



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИКО-ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ
КАФЕДРА РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ

Мотив познания в «Одиссее» Гомера: к практике изучения в школе

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**

Направленность программы бакалавриата

«Русский язык. Литература»

Форма обучения: очная

Проверка на объем заимствований:

95,14 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

рекомендована/не рекомендована

«04» 06 2026 г.

зав. кафедрой русского языка и литературы

Глухих Н.В.

Выполнила:

Студентка группы ОФ-524-075-5-1

Меркурьева Ольга Вениаминовна

Научный руководитель:

Доктор филологических наук,
профессор

Сейбель Наталия Эдуардовна

Челябинск
2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ МОТИВА ПОЗНАНИЯ В ЭПИЧЕСКОМ ТЕКСТЕ.....	5
1.1. Понятие эпоса: генезис, сущностные черты и эволюция жанра... 5	
1.2. Общие мотивы эпической поэзии (сравнительный анализ).....	12
1.3. Гомер в русских переводах: история, стратегии и школа	22
ГЛАВА 2 ПОЗНАНИЕ КАК ОСНОВА СТРАНСТВИЙ ОДИССЕЯ	35
2.1. Типы познания в гомеровском эпосе: эпистемологические категории.....	35
2.2. Этапы познавательного пути Одиссея: от незнания к мудрости	40
2.3. Познание как узнавание: возвращение на Итаку и восстановление идентичности	50
2.4. Познание как дидактическая основа «Одиссеи»: от эпического героя к школьному читателю	57
ГЛАВА 3. ИГРА «ОДИССЕЯ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ» КАК ВОЗМОЖНОСТЬ РЕАЛИЗАЦИИ МАТЕРИАЛОВ РАБОТЫ В ПРАКТИКЕ ИЗУЧЕНИЯ ЛИТЕРАТУРЫ В ШКОЛЕ	66
3.1. Педагогическое обоснование игровой формы.....	66
3.2. Общая характеристика игры «Одиссея: возвращение домой»....	72
3.3. Анализ структуры и механик игры в связи с мотивом познания	74
3.4. Методические рекомендации для учителя	80
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	86
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	88

ВВЕДЕНИЕ

Поэмы Гомера «Илиада» и «Одиссея» на протяжении тысячелетий остаются фундаментом европейской культуры и объектом школьного литературного образования. В центре «Одиссеи» — не просто героические деяния, а история странствий, в которых главным становится не физическая сила, а познание мира, другого человека и самого себя. Мотив познания, пронизывающий всю поэму, делает её уникальным произведением на фоне мировой эпической традиции и дидактическим материалом, актуальным в контексте современных образовательных подходов, ориентированных на деятельностное и личностно-ориентированное обучение.

Теория эпоса разработана в трудах Аристотеля, Гегеля, В.Е. Хализева, М.М. Бахтина. Происхождение и типология героического эпоса глубоко исследованы Е.М. Мелетинским. Проблемам перевода Гомера на русский язык посвящены работы А.И. Зайцева, И.И. Толстого, О.П. Цыбенко. В зарубежной науке (М. Парри, А. Парри, Л. Доэрти) изучены формульный стиль и методика преподавания Гомера. Однако, несмотря на обилие работ, мотив познания в «Одиссее» редко становится предметом специального анализа, а его потенциал для создания игровых методик в школе практически не исследован.

Объект исследования: поэма Гомера «Одиссея» как эпический текст.

Предмет исследования: мотив познания в «Одиссее», его структура, типы и методическая реализация в школьном обучении.

Цель работы: выявить специфику мотива познания в «Одиссее» Гомера и разработать на его основе игровую методику для изучения поэмы в 5-6 классах.

Задачи исследования:

1. Провести сравнительный анализ «Одиссеи» с другими эпическими памятниками («Беовульф», «Песнь о Роланде», русские былины) для выявления уникальности мотива познания.

2. Проанализировать историю русских переводов «Одиссеи» и определить их дидактический потенциал.

3. Выделить типы познания в гомеровском эпосе (эмпирический, мифологический, μῆτις) и проследить этапы познавательного пути Одиссея (от νῆπιος к σῶφρων).

4. Разработать и обосновать методику проведения настольной ролевой игры «Одиссея: возвращение домой», моделирующей познавательный путь героя.

Теоретико-методологическая база. Исследование опирается на культурно-исторический и сравнительно-типологический методы. Теоретическую основу составляют труды М.М. Бахтина (теория эпоса), Е.М. Мелетинского (происхождение и типология эпоса), В.Е. Хализева (теория литературы), работы по гомеровскому вопросу М. Парри, а также исследования по педагогике и методике преподавания литературы (Е.А. Жиндеева, Е.А. Николаева, А.В. Фомин).

Практическая значимость. Разработанная настольная ролевая игра «Одиссея: возвращение домой» и методические рекомендации к ней могут быть непосредственно использованы учителями литературы на уроках и во внеклассной работе в 5-6 классах. Материалы работы могут быть полезны студентам педагогических вузов при прохождении педагогической практики.

Структура работы. Работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка литературы. Глава 1 посвящена теоретическим основам исследования эпоса и истории переводов. Глава 2 содержит анализ типов и этапов познания в самой поэме. Глава 3 представляет собой описание и педагогическое обоснование авторской игровой методики.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ МОТИВА ПОЗНАНИЯ В ЭПИЧЕСКОМ ТЕКСТЕ

1.1. Понятие эпоса: генезис, сущностные черты и эволюция жанра

Для исследования мотива познания в «Одиссее» Гомера необходимо определить, что представляет собой эпос как род литературы и как жанровое явление. Без понимания специфики эпического способа моделирования мира невозможно выявить, какое место в нем занимает познавательная деятельность героя и как сама эпическая форма связана с идеей накопления и передачи знания.

1.1.1. Эпос как род литературы: определение и границы понятия

Термин «эпос» (греч. *ἔπος* – «слово», «повествование», «рассказ») в современном литературоведении употребляется в двух основных значениях. В широком смысле эпос представляет собой один из трех родов литературы (наряду с лирикой и драмой), охватывающий все жанры повествовательного типа: сказку, новеллу, повесть, рассказ, очерк, роман, а также героический эпос. В этом значении эпос понимается как «объективное», событийное повествование о явлениях, мыслимых как уже свершившиеся и вспоминаемые повествователем.

В узком смысле эпос – это именно героический эпос (эпопея), то есть монументальное повествовательное произведение большого объема (обычно стихотворное), отмеченное пафосом и авторитетом, воспевающее деяния богов и героев, а также значительные исторические события. Прототипами этого жанра в европейской традиции стали «Илиада» и «Одиссея» Гомера, а в латинской – «Энеида» Вергилия [31].

Для настоящего исследования, предметом которого является гомеровская «Одиссея», актуальны оба аспекта: с одной стороны, поэма рассматривается как образец жанра героического эпоса, с другой – ее анализ

должен учитывать общие закономерности, отличающие эпос от лирики и драмы.

Как отмечает Е. М. Мелетинский, в современном западном литературоведении предпринимались попытки провести анализ психологических явлений понятия эпоса или рассмотреть его исключительно со стороны стиля (например, у Э. Штайгера, видевшего в «эпическом стиле» проявление категории «представления» [27]. В российском литературоведении наиболее авторитетными остаются подходы, восходящие к Аристотелю и развитые в трудах А. Н. Веселовского, М. М. Бахтина и Е. М. Мелетинского.

1.1.2. Генезис эпоса: от мифа к героическому повествованию

Происхождение эпоса непосредственно связано с обрядовым синкретизмом первобытной культуры. Однако, в отличие от лирики и драмы, которые в большей степени сохранили связь с ритуалом, эпос формируется на основе мифологии.

Мифологическое сознание передавало представления об устройстве мира через рассказ о происхождении его элементов и о событиях мифического времени – времени первотворения. Повествования о первопредках-демиургах, «культурных героях», стали той основой, на которой постепенно выстраивался эпический сюжет. Вокруг этих персонажей создавались этиологические мифы (о творении земли, добывании огня, установлении родовых делений), а также сказания о борьбе с чудовищами и очищении земли от злых сил [21].

Процесс «десакрализации мифа» – утраты мифом его сакрального, ритуального значения – стал решающим этапом в формировании собственно героического эпоса. Отказ от тотемной природы героя или героя-полубога, переход от космического масштаба к изображению человеческих действий, потеря строгой «достоверности» мифического времени – все это открывало путь для превращения мифа в сказку, а затем – в героическое сказание [21].

Становление героического эпоса как жанра происходило в эпоху распада первобытнообщинного строя и формирования ранней государственности.

Е. М. Мелетинский выделяет несколько факторов, обусловивших возникновение эпоса:

- Выделение личности из общины – создание образа богатыря требовало известной степени индивидуализации.
- Преодоление родоплеменной замкнутости – эпический фон стал возможен только после того, как племя осознало себя в соотношении с другими племенами.
- Формирование исторического предания – важнейшим источником эпоса стали рассказы о межплеменных войнах, переселениях, выдающихся вождях [21].

Окончательное формирование героического эпоса происходило в устной традиции. Многие памятники книжного эпоса, включая поэмы Гомера, сохранили отчетливые следы устной импровизаторской техники – так называемого «формульного стиля» (повторяющиеся эпитеты, устойчивые обороты, типические сцены). Исследования М. Парри, сопоставивший «формульный стиль» Гомера с певцами из Югославии, показали, что гомеровские поэмы стоят на грани между устной и письменной традициями [36].

1.1.3. Типология эпических форм: архаический и классический эпос

В истории развития эпоса принято выделять несколько типологических стадий, различающихся по характеру героики, отношению к мифу и степени исторической конкретизации.

Архаический эпос (ранние формы) представлен такими памятниками, как карело-финские руны, нартские сказания кавказских народов, тюрко-монгольские богатырские поэмы, шумерский эпос о Гильгамеше, древнеисландская «Эдда». Его характерные черты:

- героика выступает в сказочно-мифологической оболочке;
- эпическое время совпадает с мифическим временем первотворения;

- враги имеют черты фантастических чудовищ;
- богатыри сочетают воинскую доблесть с шаманскими свойствами;
- в сюжетах присутствуют реликты деяний «культурных героев» (добывание огня, изготовление орудий);
- основные темы: борьба с чудовищами, героическое сватовство, родовая месть [21].

Именно к этой стадии близки некоторые эпизоды «Одиссеи» – особенно встречи с циклопом Полифемом, лестригонами-великанами, волшебницей Цирцеей. Эти эпизоды сохраняют архаическую, сказочно-мифологическую основу.

Классический героический эпос («эпопея» в строгом смысле слова) формируется на следующем этапе, когда историческое предание вытесняет чистую мифологию. К этому типу относятся «Илиада» Гомера (в отличие от «Одиссеи», которая в большей степени сохраняет черты архаики), «Песнь о Роланде», «Песнь о Нибелунгах», «Слово о полку Игореве». Отличительные черты классического эпоса:

1. Воспроизведение в монументальной, идеализированной форме норм поведения человека «героического времени».
2. Несомненная историческая локализация (даже если она легендарна).
3. Образ героя-богатыря, воплощающего народный идеал.
4. Целостная картина народной жизни в единстве с эпическим миром.

Романический тип эпоса – более позднее образование, возникшее как результат синтеза фольклорной традиции и индивидуального авторского творчества, с развитым личностным самосознанием. Сюда относятся «Шахнаме» Фирдоуси, поэмы Низами, куртуазные романы Кретъена де Труа. Этот тип уже не является эпосом как таковым и предвосхищает романский жанр [21].

1.1.4. Базовые признаки эпоса как жанра

На основе работ Аристотеля, Гегеля, Белинского, а также современных исследователей (Гуревич, Мелетинский, Бахтин) можно выделить следующие сущностные черты эпического жанра:

1. Объективность повествования

Эпос, в отличие от лирики, не выражает непосредственного переживания автора. Повествование ведется от стороннего наблюдателя, который описывает события беспристрастно, «как они были». Аристотель в «Поэтике» подчеркивал, что эпос отличается от драмы и лирики именно этой объективностью [2].

