

# Игра престолов: прочтение смыслов

Историки и психологи исследуют мир  
Джорджа Мартина

Издательство АСТ  
Москва

УДК 821.111-312.9(73).09  
ББК 85.1  
И27

Все права защищены.  
Воспроизведение книги любым способом, в целом или частично,  
без разрешения правообладателей  
будет преследоваться в судебном порядке

И27 **Игра престолов:** прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. – Москва: Издательство АСТ, 2019. – 272 с. – (История и наука Рунета).  
ISBN 978-5-17-107154-7

Бестселлер Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени» и снятый по его мотивам сериал «Игра престолов» давно стали культовыми во всем мире. Российские учёные, используя данные современной науки, перекидывают мост между сказочными пространствами и реальным миром, ищут исторические аналогии изображаемым в сериале событиям и, кажется, вплотную приближаются к тому, чтобы объяснить феномен небывалой популярности этого произведения.

**Редактор сборника Роман Шляхтин**

*Научно-популярное издание*

16+

*История и наука Рунета*

**ИГРА ПРЕСТОЛОВ: Прочтение смыслов**  
Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина

Заведующая редакцией *Юлия Данник*  
Руководитель направления *Татьяна Чурсина*  
Литературный редактор *Борис Кутенков*  
Ответственный редактор *Евгений Таран*  
Художественное оформление *Григорий Калугин*  
Компьютерная верстка *Наталья Львова*  
Корректор *Серафима Довгань*  
Технический редактор *Татьяна Тимошина*

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008);  
58.11.1 – книги, брошюры печатные.

Подписано в печать 15.03.2019. Формат 70х90/16. Усл. печ. л. 19,89.  
Тираж 3000 экз. Заказ №

Произведено в Российской Федерации. Изготовлено в 2019 г. Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»  
129085 г. Москва, Звездный бульвар, д. 21, строение 1, комната 705, помещение I, этаж 7  
Наш электронный адрес: [www.ast.ru](http://www.ast.ru)

ISBN 978-5-17-107154-7

© Региональный благотворительный общественный фонд  
содействия духовному развитию общества «Предание», 2019  
© Оформление, ООО «Издательство АСТ», 2019

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ПРЕДИСЛОВИЕ</b> (АЛЕКСЕЙ ОВЧАРЕНКО) .....	5
--	---

---

<b>ПРЕДИСЛОВИЕ. НИЧЕГО ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ, ДЖОН СНОУ! (ЮЛИЯ ПЕТРОВА)</b> .....	7
--	---

---

<b>ОЛЬГА ГАВРИЛОВА, ПСИХОЛОГ</b> <b>АРХЕТИП БОЖЕСТВЕННОГО РЕБЁНКА В ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ</b> .....	9
---	---

---

<b>СВЕТЛАНА ЯБЛОНСКАЯ, ПСИХОЛОГ</b> <b>КОГДА СОЛНЦЕ ВЗОЙДЕТ НА ЗАПАДЕ И ОПУСТИТСЯ НА ВОСТОКЕ. ТРАВМА В ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ</b> .....	25
--	----

---

<b>МАРИЯ ГРАФОВА, НАРРАТОЛОГ, ВШЭ</b> <b>ПОБЕДА ХОЛОДИЛЬНИКА НАД ТЕЛЕВИЗОРОМ, ИЛИ НАЗАД К «ПЕСНИ О РОЛАНДЕ»</b> .....	49
--	----

---

<b>ОКСАНА КУРОПАТКИНА, РЕЛИГИОВЕД, РГГУ</b> <b>РЕЛИГИЯ КАК ИНСТИТУТ И ЛИЧНЫЙ ВЫБОР В СЕРИАЛЕ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»</b> .....	67
--	----

---

<b>ВЛАДИМИР КОСТЫРЕВ, ИСТОРИК, К.И.Н., МГУ</b> <b>ГЕРОИ, УБИЙЦЫ, МУДРЕЦЫ. РЫЦАРСТВО ВЕСТЕРОСА</b> .....	77
--	----

---

**АНАСТАСИЯ ЛОКТЕВА**, ИСТОРИК, МГУ  
«ОЖИВШИЙ ТОТЕМ:  
ЛЮТОВОЛКИ И СТАРКИ».....103

---

**РОМАН ШЛЯХТИН**, ИСТОРИК, РНО, УНИВЕРСИТЕТ КОЧ  
СТЕПЬ И ЕЁ ЛЮДИ. ДОТРАКИЙСКОЕ МОРЕ  
И ДОТРАКИЙЦЫ В «ПЕСНИ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ» .....117

