека и хвостом скорпиона (персидская мифология, воплощение смертельной угрозы и неумолимой судьбы). К гибридам относятся египетский сфинкс (не греческий), индийские наги (люди со змеиными хвостами) и японские каппа (человек с черепашим панцирем и клювом).

— **Многосоставные (химеры)** — объединяют черты нескольких животных и иногда человека в причудливых сочетаниях, символизируя хаос, сверхъестественную мощь или пограничные состояния между мирами. Их образ вызывает одновременно ужас и восхищение, подчёркивая непознаваемость высших сил. Химеры часто выступают как стражи сокровищ или провозвестники катастроф. Примеры: химера — тело льва, голова козы на спине и хвост-змея (греческая мифология, символ неукротимой разрушительной силы); сфинкс — тело льва и голова женщины (в египетской традиции — символ мудрости и власти, в греческой — загадки и испытания); ламассу — человеческая голова, тело быка или льва и крылья орла (месопотамская мифология, защитный дух-покровитель); грифон — голова и крылья орла,

тело льва (античная и ближневосточная традиции, страж сокровищ и символ божественной власти); макары в индуистской и буддийской иконографии — гибриды крокодила, рыбы, слона и других животных (олицетворение водной стихии и плодородия). К химерам можно отнести семиглавого Змея Горыныча (славянская традиция) и Левиафана (библейское чудовище с чертами крокодила и дракона).

— **Стихийные и абстрактные формы** — не имеют чёткой биологической структуры, воплощают природные силы или абстрактные понятия. Они существуют как энергии, явления или символы, подчёркивая идею одушевлённости мира. Такие существа часто бесплотны или меняют форму, отражая непостоянство стихий. Примеры: элементали (гномы, сильфы, саламандры, ундины) — духи стихий земли, воздуха, огня и воды (средневековая европейская традиция, символизирующие баланс природных сил); ифриты в арабском фольклоре — мощные духи огня (воплощение разрушительной мощи и страсти); нькисы в германской мифологии — водные духи, меняющие форму (олицетворение изменчивости и опасности воды); туулики (в финно-угорских поверьях) — духи ветра, видимые как вихрь или туман (символ непостоянства и свободы); тени или призраки — бестелесные образы умерших, сохраняющие человеческий силуэт (воплощение памяти, вины или незавершённых дел). К этой категории относятся японские цукумогами (духи старых вещей) и славянские духи стихий (водяной, леший, полевой).

— **Гигантские существа** — отличаются колоссальными размерами, могут принадлежать к любой из предыдущих категорий. Они символизируют первозданную мощь природы, хаос или древние силы, предшествующие упорядоченному миру. Часто выступают антагонистами богов или людей, напоминая о хрупкости цивилизации перед лицом стихий. В мифах гиганты нередко связаны с катаклизмами или созданием рельефа. Примеры: титаны в греческой мифологии — исполины, предшественники олимпийских богов (воплощение стихийных сил и борьбы за власть); ётуны в скандинавских мифах — великаны, противники асов (символ хаоса и зимы); голиаф — библейский гигант (образ физической мощи, побеждаемой верой и хитростью); они в японской мифологии — крупные демоны с рогами и клыками (олицетворение гнева и разрушительных стихий); тролли в североевропейском фольклоре — огромные, часто уродливые существа (хранители гор и лесов, враждебные людям). К гигантам относятся славянские волоты, индийские ракшасы и библейские нефилимы.

— **Миниатюрные существа** — маленькие по размеру, часто обладают магическими способностями. Они воплощают идею скрытого мира, существующего параллельно человеческому, и подчёркивают важность мелочей. Могут быть как доброжелательными помощниками, так и проказниками. В фольклоре такие существа часто связаны с домашними обрядами или сельским хозяйством. Примеры: эльфы в евро-

пейской традиции — изящные создания небольшого роста (хранители лесов и магии); гномы — коренастые подземные жители (мастера ремёсел и хранители сокровищ); пикси в английском фольклоре — крошечные крылатые духи (озорные создания, связанные с природой); домовые в славянской мифологии — маленькие духи-хранители дома (символ связи семьи с традициями); брауни в шотландских поверьях — домашние помощники ростом с ребёнка (воплощение благодарности за уважение к дому и труду). К миниатюрным существам относятся ирландские лепреконы, немецкие кобольды и японские ко-дама (духи деревьев).