2. Отнесенность действия в прошлое («эпическая дистанция»)

Эпическое повествование всегда обращено к событиям, которые мыслится как уже свершившиеся и отделенные от настоящего значительной временной дистанцией. Это прошлое обычно представляется «более великим», чем настоящее. М. М. Бахтин называл это «абсолютным эпическим прошлым» – временем первых и лучших, временем отцов и родоначальников [3, 460-461].

3. Монументальность

Эпос охватывает бытие в его объемности и событийной насыщенности. Действие разворачивается на большом пространстве (в «Одиссее» – Средиземноморье, включая мифологические локусы) и протяженном времени (десятилетия). Жизнь предстает в эпосе во всем многообразии ее проявлений [30]

4. Героический пафос и возвышенный стиль

Эпический герой – фигура исключительная, обладающая достоинствами, неприсущими обычному человеку, и совершающая деяния, которые также недоступны рядовому персонажу. Соответственно, и язык эпоса (особенно в стихотворной форме) отличается возвышенностью, торжественностью. Для эпоса характерны устойчивые стилистические

приемы: постоянные эпитеты («быстроногий Ахилл», «хитроумный, многоумный Одиссей»), типические сцены, развернутые сравнения [30].

5. Включенность сверхъестественных сил

В эпическом мире боги и судьба активно вмешиваются в человеческие дела. Сюжет эпоса разворачивается сразу в двух планах – человеческом и божественном. В «Одиссее» это противостояние благосклонности Афины и гнева Посейдона, советы богов на Олимпе, на которых решается судьба не одного героя, тем самым подчеркивая, что человеческая жизнь зависит не только от личных характеристик героя, но и от включенности в его жизнь сверхъестественных сил [3].

6. Целостность эпического мира

Эпос создает замкнутую, завершенную картину мира, в которой все элементы взаимосвязаны и подчинены определенному порядку. Этот мир «завершен» не только в сюжетном, но и в ценностном смысле: эпический герой знает, что такое хорошо и что такое плохо, и действует в соответствии с непоколебимыми нормами [3].

7. Связь с национальной традицией

Эпос выражает коллективный, народный идеал. Эпическое повествование несет в себе не личную, а общую – племенную или национальную – память и систему ценностей [3].

1.1.5. Эпос и роман: проблема жанровых границ

Для верного понимания специфики гомеровского эпоса важно различать эпос и роман – два жанра, которые часто путают, но которые принципиально различны по своей природе. Эта проблема была глубоко проанализирована М. М. Бахтиным в работе «Эпос и роман» (1941) [3].

Ключевые различия между эпосом и романом можно представить в виде таблицы:

Таблица 1. Различия между эпосом и романом

Критерий	Эпос (эпопея)	Роман
Предмет изображения	Национальное прошлое, «абсолютное эпическое прошлое»	Современная действительность, злободневность
Объект изображения	Жизнь народа, национальная судьба	Индивидуальная судьба частного человека
Источник	Национальное предание (не авторское)	Личный опыт или вымысел автора
Отношение к традиции	Опора на авторитетную традицию	Разрыв с традицией, новизна
Время действия	Эпическая дистанция – отдаленное прошлое	Настоящее или недавнее прошлое
Герой	Типический герой как воплощение народного идеала	Личность с неповторимой индивидуальной судьбой
Завершенность	Мир завершен и стабилен, ценности непоколебимы	Мир незавершен, «становящийся»
Форма	Стихотворная (гекзаметр и др.)	Прозаическая

Как отмечают словари литературных терминов, «эпос раскрывает широкий целостный образ мира, времени и общества в пестрой полноте действия» [28], в то время как «роман направляет взгляд на неповторимо запечатленную отдельную личность или группу индивидов с их особыми судьбами» [24].

Для настоящего исследования данное различие важно, поскольку «Одиссея» – несмотря на повышенный интерес к уникальной судьбе героя (что сближает ее с романом) – остается в рамках эпического жанра. Одиссей – не «частный человек» в романном смысле; его судьба неразрывно связана с судьбой Итаки и его народа, а главное – время действия отделено от современности слушателя «эпической дистанцией»: события относятся к героическому прошлому, которое воспринимается как «время отцов».

1.1.6. Познавательный аспект эпического повествования

Миф, лежащий в основе эпического сюжета, был способом описания и объяснения мира. Мифологическое повествование отвечало на вопросы: откуда взялся мир? Как возникли те или иные природные явления? Каковы установленные законы и почему они именно таковы? Эпос унаследовал эту объясняющую функцию, но перевел ее в новое качество.

Если миф объяснял, почему мир устроен так, а не иначе (через рассказ о деяниях демиургов и первопредков), то эпос стал рассказывать, как действует человек в этом мире и каковы последствия его выборов и действий. Именно поэтому странствия Одиссея – это не просто перемещение в пространстве, а последовательный путь познания мира и самого себя.

Эпический герой узнает мир через поступки, столкновения с препятствиями, через победы и поражения. Слушатель или читатель эпоса получает не просто развлечение, а опыт, переданный через повествование. Как сформулировал один из исследователей, эпос предлагает аудитории «идеализированную жизненную форму» и ориентир для собственного поведения [46].

Таким образом, «Одиссея» – это эпос не только о возвращении домой, но и о том, как человек познает мир, себя и свое место в мироздании через странствия, ошибки и страдания. Мотив познания оказывается не периферийным, а ведущим для эпического жанра, особенно в его «одиссеевской» разновидности.

1.2. Общие мотивы эпической поэзии (сравнительный анализ)

Для понимания места и функции мотива познания в «Одиссее» Гомера необходимо рассмотреть его на среди других произведений мировой эпической традиции. Сравнительный анализ эпосов разных народов позволяет выявить универсальные сюжетные и мотивные структуры, которые принадлежат к общим истокам мифологического мышления и сходным условиям социального развития.

1.2.1. Понятие мотива в эпическом тексте

В литературоведении под мотивом (от франц. *motif*, нем. *Motiv* – побуждение, повод) понимается устойчивый, повторяющийся в ряде произведений смысловой элемент, обладающий высокой степенью обобщения и выходящий за рамки индивидуального сюжета. Как отмечается в современных исследованиях, «мотив» в широком смысле включает в себя типические ситуации, образы, психологические схемы, способные переходить из произведения в произведение, из эпохи в эпоху, обрастая новыми смыслами [27].

В контексте эпической поэзии мотив выступает как элементарная повествовательная единица, обладающая следующими признаками:

- повторяемость в рамках одного или разных текстов;
- узнаваемость у носителей традиции;
- семантическая насыщенность – способность нести важное мировоззренческое содержание;
- вариативность – способность видоизменяться при сохранении инвариантного ядра.

Для эпического анализа особое значение имеют архетипические мотивы, восходящие к мифологическим представлениям о мироустройстве. Как показал Дж. Кэмпбелл в фундаментальном исследовании «Тысячеликий герой», за разнообразием мифологических и эпических сюжетов стоит единая «мономифологическая» схема: «герой оказывается в фантастической стране с удивительно изменчивыми, неоднозначными очертаниями, где ему предстоит пройти ряд испытаний». Этот путь испытаний, или инициация, лежит в основе большинства эпических повествований и организует вокруг себя целое направление сопутствующих мотивов [16, с. 45].

1.2.2. Типология эпических мотивов

Анализ эпических памятников разных народов позволяет выделить несколько устойчивых категорий мотивов. В современной науке, в частности

в работе И.В. Шталь, развитой в публикациях Д.В. Колосова, принято выделять четыре поколения героев, каждому из которых соответствует определенный мотивный комплекс [13].

Первое поколение – «широкославные дети богов» (титаны, гиганты). Мотивы, связанные с этими персонажами:

- богоборчество и гибрис (чрезмерная гордыня);
- космические масштабы деяний;
- утверждение качественного равенства с богами;
- судьба как тема повествования (судьба Сизифа, Тантала).

Второе поколение – герои-полубоги, истребители чудовищ (Персей, Тесей, Геракл, Беовульф):

- единоборство с хтоническими силами;
- защита человеческого мира от чудовищ;
- стремление к славе (kleos) как главный мотиватор;
- наличие магических помощников и чудесного оружия.

Третье поколение – герои-воины раннегосударственного эпоса (Ахилл, Гектор, Роланд):

- долг перед государством и сеньором;
- патриотический пафос;
- воинская честь и верность слову;
- героическая смерть на поле боя.

Четвертое поколение – «герои возвращения» (Одиссей, Нестор, а также персонажи былин киевского цикла):

- ностальгия (nostos) как движущая сила;
- хитрость и изобретательность вместо грубой силы;
- стремление к мирному труду и семейному очагу;
- странствия как способ познания мира.

Как отмечает Д.В. Колосов, в первом и втором поколениях герои руководствуются «стремлением к подвигу», в то время как четвертое поколение

стремится жить в соответствии с идеалом «стариться в своём доме в веселье и полном довольстве» [13]. Эта эволюция мотивов отражает трансформацию эпического сознания: от космического масштаба к человеческому, от подвига – к дому, от силы – к мудрости.

1.2.3. Сквозные мотивы архаического эпоса

Независимо от принадлежности к тому или иному «поколению», в эпических текстах можно выделить ряд сквозных, универсальных мотивов, переходящих из культуры в культуру. Анализ работ Х.К. Рузметова и Б.Р. Сапаевой, сопоставивших английский «Беовульф», французскую «Песнь о Роланде», персидский эпос о Рустаме и тюркские эпические сказания, позволяет представить следующую типологию [26].

1. Мотив чудесного рождения и исключительности героя

Герои эпоса почти всегда появляются на свет необычным образом. В «Беовульфе» имя главного героя означает «медведь», что отсылает к обширной группе сказаний о медвежьем сыне – силаче и победителе чудовищ, в персидском эпосе имя Рустам (от корня «руст-») означает «отважный, непобедимый». Этот мотив отражает архаическое представление об избранности героя, чья сила дана ему от рождения [25].

2. Мотив борьбы с чудовищем

Этот мотив является центральным в архаическом эпосе. Как отмечают исследователи, «от архаического эпоса тянется традиция изображать в качестве основного (и самого трудного) подвига богатыря его единоборство с противником, наделенным также фантастической силой» [25].

В «Беовульфе» герой сражается сначала с чудовищем Гренделем, затем с его матерью и, наконец, с огнедышащим драконом. Персидский Рустам также ведет бесчисленные бои с дивами и драконами. В греческой традиции этому соответствуют подвиги Геракла, Тесея, Персея и, конечно же, Одиссея.

3. Мотив сверхъестественной силы

Архаический герой наделен нечеловеческой мощью. О Беовульфе в поэме говорится, что «он обладал мощью тридцати человек, никто не мог

противостоять ему на поле брани». Подобные гиперболические описания – «богатырская заличка» в русских былинах, где Илья Муромец «одной рукой за плуг берется, другой – соху поднимает». Эта гиперболизация служит важным средством эпической идеализации, отличающей героя от обычного человека [24].

4. Мотив пути (странствия)

Путь героя – один из фундаментальных мотивов эпоса. Он включает уход из дома, серию испытаний в «чужом» пространстве и возвращение. Дж. Кэмпбелл описывает эту структуру как универсальную: «Перейдя через порог, герой оказывается в фантастической стране... где ему предстоит пройти ряд испытаний. Герою неявно помогает советом, амулетами и тайными силами сверхъестественный помощник, которого он встречает перед входом в эту страну» [16, с. 89].

В «Одиссее» этот мотив становится сюжетообразующим, при этом само возвращение затягивается на десятилетие и включает множество препятствий.