---

**СЕМЁН КВАША**, ЖУРНАЛИСТ  
СИСЬКИ И ДРАКОНЫ: ЧТО ОЗНАЧАЮТ  
НАГОТА И СЕКС В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ» .....135

---

**МАРИЯ ШТЕЙНМАН**, ФИЛОЛОГ, НИУ ВШЭ  
ДОБРО И ЗЛО «В ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ» .....147

---

**АРТЁМ ЕФИМОВ**, ИСТОРИК  
УРБАНИЗАЦИЯ И ДРАКОНЫ.....173

---

**ЯНИНА СОЛДАТКИНА**, ФИЛОЛОГ, Д.Ф.Н., МПГУ  
«ДЖОНОВО ЦАРСТВО»: ХРИСТИАНСКИЕ ОБРАЗЫ  
В МИРЕ «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ» .....193

---

**ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ:**  
КРУГЛЫЙ СТОЛ ПО «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»  
В РЕДАКЦИИ GEFTER.RU .....219

---

ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ  
(ВЛАДИМИР БЕРЖИН) .....272

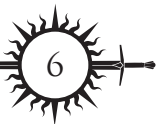
---

# ПРЕДИСЛОВИЕ



«Игра престолов» – знаковый сериал. В нём сочетаются историчность и фантазия, средневековый колорит и инновационность. Так почему бы не обсудить самую популярную фэнтезийную сагу современности в кругу историков, психологов, философов и даже физиолога? Нам очень понравилась эта идея. К тому же за организацию взялся наш хороший друг, историк Роман Шляхтин.

«Ратоборцы» знают и любят историю. Наши самые интересные проекты рождаются на стыке научных дисциплин, технологий и увлечений. Мы много общаемся с академическими учёными, сами проводим исторические исследования. Поэтому нам показалось увлекательным применить методы научного анализа к фэнтезийному миру. В отличие от реального мира, фэнтези не имеет ограничений. При этом в нём часто не хватает важных элементов. Например, никто не знает, как в мире «Игры престолов» «работает» зима – почему в стабильном климате наступают десятилетние ледниковые периоды.



Как в свое время Пропп разбирал сказочные сюжеты на архетипы, так и спикеры конференции анализировали сагу Джорджа Мартина. В сериале придуманные детали нанизаны на жёсткий стержень достоверности социальных отношений. Это универсальные сюжеты и проблемы.

Борис Стругацкий считал, что фантастика решает актуальные проблемы на актуальном материале. Она может использовать фантастические допущения, но никогда не уходит от реальности, в отличие от фэнтези, которое от реальности бежит. С этой точки зрения «Игра престолов» скорее фантастика, чем фэнтези. Это уникальный материал для анализа современного общества, а вовсе не истории рыцарства или кочевых народов.

От появления идеи до начала конференции прошло всего 12 дней – да, мы любим вызовы! При этом зал был заполнен, а гости задавали сложные и неоднозначные вопросы. Значит, идея конференции была не хайповая, а действительно востребованная.

Преломление истории в художественных произведениях по воле их авторов или даже вопреки ей – это всё чрезвычайно интересно. Возможно, следующая наша конференция будет об этом.

**Алексей Овчаренко**  
Управляющий партнёр  
*Агентство исторических проектов «Ратоборцы»*

# ПРЕДИСЛОВИЕ НИЧЕГО ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ, ДЖОН СНОУ!



**К**огда мы решили в библиотеке провести конференцию по сериалу «Игра престолов», наши коллеги крутили у виска пальцем. «Библиотека – не место для псевдонаучных сборищ фанатов какого-то сериала», – говорили они нам в кулуарах, – «Библиотека – место для реального мира, а не для вымышленной “голливудчины”».

Но когда конференция собрала сотни людей, когда докладчиками стали доценты из МГУ и Высшей школы экономики, а событие широкомасштабно освятили столичные СМИ, наши коллеги задумались, так ли эфемерна вселенная сериала, и не является ли именно современная библиотека идеальным местом для открытия вымышленных миров?.. Они собственными глазами увидели, как мир, придуманный и воплощённый на экране, может быть реальнее, сочнее и интереснее, чем любое событие, появившееся в ленте новостей.

