

КАРТИНА МИРА ДРЕВНИХ ГЕРМАНСКИХ ПЛЕМЕН В «СТАРШЕЙ ЭДДЕ»

В данной статье особое внимание уделяется германским племенам, вызывающим интерес во всем мире своими традициями, обычаями и особенностями культуры. В статье представлен один из основных источников информации о мировоззрении, мифологии и верованиях древних племен – Старшая Эдда. В изучаемом источнике можно выявить основные понятия духовной жизни, религиозный аспект, человеческие ценности, видение мира и отношение к жизни.

Ключевые слова: *Старшая Эдда, мифология, древние германские племена, мировое дерево, язычество.*

Целью работы является выявление основных аспектов мировоззрения древних германцев в Старшей Эдде. Перед нами стояли следующие задачи:

- изучить литературные источники по истории древних германцев;
- проанализировать особенности мировоззрения германцев в Старшей Эдде;
- рассмотреть религиозный аспект в мировоззрении древних германцев.

Первые упоминания о германцах появились у греческих историков I и II вв. до н. э., которые основывались на сказаниях путешественника IV в. до н. э. Питеаса. Но наиболее ранним источником сведений о германском народе являются «Записки о Галльской войне» Юлия Цезаря в I в. до н. э., а позднее – работы римских историков Тацита и Плиния в I–II вв. н. э. Основываясь на трудах Тацита, можно сделать вывод о том, что древние германцы занимали всю центральную часть Европы от Рейна до Одера; в устье Вислы, к востоку от Одера, располагались готские племена. Как показывают исторические факты, в дальнейшем готские племена постепенно перемещались на юг, в причерноморские степи, а уже оттуда двинулись на запад, на Балканы [1].

Таким образом, как мы можем предположить, несмотря на то, что Тацит и другие авторы в своих трудах рассказывают нам о германских культурах, нужно иметь в виду, что германцы занимали обширные территории, а некоторые племена даже были изолированы друг от друга, поэтому существует ряд различий в их мировоззрении и культурах [2].

Важно сказать о том, что первые упоминания о верованиях ранних германцев уходят корнями в бронзовый век, т. к. сама предыстория религии германских племен довольно ясно отражена в петроглифах Скандинавии. Также большое количество наскальных изображений датируются поздним и средним бронзовым веком, а археологические данные дают нам некоторые свидетельства римских авторов.

История создания мира германских племен проста для понимания. Германцы верили в то, что в начале всего была черная бездна, так называемый первичный хаос, который лишен какой-либо жизни. Он получил название Гиннунгагап (древ. исл. Ginnungagap). По оба края черной бездны лежали два царства: царство льда Нифльхейм – обитель туманов, в котором обитали ледяные великаны, и царство огня Муспелльхейм – огненная земля, в которой обитают огненные великаны-прародители. Германцы верили, что в Нифльхейме существует родник Хвергельмир (Hvergelmir), из которого вытекают подземные реки и двенадцать мощных потоков, получивших общее имя Эливагар. Они брали свое начало с родника. Воду в лед превращал мороз, но, тем не менее, источник бил не переставая, и глыбы льда передвигались к царству огня. Лед таял, приближаясь к Муспелльхейму, а искры, вылетающие из царства огня, смешались с растаявшим льдом и создали великана Имира (Ymir), первое живое существо, и телицу Аудумлу (Audhumbla), которая кормила своим молоком Имира и его потомков. Согласно сказаниям, из пота Имира родились мужчина и женщина, а одна нога с другой зачала сына. Это были предвечные великаны – инеистые [3].

От тепла языка Аудумла и холода камней родился могучий первочеловек Бури. Его сын Бёр взял себе в жены великаншу Бестлу, внучку Имира, которая родила ему трех сыновей-асов по имени Один, Вили и Ве. Асами в германо-скандинавской мифологии называли высших верховных богов [4].