— **Механические и искусственные создания** — не являются живыми в привычном смысле, часто сотворены магией или наукой. Они отражают идею творения, соперничества человека с богами или последствий вмешательства в законы природы. В мифах такие существа — либо слуги, либо бунтовщики против творца. Примеры: големы в еврейской традиции — глиняные гиганты, оживлённые заклинаниями (символ ответственности творца за своё создание); автоматы античности и Ренессанса — механические люди или животные (воплощение человеческого гения и стремления к совершенству); терракотовая армия (Китай) — оживающие статуи (метафора вечной верности и посмертной службы); механические чудовища в стимпанк-мифах и фэнтези — гибриды механизмов и плоти (предупреждение о цене технологического прогресса); стражи гробниц в разных культу-

рах — ожившие статуи или конструкции, охраняющие священные места (символ неприкосновенности сакрального). К этой группе можно отнести древнегреческого Талоса (медного стража Крита) и японских каракаса-тэнгу (ожившие зонты с глазами и ногами).

По среде обитания

— **Лесные существа** — мифические создания, обитающие в лесах, чащах и рощах; считаются хранителями деревьев и зверей, могут помогать или мешать путникам. Их образ воплощает двойственность леса: с одной стороны, он даёт пищу и укрытие, с другой — таит опасности. Часто связаны с сезонными циклами, плодородием и охотничьими обрядами. Примеры: леший (славянская мифология) — хозяин леса, способный менять рост и имитировать голоса; дриады и гамадриады (греческая мифология) — нимфы деревьев, чья жизнь связана с определённым растением; зелёный человек (европейский фольклор) — дух растительности, символ возрождения природы весной; сильваны (римская мифология) — лесные духи, покровители скота и охоты.

— **Водные существа** — духи и создания, населяющие реки, озёра, источники и другие пресные водоёмы; связаны с плодородием, урожаем, а также с опасностью утопления. Могут быть благосклонны к рыбакам или, напротив, топить корабли и заманивать людей. Часто ассоциируются с душами утопленников или природными силами воды. Примеры: во-

дяной (славянская мифология) — хозяин рек и озёр, изображается как старик с рыбьим хвостом или зелёной бородой; келпи (шотландский фольклор) — водяной дух в облике коня, утаскивающий людей в реку; нимфы (наяды — греческая мифология) — духи рек, родников и озёр; болотник (славянская традиция) — дух болота, заманивающий людей в трясину; кикимора болотная (славянская мифология) — мелкий дух, путает следы и издаёт странные звуки ночью.

— **Морские и океанические существа** — создания, обитающие в глубинах морей и океанов, штормах, рифах; связаны с опасностью плавания, силой волн, сокровищами затонувших кораблей. Воплощают мощь водной стихии и непредсказуемость моря. Могут вызывать бури или даровать удачу морякам. Примеры: кракен (скандинавская мифология) — гигантский кальмар, способный потопить корабль; сирены (греческая мифология) — полуптицы-полуженщины, заманивающие моряков пением на скалы; тритоны (греческая мифология) — сыновья Посейдона, дующие в раковины и вызывающие бури или штиль; морские драконы (китайская мифология, Лун-Ван) — повелители морей, управляющие приливами и штормами; селки (ирландская и шотландская мифология) — люди-тюлени, выходящие на берег раз в 9 дней.

— **Горные и пещерные существа** — обитатели гор, пещер, ущелий и скал; часто охраняют сокровища или древние тайны. Их образ связан с недоступностью и силой сти-

хий камня и земли. Могут быть враждебны к людям или помогать тем, кто уважает природу гор. Примеры: тролли (скандинавская мифология) — великаны, обитающие в горах, превращающиеся в камень на солнце; гномы и дворги (германо-скандинавская традиция) — искусные кузнецы, живущие под землёй и владеющие секретами горного дела; циклопы (греческая мифология) — одноглазые гиганты, по легендам, жившие в пещерах Сицилии; драконы (многие культуры) — стерегут клады в горных пещерах (например, Фафнир в «Эдде»); альпы (немецкий фольклор) — горные духи, иногда враждебные людям.

— **Подземные и хтонические существа** — создания, связанные с недрами земли, пещерами, шахтами и загробным миром. Воплощают страх перед неизведанным, смертью и силами, скрытыми под поверхностью. Часто выступают стражами границ между мирами. Примеры: цербер (греческая мифология) — трёхголовый пёс, охраняющий вход в Аид; Кощей Бессмертный (славянская традиция) — чародей, обитающий в подземном царстве или отдалённом замке, связанный с темой смерти и бессмертия; духи шахт (европейский фольклор, например, «кобольды») — мелкие духи, предупреждающие о обвалах или сбивающие с пути; наги (индуизм, буддизм) — змееподобные существа, живущие в подземных дворцах и водоёмах; големы (еврейская традиция) — создания из глины, связанные с землёй и магией.