5. Мотив чудесного помощника

В эпических текстах герою почти всегда оказывают помощь сверхъестественные существа. В греческом эпосе это боги, нимфы, волшебница Цирцея (Кирка). В русских былинах – богатырский конь, «вещая» птица. В «Беовульфе» – оружие, выкованное великанами. Этот мотив подчеркивает связь героя с сверхъестественным миром и его избранность [24].

6. Мотив нарушения запрета

Важным структурообразующим элементом эпического сюжета является запрет, нарушение которого влечет катастрофические последствия. Одиссей не должен был поддаваться собственной гордыне и называть свое имя Полифему, но он его называет и навлекает гнев Посейдона. Спутники Одиссея не должны трогать священных коров Гелиоса – трогают и погибают. В «Беовульфе» герой не должен будить дракона – пробуждение становится причиной его смерти [24].

1.2.4. Сопоставительный анализ: «Беовульф», «Песнь о Роланде», русские былины, «Одиссея»

Для более конкретного представления о том, как сходные мотивы реализуются в разных эпических традициях, проведем сопоставительный анализ нескольких ключевых памятников.

Таблица 2. Сводная таблица эпических мотивов

Мотив	«Беовульф» (англосаксонский)	«Песнь о Роланде» (французский)	Русские былины	«Одиссея» (греческий)
Чудесное рождение	Имя означает «медведь», отсылка к тотемному предку	Роланд – племянник Карла, его сила и доблесть от Бога	Илья Муромец 33 года сидит на печи, затем получает силу от калик перехожих	Одиссей – сын Лаэрта, обычного человека (снижение архаики)
Бой с чудовищем	Грендель, мать Гренделя, дракон	Мавры-язычники (демонизированы)	Соловей-разбойник, Идолище поганое, Змей	Циклоп Полифем, Сцилла и Харибда, лестригоны
Сверхъестественная сила	Мощь тридцати в одной руке	4000 язычников бегут от пяти французов	«Машет палицей в девяносто пуд»	Не физическая сила (геракловская), а хитрость и ум
Путь	Мореплавание к датчанам	Переход через Пиренеи, возвращение во Францию	Илья едет в Киев по прямой дороге (мотив выбора пути)	Морское странствие на 10 лет
Чудесный помощник	Бог (в христианской интерпретации)	Архангел Гавриил (после смерти)	Богатырский конь, Мать Сыра Земля, калики	Афина, Гермес, Кирка, нимфы

Мотив	«Беовульф» (англосаксонский)	«Песнь о Роланде» (французский)	Русские былины	«Одиссея» (греческий)
Нарушение запрета	Не будить дракона, не вступать в бой без оружия	Не трубить в рог (Роланд трубит слишком поздно)	Илья не слушает наказов старца	Назвать имя Полифему, тронуть коров Гелиоса
Главная цель	Слава, защита короля	Верность Карлу, христианская вера	Защита Руси, служба князю Владимиру	Возвращение домой (nostos), семья

1. «Беовульф»: герой-силач и архаическое мировосприятие

«Беовульф», сложившийся в VII-VIII веках в среде англосаксов, представляет собой один из наиболее архаичных образцов героического эпоса. События поэмы разворачиваются на Скандинавском полуострове и повествуют о жизни народов, еще не знавших государственного единства.

Главный герой Беовульф – классический представитель второго поколения. Его девиз – сила и слава, имя (Beo-wulf) этимологически означает «медведь», что выдает мифологическое происхождение образа. Сюжет строится как цепь единоборств с чудовищами, причем каждое следующее чудовище сильнее предыдущего.

В отличие от «Одиссеи», в «Беовульфе» практически отсутствует мотив «познания» в нашем понимании. Герой не меняется внутренне, не накапливает мудрость; его путь – это путь физической борьбы и победы, а не духовного взросления. Беовульф в начале и в конце поэмы – один и тот же герой, который не претерпевает качественные изменения. «Одиссея» в этом смысле представляет собой шаг вперед: это эпос не о том, как герой силен, а о том, как герой умен и как он учится на ошибках [23].

2. «Песнь о Роланде»: рыцарский идеал и мотив верности

Французская «Песнь о Роланде» (записана ок. 1040–1115 гг.) представляет уже классический, раннегосударственный эпос, пронизанный идеалами рыцарства и христианства. Сюжет основан на реальном

историческом событии – разгроме арьергарда Карла Великого в Ронсевальском ущелье в 778 году.

Главный мотив поэмы – верность вассала сеньору. Роланд, племянник Карла, отказывается трубить в рог, призывая на помощь, из гордости и нежелания «опозорить» свой род. Это приводит к гибели его самого и всего арьергарда. С точки зрения познавательного мотива, «Песнь о Роланде» демонстрирует отрицательную динамику: герой не учится на ошибках, не меняется; его ценность – в неизменности и твердости до конца.

География поэмы фантастична, персонажи гиперболизированы: «звук Роландова рога раздаётся на 30 лиг», «пять французов побивают 4000 язычников». Однако при всей фантастичности событий, познавательная составляющая (внутреннее развитие героя) здесь отсутствует – в отличие от «Одиссеи», где Одиссей к финалу становится совсем другим человеком, чем был у стен Трои [36].

3. Русские былины: путь «из варяг в греки» и мотив выбора

Русский героический эпос (былины киевского и новгородского цикла) обнаруживает ряд типологических параллелей с «Одиссеей», на что указывают как Д.В. Колосов, так и зарубежные исследователи. В частности, мотив пути был для Древней Руси центральным – вся культура складывалась на торговых путях, соединявших «варяг с греками».

В былинах путь героя всегда символичен: это и физическое перемещение, и нравственный выбор. Самая известная сцена такого рода – на распутье у камня: «Налево пойдешь – коня потеряешь, направо пойдешь – голову сложишь». Илья Муромец, в отличие от эпического стереотипа, выбирает не легкий, а прямой и опасный путь в Киев [21]. Этот мотив выбора пути напрямую перекликается с «Одиссеей», где герой постоянно стоит перед выбором: Сцилла или Харибда? Калипсо или смерть? Возвращение домой с риском или безопасное забвение на острове нимфы?

1.2.5. Специфика мотива познания в «Одиссее»

Проведенный сравнительный анализ позволяет сформулировать тезис о специфике и уникальности мотива познания именно в гомеровской «Одиссее».

Таблица 3. Сравнительная таблица произведений эпоса разных народов с «Одиссеей»

Критерий	«Беовульф»	«Песнь о Роланде»	Русские былины	«Одиссея»
Изменяется ли герой внутренне?	Нет	Нет	Слабо	Да, кардинально
Важна ли физическая сила?	Да	Да	Да	Нет, важна хитрость
Высшая ценность	Слава	Верность	Защита Руси	Возвращение домой
Познание как цель?	Нет	Нет	Нет	Да
Ошибки как путь к качественному преображению	Нет (ошибка = смерть)	Нет	Редко	Да

В своем исследовании «Одиссей и финикийская сказка» Дж. Рассел показал, как «Одиссея» качественно отличается от всех известных эпосов древности именно своим «познавательным» измерением. Исследователь отмечает, что Одиссей – «бескорыстный космополит», чья гибкость и приспособляемость к обстоятельствам не имеют аналогов в других культурных традициях. Рассел даже выдвигает гипотезу о том, что образ Одиссея мог быть отчасти вдохновлен финикийскими купцами-путешественниками – людьми, чья жизнь была постоянным странствием и чье выживание зависело от умения ориентироваться в чужих культурах [24, с. 235].

Можно выделить несколько аспектов, в которых «познавательный» мотив «Одиссеи» не имеет параллелей в других эпосах:

1. Познание через страдание (πάθει μάθος) [37, С 176–178]

Одиссей не просто побеждает чудовищ; он учится на своих ошибках и ошибках своих спутников. Когда он называет свое имя Полифему – это

ошибка гордыни, за которую он расплачивается десятилетним гневом Посейдона. Когда спутники съедают коров Гелиоса – он теряет их всех. К финалу поэмы Одиссей – не тот надменный герой, который покидал Трою («Себя называю я Одиссей...»), а человек, готовый терпеть унижения в собственном доме, скрываться под видом нищего, проверять, узнает ли его старый пес. Это путь от гордыни к смирению, от силы к мудрости.

2. Хитрость (μῆτις) как форма знания [39, С. 15–21].

В греческой культуре существовало особое понятие – μῆτις (метис), обозначающее «хитрость», «изворотливость ума», «способность найти выход в безвыходной ситуации». Одиссей – воплощение этой способности. Беовульф побеждает Гренделя силой; Одиссей побеждает Полифема хитростью (напоил, ослепил, спрятался под бараном). Имя Одиссея – Ὀδυσῆις – «многоумный», «многоопытный», «многостранствовавший». В других эпосах физическая сила – доблесть, а хитрость часто осуждается, в «Одиссее» хитрость – высшая форма познания мира.

3. Познание другого мира через спуск в Аид.

Один из уникальных эпизодов «Одиссеи» – спуск героя в царство мертвых (XI песнь), чтобы узнать у прорицателя Тиресия дорогу домой. Это не просто приключение – это познание смерти, знакомство с тем, что находится по ту сторону жизни. Ни в одном другом эпосе герой так сознательно, целенаправленно не отправляется в иной мир ради знания. Одиссей видит тени павших товарищей, матери, Агамемнона, Ахилла. Разговор с Ахиллом – один из самых глубоких философских диалогов в античной литературе: что лучше – быть царем в мире живых или «последним поденщиком в мире мертвых»? Ответ Ахилла («Лучше ходить поденщиком на земле у последнего бедняка, чем властвовать душой над всеми ушедшими из жизни») – это интеллектуальное, философское познание ценности жизни, а не просто мифологическая картина загробного мира.

4. Познание Другого (узнавание героя как драматический элемент).

Финальная часть «Одиссеи» (песни XIII–XXIV) строится как серия узнаваний: Телемах узнает отца, старый пес Аргос узнает хозяина и умирает от счастья, няня Эвриклея узнает по шраму, пастухи узнают, Лаэрт узнает, наконец, Пенелопа узнает мужа по тайному знаку (по тому, что их ложе вытесано из оливы). Это «узнавание» – высший акт познания, требующий времени и накопленных доказательств. Пенелопа не верит сразу – она испытывает Одиссея, потому что она тоже прошла свой путь познания: путь терпения и мудрости. Ни один другой эпос не уделяет столько внимания этой теме. Роланда узнают после смерти по его подвигам; Беовульфа узнают по его силе; Одиссея же узнают по уму и по тайным, интимным знакам, недоступным постороннему.

1.3. Гомер в русских переводах: история, стратегии и школа

История переводов Гомера на русский язык представляет собой важную часть истории русской литературы и культуры в целом. Как справедливо отмечает О.П. Цыбенко, в XIX–XXI веках формируется особая «культурно-историческая рецепция» Гомера в России, где перевод становится не просто технической передачей текста, но актом культурного осмысления и творческого диалога. Для школьного изучения «Одиссеи» вопрос о том, в каком переводе читать поэму, приобретает принципиальное значение: от выбора перевода зависит не только понимание сюжета, но и формирование у учащихся представления о самом характере гомеровского эпоса, его стилистике и мировоззренческих основах в Древней Греции [32, с. 120].

1.3.1. Первые переводы Гомера в России (XVIII – начало XIX века)

Путь Гомера к русскому читателю начался еще в древнерусскую эпоху, когда отдельные упоминания о Гомере встречались в житийной литературе византийского происхождения. Однако полноценное знакомство с гомеровскими текстами относится к XVIII столетию – эпохе европеизации русской культуры и формирования светской литературной традиции.

В 1748 году М.В. Ломоносов в своем «Кратком руководстве к красноречию» представил первые на русском языке стихотворные переводы фрагментов «Илиады» в качестве примеров, иллюстрирующих положения риторики. Это были отдельные отрывки, а не систематический перевод, но они заложили основу для дальнейшей работы [18].