Старший сын Один был отцом и предводителем асов. Он был мудр и умен, как и подобает царю. Существует сказание о том, что Один отдал свой глаз Мимиру – великану, который охранял источник мудрости, чтобы сделать глоток из волшебного источника. Подобное самопожертвование не редкость для этого бога. Например, дабы постичь силу рун, он провисел 9 суток на стволе ясеня, прибитый к нему своим же копьем. Также Один считается мастером перевоплощений, он часто примеряет на себя различные образы. Чаще всего вы можете встретить его в сказаниях в образе старца в войлочной шапке и синем плаще. В сопровождении двух волков, вооруженных копьем, или двух воронов. Считалось, что под видом уродливого карлика или бедного странника он бродит по свету. Один проверял людей на гостеприимство, и плохо было тому, кто оттолкнет его от своего порога. Германцы верили, что он часто объезжает землю на своем коне или принимает участие в сражениях, оставаясь невидимым для людей, тем самым, помогая воинам одержать победу. Также многие источники, например «Сага об Олафе Святом», говорят о том, что Один никогда не ел, он жил лишь потому, что пил мед. О братьях Одина (Вили и Ве) в Старшей Эдде говорится немного. Но всё же они являются важными лицами в сотворении мира. По преданию, именно три брата убили прадеда Имира и из его тела сотворили мир для людей – Мидгард. Из плоти Имира создана земля, из костей – величественные горы, а из волос появились растения. Из ран Имира вытекло столько крови, что в ней утонули практически все инеистые великаны. Так сотворился мир. В дальнейшем Один вместе со своими братьями решил заселить мир. Считается, что мужчину братья создали из ясеня, а из ольхи – женщину. Один оживил мужчину и женщину, Вили подарил им разум, а Ве наградил их чувствами. Это были первые люди:

женщина Эмбла и мужчина Аск. Со временем асов становилось всё больше и больше, тогда они построили для себя страну на небе и дали ей название Асгард. Надо отметить и тот факт, что верховный мир над землей германцев очень похож на греческий Олимп. Можно сделать предположение о том, что народы того времени перенимали некоторые сказания и обменивались между собой культурой.

Структура мира у германских племен представлялась в горизонтальной и вертикальной проекции. В Старшей Эдде хорошо описаны девять основных миров. Всех их связывает одно дерево – Иггдрасиль, так называемое дерево жизни. Интересен тот факт, что не только в скандинавской мифологии можно встретить упоминания о связующем Мировом дереве. Например, сохранились записи у славян. У славян дерево так же, как и у германцев, является центром мироздания. Иггдрасиль стоит на трех корнях и ветвями прорастает через шесть миров. Именно к этому дереву по преданию был прикован верховный ас Один. Поэтому существует мнение о том, что название дерева происходит от слова «Игг» – другого имени Одина.

Итак, в горизонтальной плоскости располагались четыре мира. В центре располагался мир людей – **Мидгард** (Midgard). Именно Мидгард создавал самые красивые листья на дереве, но этот мир постоянно находился в опасности, он был очень хрупок. Необходимо было постоянно поддерживать баланс в мире людей, чтобы этот мир не утонул в хаосе.

На юге от Мидгарда находится мир **Муспелльхейм** (Muspelheim) – мир, в котором правит хаос и разрушение. Этот мир был подобен солнцу, он жег мир и превращал его в прах. Правил в этом мире гигант Сурт.

На севере располагался мир льда **Нифльхейм** (Niflheim). Этот мир был очень мистическим. В этом мире находилось семя жизни, которое покоилось в здешних льдах. Если жара южного мира превратит лед Нифльхейма в воду, то начнется создание новой жизни. Всё взаимосвязано. Несмотря на то, что в Нифльхейме хранилось семя жизни, северный мир считался местом смерти, и люди, обитавшие в Мидгарде, смертельно боялись ледяных гигантов, которые живут здесь с самого начала зарождения жизни.