Однажды я столкнулась с опросом, который проводили в США. Гражданам задавался один вопрос – какое событие в истории Америки XX века явилось для вас самым шоки-

рующим и впечатляющим. На первое место, безусловно, попала смерть Джорджа Кеннеди, а на второе – то, что Дарт Вейдер является отцом Люка Скайуокера. Понимаете? Не существующая вселенная Звёздных войн существует в сознании американцев и впечатляет их больше, чем полет на Луну или создание портативного компьютера! И тогда я поняла, что придуманные миры могут быть реальнее любых исторических событий и иметь влияние и на политику, и на науку, и на развитие техники, а главное – на мысли и эмоции людей. Возможно, именно поэтому я стала сценаристом.

Конференция прошла успешно. У вас в руках сборник материалов, дополняющий, расширяющий и поясняющий удивительный мир, созданный Джорджем Р.Р. Мартином и явленный нам в виде сериала с инновационной драматургией, противоречащей всем учебникам по сценарному мастерству, но выполняющей единственное правило хорошей истории, с которым не поспоришь – главное, чтобы зрителю было интересно.

И пусть вам будет интересно! Валар моргулис.

**Юлия Петрова**  
Кинодраматург,  
руководитель библиотеки №3  
им. Н.А. Добролюбова



---

**ОЛЬГА ГАВРИЛОВА,**  
ПСИХОЛОГ

---

АРХЕТИП  
БОЖЕСТВЕННОГО РЕБЁНКА  
В СЕРИАЛЕ  
«ИГРА ПРЕСТОЛОВ»







**В** детстве многие из нас любили сказки и мифы, а некоторые люди продолжают любить их и во взрослом возрасте. Читая сказки, мифы и легенды разных народов мира, можно заметить, что их сюжеты весьма похожи между собой. В зависимости от того, где именно разворачивается история, могут меняться описание ландшафта, имена героев, наличие в сказке тех или иных растений и животных, но общая канва остаётся очень схожей со сказками, рассказываемыми в совершенно другой части света.

На эту интересную особенность сказок, мифов и легенд указывал и Карл Густав Юнг, известный во всём мире швейцарский психолог. В созданном им направлении психологической науки – аналитической психологии – эта схожесть отчасти объясняется существованием отдельного конструкта, который он называл коллективным бессознательным, содержащим в себе множество различных архетипов. Под архетипами им понимались общие для всех людей образы, или праобразы, заключающие в себе обобщённое представление о некоторых универсальных идеях.

Значит ли это, что все люди на нашей Земле под, например, Богом понимают одно и то же, ведь это один из классических архетипов? Нет, отвечал Карл Густав Юнг, ведь, чтобы лучше понять, что такое архетип, мы можем сравнить его с кристаллом. В основе формирования всех кристаллов лежит единый принцип, связанный с формированием кристаллической решётки. Однако то, какой именно кристалл вырастет в конкретном случае, зависит во многом и от других факторов, например, от окружающей среды. Так и с архетипами – общая логика их построения универсальна, но на их наполнение в случае каждой отдельной ситуации, будь то человек или целая культура, влияет множество внешних обстоятельств.

На сегодняшний день выделено и описано множество архетипов. О некоторых из них писал сам К.Г. Юнг, другая часть архетипов была выявлена многочисленными последователями учёного. Среди самых известных архетипов, о многих из которых слышали и знают даже люди, весьма далёкие от аналитической психологии и психологии в принципе, можно назвать архетипы Самости, Тени, Персоны, пары Анимы и Анимуса, Бога, Смерти и многие другие.

В сериале «Игра престолов» возможно увидеть проявление самых разных архетипических образов. Одним из самых интересных и наглядно проявивших себя в сериале является архетип Божественного ребёнка.