В конце XVIII века появляются первые прозаические переводы. Петр Екимов выпустил «Омировы творения» в прозаическом переложении [8]. Тогда же Ермил Костров перевел первые девять песен «Илиады» шестистопным ямбом – размером, который тогда считался аналогом античного гекзаметра [15].

Одновременно выходили прозаические переводы «Одиссеи»: в 1815 году – перевод секретаря Императорской академии наук Петра Соколова (как выяснил исследователь А.Н. Егунов, настоящим автором этого перевода был Петр Екимов, а Соколов выступил редактором) [7; 9; 30]. Однако эти прозаические версии, при всей их исторической значимости, не смогли передать поэтической силы оригинала и не вошли в золотой фонд русской переводной литературы.

1.3.2. Золотой век: Гнедич и Жуковский

Русская традиция перевода Гомера достигла своего расцвета в первой половине XIX века, когда появились два перевода, определившие восприятие Гомера в России на столетия вперед.

Николай Иванович Гнедич (1784–1833)

Перевод «Илиады», выполненный Гнедичем и опубликованный в 1829 году, по праву считается одним из величайших достижений русской переводной литературы. Пушкин, как известно, приветствовал этот труд знаменитым стихотворением «С Гомером долго ты беседовал один...» [14].

Гнедич поставил перед собой задачу воссоздать на русском языке не только содержание, но и сам стиль гомеровского эпоса. Он впервые использовал русский гекзаметр – размер, имитирующий античный эпический стих. Для этого ему пришлось сконструировать совершенно новый

поэтический язык, в котором высокие славянизмы, напоминающие о церковнославянской традиции, сочетались с диалектизмами и бытовыми русизмами, создавая впечатление архаической пестроты, характерной для языка Гомера [6, с. 173].

Гнедич в совершенстве владел древнегреческим языком – это позволило ему добиться высокой точности перевода. А.И. Зайцев, подготовивший академическое издание «Илиады» Гнедича, отмечает, что перевод отличается необычайным стилистическим единством – единством, которое при этом внутренне разнообразно [10].

Однако Гнедич не успел перевести «Одиссею». Эту задачу взял на себя Василий Андреевич Жуковский.

Василий Андреевич Жуковский (1783–1852)

«Одиссея» в переводе Жуковского вышла в 1849 году и с тех пор стала для русского читателя «гомеровской» поэмой по преимуществу. Именно в этом переводе «Одиссея» входит в школьную программу, именно его цитируют, именно его имеют в виду, когда говорят о «русском Гомере».

Однако специалисты всегда отмечали недостатки этого перевода. Жуковский не знал древнегреческого языка и работал с немецким подстрочником, специально выполненным для него. Сам Жуковский считал эту работу вершиной своего переводческого творчества, но его «Одиссея» лишена того стилистического разнообразия и той архаической мощи, которые отличают «Илиаду» Гнедича [35].

Критики указывали на несколько проблем.

1. Гекзаметр Жуковского «несовершенен» – переводчик sporadически допускает версификационные ошибки.

2. Жуковский «разрушил весь Гомеров эпический строй, убрав повторы и длинноты». Гомеровский эпос строится на повторяющихся формулах и типических сценах – это следствие его устного происхождения. Жуковский, следуя романтическому вкусу, сокращал и «украшал» текст, стремясь к гладкости и литературности.

В результате, как замечает Максим Амелин, «из вынужденного скитальца Одиссея сделал туриста а-ля Чайльд-Гарольд», превратив эпос в подобие романтической поэмы [1].

П.А. Шуйский в предисловии к своему переводу писал, что Жуковский внес в «изображение гомеровской жизни черты хорошо знакомого ему придворного быта, придворные русские выражения и обороты речи» [33]. То есть Жуковский не столько перевел Гомера, сколько создал «русскую Одиссею», окрашенную в тона русского романтизма.

Тем не менее, исследователь Ю.Е. Кальб отмечает, что именно перевод Жуковского стал каноническим для русской культуры, несмотря на все его недостатки [42, с. 320].

1.3.3. Переводы XX века: Вересаев и Шуйский

XX век принес новые переводы, стремившиеся к большей точности.

Викентий Викентьевич Вересаев (1867–1945)

Вересаев, известный писатель и врач, перевел обе гомеровские поэмы. Его «Одиссея» была опубликована посмертно в 1953 году [Гомер. Одиссея / пер. В. В. Вересаева. — М.; Л.: Гослитиздат, 1953.]. Вересаев владел древнегреческим языком и стремился к максимальной точности, избегая романтических отступлений Жуковского [<https://museum-tula.ru/muzei/muzej-veresaeva/vystavki/foto-pamyatnikov-i-proizvedeniy-iskusstva-drevney-gretsii-iz-lichnoy-kollektsii-veresaeva/>]. Однако многие критики отмечали, что его перевод «чересчур прозаичен и тяжеловесен» [Амелин М. Предисловие // Гомер. Одиссея. Песнь первая / пер. М. Амелина // Новый мир. — 2013. — № 2.]. В поисках точности Вересаев, по мнению специалистов, утратил поэтическую легкость, присущую оригиналу.

Тем не менее, «Одиссея» Вересаева представляет собой важный этап в русской гомериане. В ней нет жуковской «литературности», но есть стремление передать гомеровскую простоту и безыскусность. И.И. Толстой — антиковед, высоко оценил перевод Шуйского, но и вклад Вересаева в популяризацию Гомера в советское время был значительным [29].

Павел Александрович Шуйский (1902–1965)

Профессор Свердловского (ныне Екатеринбургского) университета, специалист-антиковед, Шуйский опубликовал свой перевод «Одиссеи» в 1948 году (Свердловск: Изд. Уральского государственного университета) . Это издание вышло небольшим тиражом и долгое время оставалось библиографической редкостью.

Шуйский был строгим критиком своих предшественников. Он указывал на недостатки Жуковского (отсутствие знания греческого, внесение «придворного быта») и на неточности Вересаева. Академик И.И. Толстой отмечал, что перевод Шуйского «несравненно более точен в выборе лексического запаса и в передаче самого стиля античной эпической речи» [32]. Передача простоты и безыскусности эпического стиля «Одиссеи» удалась Шуйскому, по мнению Толстого, лучше, чем кому бы то ни было. Шуйский приблизил Гомера к русскому народному эпосу, к былинам.

Перевод Шуйского – это вершина «филологического» подхода к переводу Гомера. Однако он так и не вошел в массовое чтение, возможно, именно из-за своей «научности» и отсутствия той поэтической привлекательности, которой обладает перевод Жуковского.

1.3.4. Современные переводы: Амелин и другие

В 2013 году в журнале «Новый мир» была опубликована первая песнь «Одиссеи» в новом переводе поэта и переводчика Максима Амелина [<https://nm1925.ru/articles/2013/201302/odisseya-792/>]. Амелин – лауреат Солженицынской премии, известный переводами Катулла и Пиндара. Он поставил своей целью найти «золотую середину» между точностью Гнедича (относительно «Илиады») и романтичностью Жуковского: «сохранив "архаическую непосредственность" гомеровского текста, продемонстрировать его доступность и понятность современному читателю» [<https://old-bonjour.sgu.ru/en/articles/antique-tradition-in-the-cold-odes-by-m-amelin>].

Перевод Амелина вызвал оживленную дискуссию. Профессор РГГУ Николай Гринцер в рецензии для «Ленты.ру» дал в целом отрицательную

оценку, указав на просчеты в метрике (Амелин сформулировал несуществующий «закон трех стихов»), на избыточное употребление архаизмов («ко бессмертным», «поршни» вместо сандалий), которые создают не архаическую непосредственность, а тяжеловесную стилизацию [5].

Тем не менее сам факт появления нового перевода спустя 65 лет после перевода Шуйского говорит о том, что поиски «русского Гомера» продолжаются. Пока ни Амелин, ни другие современные переводчики не создали полного перевода «Одиссеи», который мог бы соперничать с переводом Жуковского по влиянию на массовое чтение. Но, как заметил редактор публикации, «поэзия и филология разминутись трижды» – ни один из трех полных поэтических переводов («жуковский», «вересаевский», «шуйский») нельзя считать совершенным [1].

1.3.5. Сравнительный анализ переводов: таблица

Для наглядного сопоставления основных переводов «Одиссеи» на русский язык предлагается следующая таблица:

Таблица 4. Сопоставление основных переводов «Одиссеи»

Параметр	Жуковский (1849)	Вересаев (1953)	Шуйский (1948)	Амелин (2013, фрагмент)
Знание греческого	Нет (перевод с немецкого подстрочника)	Да	Да	Да
Стих	Гекзаметр (с версификационными и ошибками)	Гекзаметр	Гекзаметр	Гекзаметр (дольник)
Стилистика	Романтическая, гладкая, «литературная»	Прозаичная, тяжеловесная, точная	Точная, эпически-простая, близкая к былинке	Архаизированная, экспериментальная
Эпические повторы	Сокращены, убраны	Сохранены	Сохранены	Сохранены
Образ Одиссея	Романтический скиталец («Чайльд-Гарольд»)	Практичный, бытовой герой	Эпический герой, близкий к былинному	Экспериментальный

Параметр	Жуковский (1849)	Вересаев (1953)	Шуйский (1948)	Амелин (2013, фрагмент)
Оценка специалистом	Шедевр переводческого искусства, но неточный	Точен, но тяжеловесен	Наиболее точен и стилистически адекватен	Спорный, неудачный эксперимент
Роль в школьной практике	Основной перевод в 5–6 классах	Используется реже	Малоизвестен, библиографическая редкость	Не используется (нет полного перевода)

1.3.6. Дидактический аспект: какой перевод выбирать для школы?

Для школы, где «Одиссея» изучается в 5–6 классах, выбор перевода – вопрос не только научной, но и практической педагогики. Необходимо учитывать несколько факторов:

1. Возрастные особенности учащихся. Пятиклассники впервые знакомятся с большим эпическим текстом. Язык Гомера в любом переводе для них непривычен. Перевод Жуковского, несмотря на все его недостатки (отсутствие эпических повторов, «романтизация» героя), обладает одним неоспоримым достоинством: он читабелен. Его гладкий, музыкальный стих легко воспринимается на слух, что принципиально важно при первом знакомстве с эпосом.

2. Развитие исторического воображения. Перевод Жуковского создает у школьников представление о «древности» как о чем-то красиво-романтическом. Это соответствует возрастному восприятию. Вересаев и Шуйский, при всей их точности, звучат для ребенка более «сухо» и «архаично», что может затруднить чтение.

3. Познавательная задача. Если задача учителя – не только познакомить с сюжетом, но и дать представление о специфике эпического стиля (формулы, повторы, типические сцены), то перевод Жуковского оказывается малопригодным, так как он эти повторы сокращает. В этом случае необходимо обращаться к фрагментам в переводе Вересаева или Шуйского. Например,

знаменитая формула «розоперстая Эос» (заря) у Жуковского – «румяная утро-заря»; у Вересаева – «юная Эос с перстами пурпурными».

4. Стратегия «двух переводов». Наиболее эффективным в школе можно назвать комбинированный подход: основное чтение (или прослушивание аудиозаписи) идет в переводе Жуковского, но на уроках анализа ключевых сцен (встреча с Полифемом, сцена узнавания Аргоса, ложе Одиссея) учитель показывает, как тот же фрагмент выглядит в более точных переводах (Вересаева или Шуйского). Это показывает детям, что перевод – это интерпретация, что один и тот же древний текст может звучать по-разному.

5. Аудиоформат. В современных условиях большое значение имеют аудиокниги. Запись перевода Жуковского в исполнении В. Самойлова и др. – это художественное событие. Запись Вересаева менее распространена. Учитель может использовать аудиофрагменты для создания «звукового образа» эпоса.