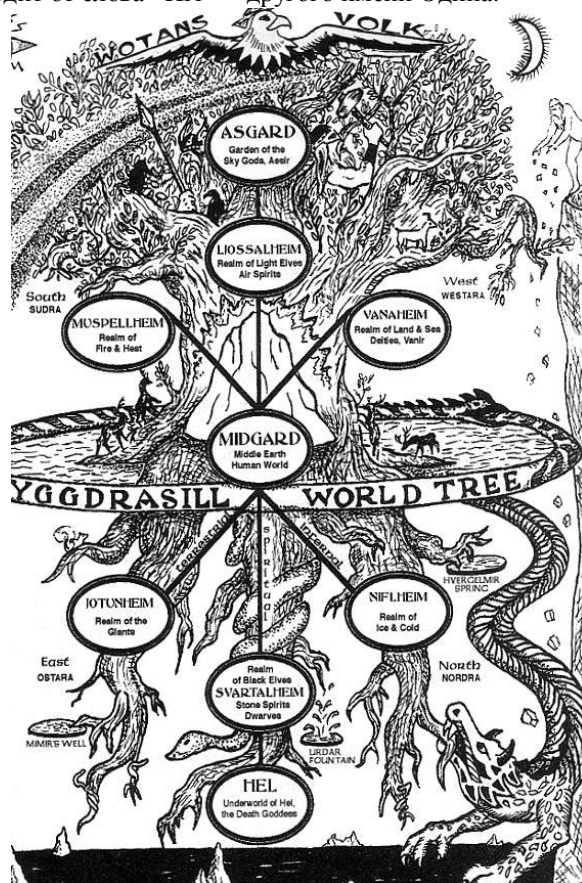
На востоке от Мидгарда располагался мир **Ётунхейм** (Jotunheim). Он был за границей известного мира. Здесь обитал единственный великан, который выжил после смерти Имира.

В старшей Эдде также упоминается о том, что в Ётунхейме располагался Железный лес, в котором обитали ведьмы и женщины-тролли. Германцы верили, что именно с этого мира к ним пришли три могущественные волшебницы – Норны. Они могли предсказывать судьбы людей, миров и даже богов. Благодаря их приходу время разделилось на прошлое, настоящее и будущее. Прошлым руководила старшая сестра Урд, настоящим – Верданди, а за будущим присматривала сестра Скульд. Три сестры питали корни Мирового дерева и следили за тем, чтобы корни не высохли.

Как уже было сказано ранее, высоко над миром людей находился мир богов-асов – **Асгард** (Ásgard). Здесь обитали высшие боги, они присматривали за миром людей. Нужно отметить немаловажную особенность. Как можно предположить с первого взгляда, мир Асгард для германцев олицетворял рай после смерти, но это далеко не так. Несомненно, религия германских племен признавала жизнь после смерти, но, в отличие от других цивилизаций, германцы верили, что души умерших не отправляются в мир мертвых. Души становятся эльфами и даже могут помогать своим потомкам и защищать всё племя от беды. У германцев не было деления на ад и рай в нашем привычном понимании. Как уже было сказано, души умерших становились эльфами. Они отправлялись служить богам. Зачастую выбор бога зависел от того, чем человек занимался при жизни. Например, если погибал воин, считалось, что его душа отправляется к Одину в так называемый дворец павших в бою. Дворец носил название Вальхалл.

Древние германцы верили, что эльфы и феи жили в мире **Льюсальвхейм** (Ljusalheim). Этот мир был связующим звеном между миром людей и миром верховных богов-асов. Эльфы и феи считались светлыми существами, они были невероятно красивы. В этом мире находились мысли и фантазии людей. Поэтому германцам необходимо было иметь чистые и добрые помыслы, чтобы не разгневать богов. Их мысли видели и слышали боги.

На западе от Мидгарда поселились боги плодородия – ваны. Их мир носит название **Ванахейм** (Vanaheimr). Ваны принадлежали к старой расе богов. Также в Старшей Эдде говорится о том, что ваны



некоторое время враждовали с асами, но в дальнейшем асы и ваны стали союзниками. Асы стали господствовать над миром, а ванам достались плодородные земли на западе. Ванам дана власть над жизнью людей и их счастьем. Также эти боги являются хранителями колдовских сил и древнейших обрядов. Правителями этого мира являются известные нам Фрейр и Фрейя – боги войны и любви. Существует мнение о том, что с именем Фрейра связано название дня недели пятницы (англ. Friday, нем. Freitag) [5].