Архетипический образ Дитя, или Ребёнка, занимает достаточно важное место в структуре аналитической психологии. Кроме многочисленных упоминаний в различных работах, К.Г. Юнг даже посвятил его анализу и по-

дробному разбору отдельное произведение. Данный образ описывался К.Г. Юнгом как что-то крайне противоречивое, не соответствующее ни одному из миров, ни «да», ни «нет», а поэтому всеми отвергаемое. Образ Ребёнка сопровождается заброшенностью и покинутостью, постоянной подверженностью различным опасностям и угрозам для жизни Ребёнка. Эти черты поддерживают противоречие, свойственное данному архетипу. С одной стороны, они подчёркивают его невзрачность, а с другой – говорят о его таинственном и чудесном рождении. Классическими примерами проявления архетипа Божественного ребёнка являются Геракл, Кришна, Моисей и, конечно, Иисус. Рождение каждого из них окутано некоторой тайной, а жизнь с самого начала протекает в череде различных опасностей и покушений.

Итак, повторим ещё раз эту помогающую идентифицировать Божественного ребёнка триаду: чудесное рождение (зачастую овеянное тайной), сложное детство, постоянные угрозы для жизни. Интересный парадокс данного архетипа обнаруживается в том, что герой одновременно ощущает крайнюю беспомощность перед своими ужасными врагами и непрерывно находится под угрозой смерти, но в то же время обладает поистине огромными силами по сравнению с обычными людьми.

В сериале «Игра престолов» таким Божественным ребёнком является Джон Сноу.

Во-первых, до последних минут финальной серии седьмого сезона авторы сериала не раскрывают окон-

чательно тайны его рождения и его настоящего имени, несмотря на многочисленные отсылки и намёки. Во-вторых, мы помним, что детство Джона отлично описывается словом «сложное», чему весьма способствует его мачеха (ох уж эти сказочно-мифические мачехи!). Ну и, наконец, третий пункт – Джон всё время находился под угрозой смерти, являясь законным сыном Рейгара и Лианны Таргариен и наследником Железного трона, что и вынуждает Нэда Старка скрыть правду о его происхождении и окружить ребёнка стеной лжи, обрекая его на тяготы жизни бастарда. Все три отличительных признака данного архетипа в наличии.

Архетип Ребёнка весьма неоднозначен и сильнее проявляет себя то в образе детского божества, то в образе юного героя. Оба архетипических типа имеют чудесное происхождение и схожую судьбу в младенчестве, заброшенность и угрозу со стороны гонителей.

Ребёнок сам по себе очень силён, и его сила выражается в изумительных подвигах. Они могут быть очевидными, как в случае с Гераклом, который ещё находясь в колыбели совершил свой первый подвиг, одолев змей, подосланных Герой. А могут быть не столь явными, как, например, победа над смертельной болезнью в случае с маленьким Джоном.

По мере взросления ребёнка его подвиги становятся не такими очевидными и проявляются в менее героических делах, в частности, в служении другим людям. Мотив служения и службы имеет огромное значение для Джона Сноу. Это выражается и в его приверженности се-

мье и желании быть полезным отцу и братьям с сёстрами, и в решении посвятить свою жизнь Ночному дозору. В этом отношении весьма близок к Джону Сноу древнегреческий Геракл, который должен был служить царю Эврисфею. Кстати, именно в период служения Гераклом были совершены основные известные нам по мифам подвиги. То же самое мы можем увидеть и в истории Сноу – служение другим, особенно в роли стюарда лорда-командующего, привело его к состоянию полубожественного героя через совершение собственных подвигов.

Огромное значение для понимания архетипа Ребёнка имеет мотив «меньше малого, но больше большого», добавляющий к уже упомянутому бессилию ребёнка его чудесные деяния. Этот мотив проявляется на протяжении всей жизни Джона Сноу, который старается всегда держаться в тени, быть маленьким и максимально незаметным, но при этом воплощает в себе что-то неизмеримо большее, чем он сначала может себе представить. Именно этот мотив позже позволил бесправному бастарду превратиться в короля Севера. Для иллюстрации идеи «меньше малого» достаточно вспомнить эпизод, когда, возвращаясь в Винтерфелл после казни дезертира, Старки натываются на мёртвую самку лютоволка и её детёнышей. Джон, стремясь спасти пятерых обнаруженных детёнышей лютоволка от уничтожения, готов вычеркнуть себя из списка детей Нэда Старка, в очередной раз став невидимым и незаметным. Найденный чуть позже шестой щенок лютоволка, отличающийся от всех остальных своим окрасом, достаётся Джону, тем самым снова вводя противоречие