— **Воздушные и небесные существа** — духи, оби-

тающие в небе, облаках, на вершинах гор; связаны с ветром, грозами, звёздами. Символизируют свободу, вдохновение, божественное начало и связь с высшими силами. Могут быть посланниками богов или воплощать природные явления. Примеры: грифоны (античная и ближневосточная мифология) — стерегут золото в горах и на небесных границах; гаруда (индуизм и буддизм) — гигантская птица, перевозчик бога Вишну, живущая высоко в горах и небесах; симург (персидская мифология) — царь птиц, обитающий на вершине мирового дерева; валькирии (скандинавская мифология) — девы-воительницы, летающие над полем битвы; пегасы (греческая мифология) — крылатые кони, парящие в облаках.

— **Домашние и хозяйственные существа** — духи, привязанные к жилищу человека, двору, амбарам, баням; могут быть покровителями или проказниками. Их благосклонность связывают с благополучием семьи, урожаем и здоровьем скота. Часто требуют уважения и подношений. Примеры: домовый (славянская мифология) — хранитель дома, живёт за печью или в хлеву, помогает, если его уважают, и шумит, если нет; банник (славянская традиция) — дух бани, может ошпарить или подарить здоровье; брауни (шотландская и английская мифология) — домашние помощники, работающие ночью за миску сливок; ками (японская традиция, например, дзасики-вараси) — духи-хранители дома, приносящие удачу; лары и пенаты (римская мифология) — духи домашнего очага и кладовых.

— **Пустынные и степные существа** — создания, обитающие в безлюдных пространствах, песках, степях; связаны с жаждой, миражами, одиночеством и опасностью для путников. Часто воплощают силу стихий или служат испытанием для тех, кто пересекает их территорию. Примеры: джинны (арабская мифология) — духи огня и пустыни, могут быть добрыми или злыми; мардагайл (армянская мифология) — оборотень, появляющийся в степи, может принимать облик волка или человека; шадхавар (персидский фольклор) — единорог пустыни, чей голос убивает; хибагон (японский фольклор) — пустынный дух, похожий на лису, создающий миражи; песчаные демоны (ближневосточные предания) — духи песчаных бурь, сбивающие караваны с пути.

— **Городские и современные существа** — создания, появившиеся в эпоху урбанизации; живут в городах, тоннелях, заброшенных зданиях, на окраинах мегаполисов. Отражают страхи и мифы индустриальной эпохи, технологические тревоги и анонимность городской жизни. Часто связаны с интернетом, городской легендами и массовой культурой. Примеры: Слендермен (интернет-фольклор XXI века) — высокий безликий человек в костюме, преследующий людей в лесах и городах; чёрный пёс (британский городской фольклор) — призрачное животное, появляющееся на кладбищах и пустынных улицах, предвестник смерти; крипипасты (современный фольклор) — цифровые сущности, распространяющиеся через интернет и вызывающие паранормальные

явления; городские фейри (современные городские легенды) — мелкие духи, обитающие в парках, метро и заброшенных домах; тени в тоннелях (городские легенды) — неясные фигуры, наблюдающие за людьми в подземных переходах.

По «моральной» роли и отношению к человеку
— Благожелательные существа — мифические создания, в целом настроенные доброжелательно к людям; помогают, защищают, наставляют или вознаграждают за добродетельные поступки. Их образ воплощает идею гармонии между человеком и сверхъестественным миром, служит примером награды за уважение к традициям и природе. Примеры: домовый (славянская мифология) — хранитель дома, оберегает семью и скот, если его уважают; брауни (шотландская и английская мифология) — домашний дух, тайно помогает по хозяйству за небольшое угощение; пегас (греческая мифология) — крылатый конь, дарующий вдохновение поэтам и героям; дриады (греческая мифология) — нимфы деревьев, покровительствующие лесу и тем, кто его бережёт; ками (японская мифология, например, дзасики-вараси) — духи-хранители дома, приносящие удачу семье.

— Нейтральные существа — создания, не имеющие изначально заданной моральной позиции; их отношение к человеку зависит от поведения самого человека, соблюдения ритуалов или случайности. Они воплощают идею «справедливого» мира, где последствия определяются действиями.

Примеры: леший (славянская мифология) — хозяин леса, может запутать тропы для незваных гостей или показать дорогу охотнику, уважающему природу; кицунэ (японская мифология) — лиса-оборотень, может помогать или обманывать в зависимости от обстоятельств и отношения к ней; русалки (многочисленные традиции) — могут заманивать людей, но также предупреждать об опасности; джинны (арабская мифология) — духи пустыни и огня, могут исполнять желания или вредить, в зависимости от ситуации и обращения к ним; нимфы (греческая мифология) — духи природы, благосклонны к тем, кто уважает их владения.