Итак, мы рассказали о мире людей и мире богов над землей, но что находится под Миргардом, в корнях дерева жизни?

Миром мертвых для германских племен считался мир **Хельхейм** (Helheim). Правительницей загробного мира являлась богиня Хель, богиня смерти, но в то же время она была богиней возрождения. Мир Хель находился на самом низком уровне вселенной. Германцы верили в то, что для попавших в Хельхейм обратной дороги уже не будет.

Последний, девятый, мир – **Свартальвхейм** (Schwarzalbenheim) – располагался между Мидгардом и миром мертвых. Именно в этом мире (по мнению древних германцев) располагались все сокровища природы. Здесь жили темные эльфы, в пнях и камнях. Они были искусными кузнецами и знали секреты алхимии. Они были хранителями земли. По сохранившимся источникам, темных эльфов также называли гномами [2].

Стоит отметить и тот факт, что большинство историков сходятся во мнении о том, что германские племена не придавали большого значения ритуалам и культовым обрядам. Об этом свидетельствуют записки Юлия Цезаря [6]. Но, несмотря на редкость в проведении каких-либо обрядов, ритуалы могли отличаться безмерной жестокостью.

В целом можно сказать, что изучение германской картины мира оставляет после себя довольно мрачные и неоднозначные впечатления. Конечный итог мира – неизбежная гибель всего живого, в том числе и богов. Но, несмотря на прискорбный конец, германцы верили, что после конца начнется начало, начало нового мира и жизни для людей [2].

Таким образом, мы можем предположить, что подобное мировоззрение было свойственно для мужественных и довольно суровых людей. Германцы понимали, что мир в конечном итоге рухнет, но всё же продолжали трудиться и работать во благо своего народа. Мы видим, что большинство мифов и преданий связаны с явлениями природы. Несомненно, люди того времени пытались дать объяснение неизвестному. Ответы они находили в самой природе. Возможно, подобное мировоззрение сформировалось благодаря их образу жизни и социальному положению. Викинги славились своим бесстрашием, они не бежали от опасности, а с честью вступали в самые кровавые войны, понимая заранее, что гибель неизбежна. Всё мировоззрение было направлено на то, чтобы воспитать в народе силу воли и твердость характера.

Список использованных источников

1. Тацит. Германия, гл. XV // Древние германцы: хрестоматия / под ред. А. Д. Удальцова. – М., 1937. – С. 64.
2. Токарев С. А. Религия в истории народов мира. – 5-е изд. испр. и доп. – М.: Республика, 2005. – 543 с.
3. Соловьева Л. Н. Древние германцы и их языки // Введение в германскую филологию. – М., 1980. – С. 7–27.
4. В мире мифов и легенд: Популярная энциклопедия / сост. В. Н. Синельченко. – СПб.: Диамант, 1998. – 576 с.
5. Шарыпкин Д. М. Первый полный перевод «Старшей Эдды» на русский язык // Ульвдалир. URL: <http://ulfdalir.narod.ru/literature/articles/korsun.htm> (дата обращения: 10.04.2015).
6. Цезарь Гай Юлий. Записки о Галльской войне. – М.: Директ-Медиа, 2009. – 401 с.

Научный руководитель В. Е. Миронова, преподаватель ТПУ

Московченко А. А., студент

Национальный исследовательский Томский политехнический университет

E-mail: moskovchenko@sibmail.com

Кровякова Е. С., студент

Национальный исследовательский Томский политехнический университет

E-mail: esk31@tpu.ru

Moskovchenko A. A., Krovayakova E. S.

WORLDVIEW OF EARLY GERMANIC TRIBES IN ELDER EDDA

In the article special attention is paid to Germanic tribes being of great interest around the world due to their traditions, customs and peculiarities of their culture. In this article one of the key sources of information about their world outlook, mythology and beliefs of ancient tribes is presented, it is Elder Edda. In the source under study it is possible to distinguish the basic concepts of spiritual life, religious aspect, human values, worldview and attitude to life.