1.3.7. Пересказы и адаптации: С. Носов и С. Фрай

Отдельного внимания заслуживают современные пересказы «Одиссеи» для детей и юношества, которые все чаще используются в школьной практике как вспомогательный материал. Как отмечает в своей статье Ю.А. Шанина, в 2022 году вышла «Одиссея» русского писателя Сергея Носова, а в 2020 году – «Троя» (куда включен пересказ «Одиссеи») английского писателя Стивена Фрая [32, с. 119].

Сравнивая эти два пересказа, Шанина выделяет общую для обоих авторов черту: просветительский пафос [32, с. 120]. Оба писателя отвергают постмодернистскую иронию по отношению к античному наследию и стремятся донести гуманистический пафос великого памятника до современного читателя. Однако Фрай и Носов предлагают разные творческие решения: Фрай стремится к динамичному, кинематографичному повествованию, Носов – к более спокойному, «былинному» тону.

Дидактический потенциал пересказов:

– Плюсы: пересказы понятны современному ребенку, снимают языковой барьер, позволяют быстро освоить сюжет.

– Минусы: ученик, прочитавший только пересказ, не встречается с гомеровским стихом, теряет ощущение эпической формы.

Поэтому пересказы С. Носова и С. Фрая могут использоваться в школе как вспомогательное чтение (например, для слабых учеников или для предварительного ознакомления с сюжетом перед чтением самого перевода), но никак не как замена перевода Жуковского. Лучшая дидактическая стратегия – это сочетание: пересказ, чтение перевода Жуковского (погружение в стихию эпического стиха), анализ фрагментов в переводе Вересаева или Шуйского (формирование представления о переводческих стратегиях).

Таким образом, в первой главе исследования были рассмотрены теоретические основы, необходимые для последующего анализа мотива познания в «Одиссее» Гомера и его практической реализации в школьном изучении поэмы. Глава включала три взаимосвязанных раздела: понятие эпоса как жанра и рода литературы (1.1), сравнительный анализ общих мотивов эпической поэзии разных народов (1.2) и историю русских переводов «Одиссеи» с акцентом на их дидактический потенциал (1.3).

Проведенное исследование позволяет сформулировать следующие выводы.

1. Эпос как особая форма познания мира

В разделе 1.1 было установлено, что эпос представляет собой не просто один из родов литературы наряду с лирикой и драмой, но специфическую форму моделирования и осмысления действительности, берущий свои истоки из мифологического сознания. От мифа эпос унаследовал объяснительную, познавательную функцию: миф отвечал на вопрос, почему мир устроен так, а не иначе; эпос – на вопрос, как действует человек в этом мире и к каким последствиям приводят его поступки. Именно эта унаследованная от мифа познавательная установка делает эпос жанром, в котором тема познания (мира,

других людей, самого себя) может быть не просто периферийным элементом, но сюжетообразующим и мировоззренческим центром.

Анализ базовых признаков эпоса – объективности повествования, эпической дистанции, монументальности, героического пафоса, включенности сверхъестественных сил, целостности эпического мира и связи с национальной традицией – показал, что «Одиссея» Гомера, при всей своей близости к романному типу повествования (интерес к индивидуальной судьбе, психологизм), остается в рамках эпического жанра. Эпическая дистанция (события далекого героического прошлого), наличие божественного аппарата (Афина, Посейдон, Зевс) и ориентация на коллективный, народный идеал – все эти черты позволяют говорить о «Одиссее» как о образце классического эпоса, демонстрирующем вместе с тем переход к новым формам повествования, где центральное место занимает внутренний мир героя.

Разграничение эпоса и романа (по М.М. Бахтину) оказалось важным для понимания специфики «Одиссеи»: в отличие от романа, где мир «становящийся» и незавершенный, эпический мир «Одиссеи» завершен, стабилен и ценностно упорядочен. Именно в рамках этой завершенности и становится возможным путь познания героя – он движется от незнания к знанию, от гордыни к мудрости, но при этом не разрушает, а подтверждает и восстанавливает эпический миропорядок.

2. Уникальность познавательного мотива в «Одиссее» на фоне мировой эпической традиции

В разделе 1.2 был проведен сравнительный анализ «Одиссеи» с другими эпическими памятниками: англосаксонским «Беовульфом», французской «Песнью о Роланде» и русскими былинами. Этот анализ позволил, во-первых, выделить универсальный фонд эпических мотивов (чудесное рождение, единоборство с чудовищем, сверхъестественная сила, путь, чудесный помощник, нарушение запрета), а во-вторых, показать, что внутри этого общего фонда каждый эпос расставляет свои акценты.

Основные результаты сравнительного анализа:

1) «Беовульф» делает акцент на физическую силу и посмертную славу; герой статичен, не меняется внутренне; мотив познания практически отсутствует.

2) «Песнь о Роланде» акцентирует верность вассала сеньору и христианский долг; герой гибнет из-за собственной гордости, не извлекая урока; познание имеет отрицательную динамику.

3) Русские былины повествуют о защите родной земли и нравственный выбор пути; мотив выбора дороги сближает их с «Одиссеей», однако внутреннее развитие героя выражено слабо.

Таким образом, «Одиссея» занимает уникальное место благодаря доминированию познавательного мотива. Герой кардинально меняется внутренне: от надменного победителя Трои до смиренного странника, готового терпеть унижения. Высшей ценностью становится не слава (*kleos*), а возвращение домой (*nostos*). Вместо физической силы доминирует хитрость (*μητις*) – особая форма интеллектуального познания мира.

Ключевые специфические черты «Одиссеи»:

1) Познание через страдание (*πάθει μάθος*). Одиссей и его спутники платят за каждую ошибку – потерей спутников, гневом богов, годами скитаний.

2) Хитрость (*μητις*) как форма знания. Одиссей побеждает не силой, а умом, изворотливостью, способностью найти выход из безвыходной ситуации.

3) Спуск в Аид как познание другого мира. Ни в одном другом эпосе герой так целенаправленно не отправляется в царство мертвых ради знания о своей судьбе.

4) Узнавание как высший акт познания. Финал поэмы строится как серия узнаваний (Телемахом, Аргосом, Эвриклеей, Пенелопой), каждое из которых требует времени и накопленных доказательств.

Таким образом, мотив познания в «Одиссее» – не второстепенный элемент, а жанрообразующий и смыслообразующий принцип, отличающий эту поэму от большинства других эпических памятников мировой литературы.

3. Проблема перевода как условие школьного изучения познавательного мотива

В разделе 1.3 было показано, что изучение «Одиссеи» в русской школе невозможно без учета истории ее русских переводов. От первых прозаических переводов XVIII века (П. Екимов, П. Соколов, И. Мартынов) через золотой век (Н.И. Гнедич – «Илиада», В.А. Жуковский – «Одиссея») к точным, но тяжеловесным версиям XX века (В.В. Вересаев, П.А. Шуйский) и современным экспериментам (М. Амелин) – эта эволюция отражает смену представлений о том, каким должен быть перевод классического текста.

Основной дидактический вывод раздела 1.3 заключается в том, что для школьного изучения лучше выбрать комбинированную стратегию.

Таблица 5. Стратегии преподавания «Одиссеи» в школе

Компонент стратегии	Содержание	Дидактическая цель
Основной перевод	В.А. Жуковского (чтение или аудиопрослушивание)	Погружение в стихию эпического стиха, эмоциональное восприятие, читабельность для детей
Фрагменты точных переводов	В.В. Вересаева, П.А. Шуйского (для анализа ключевых сцен)	Формирование представления о переводческих стратегиях, о специфике эпического стиля (формулы, повторы)
Адаптации и пересказы	С. Носова, С. Фрая (вспомогательно)	Быстрое освоение сюжетной канвы, снятие языкового барьера

Эта стратегия позволяет, с одной стороны, сохранить поэтическую привлекательность текста для детей, а с другой – избежать упрощенного, «романтизированного» восприятия Гомера, которое создает перевод Жуковского. Сравнение фрагментов разных переводов развивает у

школьников металингвистическое сознание – понимание того, что перевод всегда есть интерпретация, и что за привычным звучанием текста на родном языке стоит древний оригинал, который можно читать и понимать по-разному.

Глава 1 выполнила несколько задач, необходимых для дальнейшего исследования:

Теоретическая подготовка (раздел 1.1) – дано определение эпоса, выявлены его сущностные черты, установлено, что эпос изначально несет познавательную функцию, унаследованную от мифа.

В разделе 1.2 показано, что мотив познания не является универсальным для всех эпосов; он составляет специфику именно «Одиссеи» в сравнении с другими эпическими традициями. Это позволит в Главе 2 анализировать «Одиссею» не изолированно, а на фоне более широкой эпической типологии.

В разделе 1.3 рассмотрена история русских переводов «Одиссеи» и предложена дидактическая стратегия их использования в школе. Это создает необходимую основу для Главы 3, где будет представлена игровая методика изучения поэмы, поскольку в игре используются конкретные переводы (вопросы игры основаны на знании текста, который ученики читают в том или ином переводе).

Таким образом, Глава 1 представляет собой теоретико-методологическое введение к основному исследованию: она определяет жанровую природу «Одиссеи» (эпос), вписывает ее в сравнительный контекст мировой эпической традиции (выявляя уникальность познавательного мотива) и подготавливает почву для практической, методической части работы (через анализ переводов и их дидактического потенциала). В последующих главах эти теоретические установки будут конкретизированы на материале самого гомеровского текста (Глава 2) и реализованы в конкретной игровой методике (Глава 3).

ГЛАВА 2 ПОЗНАНИЕ КАК ОСНОВА СТРАНСТВИЙ ОДИССЕЯ

2.1. Типы познания в гомеровском эпосе: эпистемологические категории

Прежде чем обратиться непосредственно к анализу странствий Одиссея как пути познания, необходимо определить само понятие «познание» в контексте гомеровского эпоса. Какие формы знания доступны человеку в эпическом мире? Как соотносятся между собой знание, получаемое через чувственный опыт, знание, ниспосылаемое богами, и знание, добываемое хитростью ума? Ответы на эти вопросы составляют эпистемологическую основу «Одиссеи» – систему представлений о том, что значит «знать» и как человек может достичь знания.

Как показал анализ пространственно-временных представлений гомеровских греков, их мышление сохраняет черты мифологического типа, проявляющиеся, в частности, в двойственности восприятия мира – противопоставлении «своего» и «чужого» пространства [15]. Эта двойственность распространяется и на сферу познания: в «Одиссеи» сосуществуют и взаимодействуют различные типы знания, восходящие к разным культурным слоям.

2.1.1. Эмпирическое познание: знание через опыт и страдание

Первый стих «Одиссеи» задает эпистемологическую рамку всей поэмы. Гомер обращается к музе с просьбой поведать о «многоумном» (πολύτροπον) муже, который «многих людей города посетил и обычаи видел» (πολλῶν δ' ἀνθρώπων ἴδεν ἄστεα καὶ νόον) и «много в море перенес горьких страданий душою» (πολλὰ δ' ὃ γ' ἐν πόντῳ πάθεν ἄλγεα ὃν κατὰ θυμόν). Два ключевых глагола – ἴδεν («видел», то есть узнал через наблюдение) и πάθεν («испытал», «выстрадал») – обозначают два взаимосвязанных способа эмпирического познания (Од. I, 1–5).

Познание через «видение» (ὁράν). Одиссей – путешественник, который своими глазами увидел чужие города и обычаи. Это знание, добытое через

непосредственное наблюдение, через перемещение в пространстве. Лебедева отмечает, что в гомеровском сознании пространство жестко структурировано по принципу оппозиции «свое – чужое»: «свое» пространство (Итака, Греция) понятно, освоено и безопасно; «чужое» пространство (земли циклопов, лестригонов, царство Аида) таинственно, сакрально и полно опасностей [17]. Одиссей – тот, кто дерзает пересекать границу между этими мирами и возвращаться назад, неся знание о неведомом.