— **Озорные и проказливые существа** — духи и создания, склонные к шалостям, розыгрышам и мелким пакостям; редко причиняют серьёзный вред, но могут осложнить жизнь человеку. Их образ отражает идею непредсказуемости мира и служит предостережением против беспечности. Примеры: пикси (английский фольклор) — маленькие духи, путают дороги, крадут мелкие вещи, но не несут смертельной угрозы; кикимора (славянская мифология) — дух дома или болота, шумит по ночам, прячет вещи, рвёт пряжу; барабашка (славянская традиция) — мелкий домашний дух, стучит, гремит посудой, пугает, но редко вредит серьёзно; кобольды (немецкий фольклор) — духи шахт и домов, устраивают мелкие неприятности, если их не задобрить; трикстеры (множество культур, например, Локи в скандинавской мифологии или Ананси в африканской) — персонажи, наруша-

ющие порядок ради забавы или испытания людей.

— **Вредные и враждебные существа** — создания, изначально настроенные негативно к человеку; причиняют вред, нападают, крадут, разрушают. Их образ воплощает страхи перед неизвестным, стихиями и силами, неподвластными человеку. Примеры: банник (славянская мифология) — дух бани, может ошпарить или задушить того, кто нарушает правила поведения в бане; каппа (японская мифология) — водяной демон с черепашьям панцирем, топит людей в водоёмах; гарпии (греческая мифология) — полуженщины-полуптицы, похищают пищу и людей, несут наказание за злодеяния; баньши (ирландская мифология) — женский дух, предвестник смерти, своим криком предвещает гибель члена семьи; чупакабра (латиноамериканский фольклор) — монстр, нападающий на домашний скот.

— **Стражи и испытатели** — существа, охраняющие границы, сокровища, священные места или знания; проверяют достойных, препятствуют недостойным. Их роль — поддерживать мировой порядок, отделять праведных от грешных. Примеры: цербер (греческая мифология) — трёхголовый пёс, охраняет вход в Аид, не пропускает живых и не выпускает мёртвых; грифоны (античная мифология) — стерегут золото и сокровища, нападают на тех, кто пытается украсть их без права; сфинкс (греческая и египетская мифология) — задаёт загадки путникам, убивает тех, кто не может ответить правильно; драконы (многие культуры) —

охраняют сокровища, знания или границы миров, побеждаются только достойными героями; валькирии (скандинавская мифология) — выбирают павших воинов, проверяя их доблесть на поле битвы.

— **Существа возмездия и наказания** — духи или создания, карающие за нарушение моральных, религиозных или социальных норм; воплощают идею справедливости и последствий греха. Их образ служит предостережением и регулятором поведения в обществе. Примеры: аммит (древнеегипетская мифология) — чудовище с головой крокодила, пожирающее души грешников на суде Осириса; ламия (античная мифология) — демон, похищающий детей в наказание за грехи родителей; эринии (греческая мифология) — богини мести, преследующие убийц и клятвопреступников; моры и мара (славянская мифология) — духи болезней и смерти, посылаемые за несоблюдение обрядов; джинны-ифриты (арабская традиция) — могут карать за неуважение к священным местам или нарушение клятв.

— **Искусители и обманщики** — создания, соблазняющие человека, вводящие в заблуждение, ведущие к гибели или потере пути. Их образ символизирует опасности страсти, жадности, гордыни и легковерия. Примеры: сирены (греческая мифология) — заманивают моряков пением на скалы, обещая наслаждение и знание; суккубы и инкубы (средневековая европейская мифология) — демоны, соблазняющие людей во сне, истощающие их силы; кицунэ и та-

нуки (японская мифология) — оборотни, способные принимать облик прекрасных людей, чтобы обмануть или испытать человека; русалки (европейский фольклор) — очаровывают путников, уводят в воду; джинны (арабская мифология) — могут обещать богатство или власть, но требуют слишком высокую цену.

— **Существа-предвестники** — духи, животные или создания, предупреждающие о грядущих событиях: смерти, бедствиях, переменах. Их появление не несёт прямой угрозы, но вызывает тревогу и служит знаком судьбы. Примеры: баньши (ирландская мифология) — дух, своим криком предупреждает о скорой смерти члена семьи; вороны (скандинавская мифология, спутники Одина — Хугин и Мунин) — считаются вестниками битв и перемен; чёрные кошки (европейский фольклор) — знак неудачи или грядущей беды; блуждающие огни (многочисленные традиции) — указывают на места захоронений или грядущие несчастья; вещие птицы (например, совы или вороны в славянской традиции) — их крик или появление толкуется как знак судьбы.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.