Keywords: *Elder Edda, mythology, early Germanic tribes, world tree, paganism.*

Moskovchenko A. A., student

National Research Tomsk Polytechnic University

E-mail: moskovchenko@sibmail.com

Nedorezova D. D., Brikunova O. Ya.

SLANG OF ONLINE GAMERS

This work is focused on the phenomenon of slang in general and slang of online gamers in particular. Special attention is paid to considering the meanings of the most widespread phrases used in online games. Lexical units concerning some popular online games are also examined. The authors of the paper have addressed to their peers and friends who are hooked on specific online games to gain information about the topic under study. Moreover, they have tried to play few games to collect as much phrases and terms as possible. The urgency of the considered issue is rather high as modern online games are becoming more and more popular among young people all over the world. Consequently, they use the relevant slang phrases in their speech more and more often.

Keywords: *slang, lexical units, online games, vocabulary, lexicon.*

Background: Day by day people of various quarters of society use a huge amount of particular words in their speech. Some of these lexical units are related to their professional occupation, hobby or way of living. Sometimes these lexical items have unique meanings, understandable only to them. All of us, from children studying at school to professors, have our own special vocabulary used not only in colloquial speech but quite often in professional communication. This phenomenon is called slang.

Introduction: Slang is referred to the use of informal words and phrases that are not considered a standard in the speaker's language or dialect but are considered more acceptable when used socially. Slang is often used to identify with particular groups of peers. Although the phenomenon of slang is usually spreading among teenagers or young people, it may also be used by people of all ages and social groups. This raises the question: why do we need slang and what role does it play in our every day communication? The answer is rather trivial: it simplifies our speech, makes the particular social groups recognized in modern society. Slang is found everywhere and it is always different depending on the situation and a group of people using it.

There are many types of slang, for example: youth slang, industrial and army slangs, country and urban slang, internet and common slang etc. Slang of online games has appeared not so long ago but it is becoming more and more popular among young people who are true lovers of up to date online games. They almost lose themselves in virtual world of such games since this helps them to avert from life problems and dive in different imaginary worlds. Probably, everyone has ever tried to play online games and get acquainted with the slang of gamers; but most likely it is quite difficult to understand this specific language because people meeting in games are of different ages and from various strata of society and even from different countries. Certainly they speak English to discuss a strategy of the game, because this language is multinational. Most people around the world know basic phrases which are necessary for communication in online game environment, but it is not enough, because there are special lexical units created for a particular game and only few people can understand them.

Main body: Let us consider slang of several popular online games. Actually nowadays there is a huge amount of online games with a variety of plots, characters and tasks. People from all around the world have an opportunity to play together as teammates or opponents. It is a normal practice for players to explain something quickly and in plain language, especially if their companions do not speak fluent English. As a result, special gamers' slang has been created for this purpose.

All the worlds and phrases that are used by online gamers can be divided into several categories. The first category is related to the names of games, their abbreviation and abridgment. For example, LoL (League of Legends), WoW (World of Warcraft) etc. Also some categories of games can be attributed as shooters, simulators, actions, arcades, strategies etc.

The second group of words concerns terms and abridgment, which are used by all the gamers independent from the game type or a plot. For example, all the gamers can apply such words and abbreviation as *bg* (*battleground* – place of battle, place of meeting, place of meeting with enemies), *quest* (game's aim, achievement of it, the main idea of the game) and *levels*. A general wordlist related to slang of almost all the gamers is provided below:

- AFK = «*away from the keyboard*». The abbreviation is used when a gamer would like to go away from a computer for a short time.
- BG = «*boring game*». It is a bad conclusion at the end of the game.
- Care = «*be careful*». It is a danger warning.
- Combo = series of hits performed by the character to the opponent without pause.
- Dood = *dude*, it means «guy». «Dudes, let's do it!»
- GG = «*good game*». It is a positive conclusion at the end of the game.
- FAQ = frequently asked question, or a list of frequently asked questions with relevant answers. It is written only in big letters.
- Gamer = a human that plays the game on a regular schedule.