Познание через «страдание» (πάθος). Вторая часть эпической формулы – «много страданий перенес» – указывает на то, что подлинное знание в эпическом мире дается не только глазами, но и болью. Как подчеркивается в комментарии к «Одиссее», «знание приходит через страдание (πάθει μάθος) – пережитая боль приносит особое понимание глубочайших истин человеческого существования» [23]. Эта формула, ставшая центральной для греческой трагедии, коренится уже в гомеровском эпосе.

Спутники Одиссея служат негативной параллелью: они видят те же чудеса, но не извлекают из увиденного знания. Их гибель в прологе поэмы объясняется «собственной безрассудностью» (ἄτασθαλίῃσιν) – они, «глупцы» (νήπιοι), съели священных коров Гелиоса (Од. I, 6–9). Важнейший оттенок слова νήπιος – «инфантильный», «по-детски неразумный». Спутники подобны детям, которые не могут контролировать свои желания; Одиссей же, напротив, учится самообладанию – и именно это делает его познание подлинным.

2.1.2. Мифологическое познание: воля богов, судьба и пророчество

Второй тип познания в «Одиссее» связан с мифологической картиной мира, в которой боги и судьба определяют человеческую участь. В отличие от современного сознания, для гомеровского человека знание о будущем – это не предсказание на основе закономерностей, а доступ к воле высших сил.

Божественное знание как иной тип знания. Как отмечает в своем анализе гомеровского мировоззрения Е.Н. Камельчук, «ощущение тотальной зависимости от богов и "пагубного рока" пропитывает все мировоззрение Гомера и его персонажей»[12]. Однако эта зависимость не приводит к

пассивности. Человек у Гомера – не марионетка, а субъект действия, который «испытывает все то, что судьба и могучие Парки в нить бытия роковую вплели для него при рождении» (Од. VII, 197–198). Знание своей судьбы, таким образом, не отменяет необходимости действовать.

Тиресий как образ «знающего» героя. Кульминацией мифологического познания в «Одиссее» становится спуск Одиссея в Аид (песнь XI) – единственный эпизод в мировой эпической традиции, где герой сознательно отправляется в царство мертвых, чтобы узнать дорогу домой. Слепой прорицатель Тиресий, сохранивший разум даже в загробном мире, сообщает Одиссею не только маршрут, но и условия возвращения: не трогать священных коров Гелиоса, а по возвращении на Итаку совершить искупительное жертвоприношение Посейдону. Это знание – не результат опыта и не плод хитрости, а «вертикальное» знание, нисходящее от богов к человеку через посредника-пророка [19].

Зевс и проблема высшей справедливости. Важно отметить, что в «Одиссее», в отличие от «Илиады», божественное управление миром приобретает более систематический и этический характер. Как замечает В. Йегер, «Зевс, возглавляющий совет богов в начале "Одиссеи", – философски озвученная мировая совесть. Он раскрывает свои соображения о конкретной человеческой судьбе с тем, чтобы набросать в самых общих чертах проблему человеческого страдания и указать на неразрывную связь между роком и виновностью» [11, С. 187]. Эта «теодицея», как ее называет Йегер, парит над всем эпосом. В «Одиссее» боги в целом не капризны – они действуют сообразно определенному нравственному порядку, пусть и не совпадающему с современными представлениями о справедливости.

2.1.3. Практическое знание (μῆτις): хитрость как интеллектуальная добродетель

Третий и самый специфический для «Одиссеи», тип познания – это μῆτις (метис), которую можно определить как «хитрость ума», «изворотливость»,

«способность найти выход из безвыходной ситуации». Именно этот тип знания и делает Одиссея πολύτροπος, т.е. «многоумным».

Эпитет Одиссея – πολύτροπος – занимает центральное место в интерпритации поэмы. Как отмечает В. Рычек в исследовании, посвященном этому понятию, πολύτροπος может означать и «многоумный», «изворотливый», и «многостранствовавший». Сама двусмысленность эпитета, возможно, была осознанным художественным приемом Гомера: «Он выбрал слово πολύτροπος именно потому, что оно схватывает две такие фундаментальные черты его героя: то, кем он является ("хитрый"), и то, что он делает ("странствует")» [45]. В более широком смысле πολυτροπία – это «риторическая компетенция», объединяющая изобретательность (способность находить эффективные аргументы) и умение использовать разнообразные фигуры речи [45].

В отличие от теоретического знания (ἐπιστήμη), которое предполагает систематическое понимание причин, метίς – это знание ситуативное, тактическое, ориентированное на конкретные обстоятельства. В отличие от божественного откровения, метίς – это чисто человеческое качество, которое отражает житейскую мудрость, человеческую хитрость. Имя Одиссея связывают с корнем ὀδύσσομαι – «гневаться», «ненавидеть», но одновременно и с глаголом ὀδύρομαι – «стенать», «страдать». Таким образом, мы можем сказать, что агрессия, обида и упорство оказываются неким отражением его главного качества – хитрости и мудрости одновременно.

В «Одиссее» метίς проявляется многократно:

Таблица 6. Проявление μῆτις (метίς) в «Одиссее» и его результат

Ситуация	Проявление μῆτις (метίς)	Результат
Ослепление Полифема	Одиссей называет себя «Никто» (Οὔτις), чтобы циклоп не мог позвать на помощь	Побег из пещеры

Ситуация	Проявление μῆτις (метис)	Результат
Сирены	Приказывает привязать себя к мачте, залепить уши спутникам воском	Получение знания без гибели
Возвращение на Итаку	Является в облике нищего, скрывая истинную личность	Возможность застать женихов врасплох
Узнавание Пенелопой	Отвечает на тайный знак (ложе из оливы)	Окончательное признание

2.1.4. Динамика познания: от незнания к знанию

Все три типа познания в «Одиссее» не статичны – они образуют траекторию движения героя от незнания к знанию. Важно подчеркнуть, что Одиссей в начале поэмы и Одиссей в ее конце – это разные люди с точки зрения эпистемологического статуса.

Исходная точка: война и слава. Одиссей, покидающий Итаку ради Троянской войны, движим жадой славы (κλέος). Его знание – это знание воина: он храбр, силен, но при этом надменен (именно надменность – гибрис – заставляет его назвать свое имя Полифему, навлекая гнев Посейдона). Этот начальный Одиссей еще не научился μῆτις в полной мере – он полагается на силу, а не на ум. Как замечает Дж. Рассел, «Одиссей изначально – типичный герой-воин, чья гордость становится причиной его бед» [24, с. 238].

Процесс: утрата и накопление. В ходе странствий Одиссей теряет всех спутников, все корабли, все материальные блага. Но чем больше он теряет, тем больше он узнает о мире. Утрата спутников на острове Гелиоса – не просто катастрофа, но урок: отныне Одиссей знает цену безрассудству. Встреча с Калипсо – урок о том, что «бессмертие» без возвращения домой не имеет цены. Спуск в Аид – урок о смертности и о том, что подлинная слава – не в подвигах, а в памяти живых.

Финальная точка: мудрость и смирение. К моменту возвращения на Итаку Одиссей – уже не тот герой, который сжигал Трою. Он готов терпеть унижения (побои от женихов, насмешки), скрываться под видом нищего,

проверять верность близких. Это знание – знание цены вещей, знание того, что сила – не в физической мощи, а в терпении и уме. Как формулирует Йегер, «Одиссей в конце поэмы – это человек, который понял, что счастье не в славе, а в доме, не в подвигах, а в мире» [11, с. 195].

2.1.5. «Познание» и «узнавание»: гносеологическая структура поэмы

Важно отметить, что в «Одиссее» познание имеет не только процессуальное, но и драматическое измерение. Знание в поэме – это не просто обладание информацией, но узнавание (*ἀναγνώρισις*) [1].

Почти вся вторая половина поэмы строится как серия узнаваний: Телемах узнает отца (песнь XVI), старый пес Аргос узнает хозяина (песнь XVII), няня Эвриклея узнает по шраму (песнь XIX), пастух Эвмей узнают царя (песнь XXI), Лаэрт узнает сына (песнь XXIV), наконец, Пенелопа узнает мужа (песнь XXIII). Каждое узнавание – это акт познания, требующий времени, накопленных знаний, а главное – готовности узнать.

Особенно показателен пример Пенелопы: в отличие от всех остальных, она не верит сразу – она испытывает Одиссея тайным знаком. «Одиссей и Пенелопа мыслят одинаково» (*ὁμοφροσύνη*) – это качество, которое делает их брак подлинным союзом равных умов [21]. Пенелопа – не пассивный объект узнавания, а активный субъект познания. Ее знание – это знание терпеливое, испытывающее, проверяющее.

Таким образом, познание в «Одиссее» – это не просто накопление информации, а восстановление отношений, преодоление отчуждения, возвращение к идентичности. Знать – значит узнать.

2.2. Этапы познавательного пути Одиссея: от незнания к мудрости

Нами были выделены три основных типа познания, представленных в «Одиссее»: эмпирическое (через опыт и страдание), мифологическое (через божественное откровение) и практическое (*μῆτις*, хитрость ума). Эти эпистемологические категории будут применены к анализу конкретных

эпизодов странствий Одиссея. Будут рассмотрены ключевые остановки на его пути, каждая из которых представляет собой определенный этап познавательного процесса – от утраты памяти и личности до обретения мудрости и возвращения к подлинному «я».

2.2.1. Общая структура странствий: хронотоп как познавательная карта

Как показывают исследования, основанные на анализе мифологического хронотопа, повествование «Одиссеи» может быть представлено в виде последовательного цикла, где каждый эпизод соответствует определенному направлению движения.

Таблица 7. Хронотоп как познавательная карта «Одиссеи»

Сектор	Локации	Явления	Характер познания
1	Киконы, лотофаги, циклопы	Плавания и рискованные авантюры;	Познание через ошибку
2	Лестригоны, Кирка, Аид	Пирь, праздники, дарь;	Познание через общение с мудрецами и посещение царства мертвых
3	Калипсо, феаки, Итака	Сон, пророчества, превращения;	Познание через внутреннее преображение

Эта структура демонстрирует, что путь Одиссея – не хаотическое блуждание, а организованное движение, каждый этап которого имеет познавательное значение. Герой проходит через разные «духовные» зоны, постепенно приближаясь к цели – не только географической (Итака), но и экзистенциальной (обретение подлинной идентичности).

Гомер использует сложную композиционную технику: вместо линейного изложения он «нарушает хронологическую последовательность, и поэтому когда Одиссей наконец появляется в V песне, читатель заинтригован, а не зевает в кулак» [36]. Странствия описываются самим Одиссеем на пиру у царя Алкиноя (песни IX–XII), что создает двойную дистанцию: слушатель (и читатель) получает историю, уже преломленную через сознание героя, который извлек из нее уроки. Как отмечает современный исследователь, «в

пересказе Одиссея события выглядят слишком чудесными, и Гомер таким образом освобождает себя от необходимости объяснять некоторые из них – если они выглядят неправдоподобно, то это уже проблема памяти самого Одиссея» [47].

2.2.2. Лотофаги: познание, утрачивающее идентичность

Первая остановка после отплытия из Трои – остров лотофагов, «пожирателей лотоса» (Од. IX, 82–104). Этот эпизод, несмотря на свою краткость, задает важнейшую эпистемологическую проблему всей поэмы: какова цена познания?

Лотос, который вкушают спутники Одиссея, обладает свойством стирать память о родине. Те, кто его пробует, «забывают о возвращении домой и навсегда остаются собирателями лотоса» [20]. Это не просто наркотическое опьянение – это утрата сознания, способности направлять свои желания к определенной цели.

Лотофаги предлагают альтернативную форму «знания» – знание, которое дается без усилий, без страданий, но ценой утраты себя. Вкусивший лотос забывает, кто он и откуда, и довольствуется блаженным настоящим. Это отрицательная черта данного познания: познание без идентичности – не познание, а забвение. Одиссей, в отличие от своих спутников, не поддается соблазну: он силой уводит тех, кто вкусил лотоса, и приказывает привязать их к корабельным скамьям [17]. Это первое проявление его *mētis* в странствиях – способность распознать опасность там, где другие видят только удовольствие.

Мотив «забвения» возникает и в других точках повествования. Харибда, в которую Одиссей попадает после острова Гелиоса, связывается с «рекой забвения Летой в Аиде» [17]; семь лет на острове Калипсо также описываются как «потеря памяти». Лотофаги – первый и наименее опасный из этих эпизодов, но он устанавливает ключевую дилемму: знание может быть слишком легким, и тогда оно разрушает личность. Одиссей выбирает трудный путь – путь, сохраняющий память и идентичность.

2.2.3. Полифем: познание через слепоту, гордыню и возмездие

Эпизод с циклопом Полифемом (Од. IX, 105–110, 355–370) – один из самых известных и самых значимых в «Одиссее». Он занимает центральное место в повествовании Одиссея и, согласно исследованию С.Д. Олсона, «играет ключевую роль в гомеровском повествовании, отражая сложность социальной и этической структуры эпоса» [43]. С точки зрения мотива познания, этот эпизод многослоен и содержит несколько важнейших уроков.

Одиссей со спутниками прибывает на остров циклопов, где обнаруживают пещеру, полную припасов. Спутники призывают его забрать сыр и коз и уплыть, но Одиссей отказывается: он решает остаться и дожидаться хозяина. Это первый и, возможно, самый роковой просчет героя. Одиссей хочет увидеть циклопа и получить от него «гостеприимство» (ξενία) – дары, которые полагаются гостю в греческой культуре. Но циклопы, как выясняется, не знают законов гостеприимства. Столкновение происходит не только на физическом, но и на культурном уровне.

Оказавшись в плену, Одиссей применяет свою знаменитую μῆτις. Он называет себя «Никто» (Οὔτις), чтобы, когда он ослепит Полифема, тот не мог позвать на помощь. Он поит циклопа вином, усыпляет его и выжигает единственный глаз раскаленным колом. Затем он и его спутники выбираются из пещеры, привязавшись к брюху баранов. Это является доказательством, демонстрирующим преимущества ума перед грубой силой.

Однако именно в момент триумфа Одиссей совершает фатальную ошибку. Уплывая, он не может удержаться и выкрикивает свое настоящее имя. Циклоп, который до этого проклинал только «Никто», теперь может обратиться к своему отцу Посейдону с просьбой о мести. Гомер создает значительную ироническую дистанцию между собой как «реальным» повествователем и Одиссеем как рассказчиком: «Одиссей празднует свою хитрость и создает очень убедительную конструкцию всего пережитого, но Гомер, отделяя себя от Одиссея, показывает спорный характер этого повествования и его неспособность видеть собственные излишества» [36].

Таблица 8. Познавательные уроки эпизода

Параметр	До встречи с Полифемом	После встречи с Полифемом
Отношение к гостям	Верит, что все уважают ξενία	Знает, что есть существа вне закона
Чувство меры	Готов рисковать из любопытства	Учится сдержанности (но не до конца)
Понимание гордыни	Не осознает опасности гордыни	На собственном опыте познает цену хвастовства
Отношение с богами	Думает, что можно обойтись без них	Узнаёт, что Посейдон – могущественный враг, который может помешать возвращению домой

Одиссей покидает остров циклопов не просто с трофеями, но с новым знанием – знанием о том, что существуют миры, где его правила не действуют, что гордыня имеет цену и что божественный гнев может преследовать долгие годы. Однако этот урок усвоен еще не полностью – окончательное смирение придет только после возвращения на Итаку.

2.2.4. Кирка: познание животного начала и обретение «противоядия»

Остров волшебницы Кирки (Цирцеи) представляет собой следующий этап познавательного пути. Если лотофаги предлагали забвение через растение, а Полифем – насилие и физическую угрозу, то Кирка предлагает превращение – утрату человеческого облика.

Кирка, живущая в темном лесу, приглашает спутников Одиссея на пир, добавляет в вино волшебное зелье и превращает их в свиней (Од. X, 210–243, 275–300, 467–470). Этот образ многозначен. В свиней превращается низменное начало в человеке – то, что поддается животным инстинктам: чревоугодию, похоти, лени. Спутники Одиссея, которые на протяжении всей поэмы олицетворяют неспособность контролировать свои желания, становятся тем, чем они по сути уже были – животными, которые не способны контролировать свой инстинкт.

Одиссей, в отличие от своих спутников, получает помощь: Гермес дает ему волшебное растение «моли» (μῶλυ), которое делает его неуязвимым для чар Кирки. Значение этого дара символично: растение, которое позволяет

сохранить человеческий облик перед лицом превращения, – это метафора способности не поддаваться низменным инстинктам. Одиссей не просто сильнее физически; он знает, как противостоять магии. Он вступает в связь с Киркой, но на своих условиях – после того, как она клянется не вредить ему.

Одиссей проводит у Кирки целый год, наслаждаясь любовью и пирами. Это «потерянное время» напоминает о лотофагах, но с одним важным отличием: Одиссей помнит о возвращении. Именно его спутники напоминают ему о цели, и он, преодолев соблазн бесконечного наслаждения, решает продолжить путь.

Таким образом, можно сделать несколько выводов:

1. Человек уязвим для превращения в животное, если теряет контроль над своими желаниями. Знание – это не только опыт, но и способность сохранять человеческое в себе.

2. Гермес учит Одиссея тому, что не всякая магия может быть побеждена силой – нужны особые средства, передаваемые знающими.

3. Год у Кирки – это осознание того, что удовольствие не может быть главной целью; есть высшая ценность – дом и семья.

4. Кирка не только спасает Одиссея, но и дает ему важнейшие указания для дальнейшего пути: она советует спуститься в Аид к прорицателю Тиресию. Это отсылает героя к следующему, самому глубокому этапу познания.

2.2.5. Аид: познание смерти и беседы с мертвыми

Спуск Одиссея в царство мертвых (Од. X, 490–495; Од. XI, 488–491) – уникальный эпизод в мировой эпической традиции, ни один другой эпос не предлагает столь сознательного, целенаправленного путешествия в иной мир ради знания. Одиссей отправляется в Аид не случайно, не будучи выброшенным туда бурей, а по собственной воле – по совету Кирки, чтобы узнать у Тиресия дорогу домой.

Посещение царства мертвых в «Одиссее» многослойно: Одиссей встречается с несколькими категориями теней, и каждая встреча несет особый познавательный смысл.

Таблица 9. Познание Одиссея через Аид

Персонаж	Что узнает Одиссей	Познавательный урок
Тиресий	Причину гнева Посейдона (ослепление Полифема); условия возвращения (не трогать быков Гелиоса); необходимость искупительного жертвоприношения после возвращения	Знание будущего не отменяет необходимости выбирать; действия имеют последствия
Антиклея (мать)	Известие о ее смерти, случившейся от тоски по сыну; новости о Пенелопе и Телемахе	Цена собственного отсутствия; боль близких как моральная ответственность
Агамемнон	Предостережение о женской неверности (Клитемнестра); совет не доверять полностью даже Пенелопе	Трагический опыт другого как урок для себя
Ахилл	«Лучше ходить поденщиком на земле, чем властвовать над всеми мертвыми»	Переоценка ценностей: слава (κλέος) не стоит жизни

Беседа с Ахиллом – одна из самых глубоких в поэме. Герой Троянской войны, выбравший короткую жизнь, полную славы, признает, что ошибся. Он говорит Одиссею, что слава не стоит того, чтобы умирать за нее; лучше быть последним батраком на земле, чем царем в мире теней. Это познание ценности самой жизни, существования как такового.

Одиссей – единственный из греческих героев, кто возвращается из Аида живым, помимо Орфея. Это возвращение символично: он знает теперь, что такое смерть, и поэтому может по-настоящему ценить жизнь. Он видел тени тех, кого любил, и понял, что пока он жив, он может действовать, выбирать, возвращаться. Это знание – самое глубокое из всех, что он приобретает в странствиях. Именно после Аида Одиссей становится не просто хитрым, но мудрым – способным отличать подлинные ценности от мнимых.

Как отмечается в исследовании хронотопа, эпизод с Аидом относится к зимнему сектору календарного цикла, «времени пророчеств и гаданий» [17]. Это не случайно: знание о смерти и о будущем – это знание, доступное только в «мертвое» время года, когда природа замирает и границы между мирами истончаются. Одиссей проходит инициацию, которая делает его способным к возвращению.

2.2.6. Сирены: познание, которое может убить

Эпизод с сиренами – один из самых метафорически насыщенных в поэме. Сирены – существа, которые своим пением заманивают моряков на смерть. Они поют о том, что знают всё: «Мы знаем все, что в Трое совершили аргивяне и троянцы» (Од. XII, 180–200, 178–179). Их знание – это знание о прошлом, о славе, о подвигах. Именно это знание привлекает Одиссея, героя, который всю жизнь стремился к славе.

Стратегия познания без гибели. Одиссей находит способ услышать пение сирен, не погибнув. Он приказывает спутникам залепить уши воском, а себя – привязать к мачте, с уговором не отпускать, что бы он ни кричал (Од. XII, 180–200, 178–179). Это метафора ограниченного познания: можно узнать опасное знание, но только если есть удерживающая сила – верные спутники, дисциплина, запрет.

Сирены – это соблазн знания, которое приносит не жизнь, а смерть. Их знание – это знание о прошлом, о славе, о том, чего уже нет. Одиссей хочет знать – но он хочет и вернуться. Компромисс, который он находит (привязан, но слушает), показывает, что познание возможно, но оно должно быть ограничено и контролируемо. Нет нужды знать всё; достаточно знать, как вернуться домой.

Этот эпизод – один из самых ярких примеров $\mu\eta\tau\iota\varsigma$ в действии: Одиссей находит решение там, где другие погибали. Он не отказывается от знания, но встраивает его в систему, где выживание важнее любопытства.

2.2.7. Сцилла и Харибда: познание выбора между двумя злами

После сирен Одиссей сталкивается с выбором между двумя чудовищами: Сциллой (шестиголовое чудовище, пожирающее моряков) и Харибдой (водоворот, затягивающий корабли на дно) (Од. XII, 85–100). Кирка советует ему выбрать Сциллу: лучше потерять шесть спутников, чем весь корабль.

Одиссей выбирает, следуя совету Кирки, и теряет шесть человек. Этот эпизод важен не столько тем, что Одиссей узнает о чудовищах, сколько тем, что он учится выбирать меньшее зло. В начале своего пути он был уверен, что может победить всех, теперь же он знает, что есть ситуации, где победа невозможна, и единственный выход – минимизировать потери.

Это знание – знание собственных пределов – одно из самых важных, которое приобретает Одиссей. Он больше не герой-одиночка, способный справиться с любым врагом; он человек, который должен принимать несовершенные решения в несовершенном мире.

2.2.8. Остров Гелиоса и Калипсо: искушения бессмертием

Два эпизода, завершающие странствия Одиссея и приводящие к его освобождению, связаны с искушением бессмертием.

Остров Гелиоса (Тринакрия). Здесь происходит последняя катастрофа: спутники Одиссея, несмотря на его запрет, убивают и съедают священных коров бога Солнца. Зевс, в наказание, мечет молнию и губит корабль; Одиссей спасается один. Одиссей узнает цену непослушания. Он сделал всё, что мог, чтобы предотвратить беду: взял клятву со спутников, молился, наконец, заснул от изнеможения. Но он не может контролировать других. Это познание собственного бессилия перед коллективной глупостью – урок, который пригодится ему на Итаке, когда он столкнется с женихами.

Остров Калипсо. Калипсо («покрывательница») удерживает Одиссея на своем острове семь лет (Од. XII, 260–276). Она предлагает ему бессмертие и вечную юность, если он останется с ней. Но Одиссей отказывается. «Каждый день он сидел на скале у моря и смотрел в сторону Итаки, плача и стеная». Это

ключевой момент: Одиссей предпочитает смертную жизнь с Пенелопой бессмертию без дома.

Бессмертие, которое предлагает Калипсо, – это познание без возвращения, без земных привязанностей. Одиссей, видевший тени мертвых в Аиде, понял, что бессмертие без любви и дома ничего не стоит. Он выбирает человеческое существование со всеми его страданиями. Это и есть высшее познание – познание того, что делает жизнь человеческой.

2.2.9. Феаки и Итака: завершение пути познания

Последний этап странствий – пребывание у феаков (Од. VI–VIII) и возвращение на Итаку. Феаки – сказочный народ, живущий в роскоши и мире. Именно здесь Одиссей рассказывает историю своих странствий, здесь он в последний раз сталкивается с испытанием.

Пребывание у феаков – это пауза между странствиями и возвращением. Здесь Одиссей участвует в играх, слушает песнь Деодока о Трое (и плачет, узнавая себя), получает богатые дары. Это период рефлексии – возможности осмыслить пройденное.

Феаки доставляют Одиссея на Итаку, положив конец его десятилетнему отсутствию. Однако путь познания не заканчивается здесь: впереди битва с женихами и серия узнаваний. Но в этом разделе важно подчеркнуть, что Одиссей, вернувшийся на Итаку, – это уже не тот человек, который покидал ее. Он прошел через забвение (лотофаги, Калипсо), через насилие (Полифем), через превращение (Кирка), через смерть (Аид), через соблазн знания (сирены), через трудный выбор (Сцилла и Харибда) и через искушение бессмертием (Калипсо).

Он знает теперь, что такое жизнь и смерть, что такое дом и странствие, что такое любовь и утрата. И это знание делает его способным восстановить порядок на Итаке и воссоединиться с семьей.

2.3. Познание как узнавание: возвращение на Итаку и восстановление идентичности

Если странствия представляли собой приобретение нового знания через опыт и страдание, то заключительные песни «Одиссеи» демонстрируют применение этого знания и узнавание – процесс, в котором накопленная мудрость позволяет герою быть распознанным теми, кто его любил и ждал. Как будет показано, познание в «Одиссее» завершается не абстрактным знанием, а конкретным актом восстановления отношений, преодоления разлуки и возвращения к подлинной идентичности.

2.3.1. Двойная структура возвращения: Одиссей и Телемах

Одна из композиционных особенностей «Одиссеи» – параллельное повествование о возвращении двух героев: Одиссея на Итаку и Телемаха из его поисков отца. В отличие от классического эпоса, где сюжет строится вокруг одного центрального персонажа, Гомер вводит «телемахию» (Од. I–IV) как самостоятельную сюжетную линию, которая затем соединяется с линией Одиссея.

Значение этой параллели для мотива познания трудно переоценить. Телемах в начале поэмы – юноша, почти мальчик, не способный защитить дом от женихов. «Какой он герой? Он даже не может защитить свой собственный дом от женихов» [21]. Однако его путешествие в Пилос и Спарту – это тоже путь познания, только иного рода. Телемах учится быть сыном Одиссея, встречаясь с теми, кто знал его отца (Нестор, Менелай, Елена), и получая подтверждение того, что Одиссей жив.

Таким образом, у Телемаха и Одиссея формируются параллельные пути познания:

Таблица 10. Параллельные пути познания Телемаха и Одиссея

Параметр	Одиссей	Телемах
Исходная точка	Итака (отъезд на Троянскую войну)	Итака (отъезд на поиски отца)

Тип познания	Эмпирическое (через страдания и ошибки) + μῆτις	Социальное (через общение с мудрецами) + взросление
Помощники	Афина, Гермес, Кирка	Афина (в облике Ментора), Нестор, Менелай, Елена
Ключевые встречи	Полифем, Кирка, Аид, Калипсо	Нестор (рассказ о возвращении греков), Елена (дар забвения), Менелай (рассказ о Протее)
Результат	Знание о мире, смерти, себе	Знание об отце, уверенность в себе
Точка соединения	Хижина Эвмея (песнь XVI), где отец и сын узнают друг друга и планируют месть	

Телемах, подобно отцу, должен пройти через испытания, чтобы стать достойным наследником. Но его познание – это не столкновение с чудовищами, а вхождение в традицию, усвоение рассказов о прошлом. Как отмечает Клейтон, «Телемах учится быть сыном Одиссея, и этот процесс образования (Bildung) составляет суть "телемахии"» [44]. Встреча с Нестором, который подробно рассказывает о падении Трои и судьбах героев, дает Телемаху историческое знание – знание о том, что было до него и что определяет его настоящее. Встреча с Менелаем и Еленой, которые рассказывают о подвигах Одиссея под стенами Трои (древесный конь, переодевание в нищего), дает Телемаху знание об отце как о герое. Так, еще до встречи с самим Одиссеем, Телемах уже знает, кем был его отец, и готов признать его, когда тот предстанет перед ним в образе нищего.

Таким образом, познавательный путь Одиссея и познавательный путь Телемаха – это две стороны одного процесса: восстановления дома, семьи и порядка. Одиссей возвращает себе имя и место, Телемах обретает отца и право наследования. Их встреча в хижине Эвмея (песнь XVI) – это не просто сюжетная развязка, но кульминация двух познавательных траекторий.

2.3.2. Серия узнаваний: от Аргоса до Пенелопы

Финальная часть «Одиссеи» (песни XVI–XXIV) строится как серия узнаваний (ἀναγνώρισεις). Каждое узнавание – это акт познания особого рода: не просто получение информации, а восстановление связи, преодоление

разлуки и времени. Аристотель в «Поэтике» рассматривал узнавание как важнейший элемент трагического сюжета, и в «Одиссее» этот прием достигает высочайшего художественного совершенства.

Аргос (песнь XVII): немое узнавание

Старый пес Аргос, которого Одиссей сам вырастил и оставил, уходя на Троянскую войну, узнает хозяина, даже когда тот одет в рубище нищего. Он лежит на куче навоза, больной и немощный, но «хвостом завилял и уши прижал – но подойти к господину не мог уже». Одиссей, проходя мимо, украдкой вытирает слезу. И тотчас «судьба Аргоса посетила, смерть черная», – пес умирает, дождавшись хозяина (Од. XVII, 290–327).

Это узнавание – безмолвное, без слов, без доказательств. Пес не требует никаких подтверждений: его знание – это знание инстинктивное, телесное, верное. Аргос узнает Одиссея по запаху (в тексте упоминается, что он чует приближение хозяина). Это знание, недоступное рациональному сознанию, но более глубокое и истинное. Как замечает в своем комментарии П.А. Шуйский, эпизод с Аргосом – «один из самых трогательных во всей мировой литературе» [32]. Он показывает, что подлинное узнавание не требует слов. И он готовит читателя к тому, что самое трудное узнавание (Пенелопы) будет, напротив, требовать многословных доказательств.

Эвриклея (песнь XIX): узнавание по шраму

Няня Одиссея, Эвриклея, узнает своего господина, когда оmyвает ему ноги. Она замечает шрам от клыка вепря, которого Одиссей убил на охоте в юности (Од. XIX, 386–475). Этот шрам – физическая, телесная метка идентичности. Гомер в этом эпизоде «нарушает хронологию, включив длинный ретроспективный рассказ о том, как Одиссей получил этот шрам на охоте на вепря с дедом Автоликом» [38]. Вставная история о том, как Одиссей получил имя и шрам, выполняет важную функцию: она показывает, что идентичность героя закреплена не только в настоящем, но и в прошлом, в истории его взросления.

Эвриклея готова немедленно объявить Пенелопе, что муж вернулся, но Одиссей запрещает ей. Узнавание должно произойти в нужное время, по его плану, а не по порыву чувств. Это проявление $\mu\eta\tau\iota\varsigma$ уже в домашних стенах: знание (Эвриклеи) должно быть временно сокрыто, чтобы стратегия мести женихам сработала.

Эвмей и Филетий (песнь XXI): узнавание через доверие

Верный свинопас Эвмей и пастух Филетий узнают Одиссея, когда тот открывает им свою личность. Это узнавание происходит уже перед самой битвой с женихами. Одиссей сам открывается им, показывая шрам и давая клятву. В отличие от Эвриклеи, которая узнает сама, пастухи получают знание от самого Одиссея. Это доверительное посвящение в тайну – акт, который превращает слуг из потенциальных предателей в союзников. Эвмей и Филетий получают не просто знание о том, что Одиссей вернулся, но и знание о том, что от них требуется: запереть ворота, помочь в битве, хранить молчание.

Пенелопа (песнь XXIII): узнавание как испытание

Самое значительное и самое трудное узнавание – это узнавание Пенелопы. В отличие от всех остальных, она не верит сразу. Пенелопа отказывается верить Эвриклее, подозревая, что «кто-то из богов» принял облик ее мужа.

Когда Одиссей, уже после расправы над женихами, предстает перед ней, она молчит. «Сердце у ней леденело: то верить хотелось, что муж перед нею, то вдруг сомневалась» (Од. XXIII, 85–110, 180–204). Телемах упрекает мать в черствости, но Одиссей останавливает его: «Сын мой, оставь ты Пенелопу, пусть испытает меня; она убедится сама» (Од. XXIII, 85–110, 180–204).

Почему Пенелопа не верит? Это не жестокость и не сомнение в любви. Это – мудрость. Пенелопа прожила двадцать лет, отражая натиск женихов, и знает, что обман может принять любую форму. Ее отказ верить на слово – это проявление того же свойства, что и $\mu\eta\tau\iota\varsigma$ Одиссея: способности не поддаваться первому впечатлению, проверять, перепроверять, требовать доказательств.

Пенелопа – одна из немногих в поэме, кто мыслит так же, как Одиссей [21]. Их брак – это союз равных умов (ὁμοφροσύνη).

Пенелопа приказывает вынести из спальни ложе, на котором они спали с Одиссеем. Одиссей в гневе восклицает: как можно вынести ложе, вытесанное из оливы, которое он сам смастерил, и которое стоит на корню, не сдвигаясь с места. В этом ответе – интимное знание, доступное только двоим: знание о том, как устроена их спальня, знание о недвижимом ложе-дереве, которое символизирует незыблемость их брака.

Когда Одиссей произносит эти слова, Пенелопа принимает мужа и бросается к нему в объятия. Она узнала его не потому, что увидела шрам, и не потому, что поверила рассказам няни, а потому, что он ответил на секретный вопрос, который знали только они двое.

Таблица 11. Познавательный смысл узнавания Пенелопой

Аспект	Значение
Отказ верить на слово	Знание требует доказательств; слова могут быть ложью
Требование интимного знака	Подлинное знание – это знание, доступное только избранному
Сравнение с другими узнаваниями	Телесные знаки (шрам) – для слуг; интимное знание – только для жены
Результат	Восстановление брака как союза равных; познание как узнавание избранного

Таким образом, Пенелопа – не пассивный объект, которого Одиссей узнает; она – активный субъект, который сама производит узнавание. Ее знание – это знание терпеливое, испытывающее, проверяющее. Именно в этом акте взаимного узнавания восстанавливается подлинный порядок дома.

Лаэрт (песнь XXIV): узнавание отца

Последнее узнавание – встреча Одиссея с отцом Лаэртом, который, тоскуя по сыну, живет в запустении, в грязной одежде, на заброшенном винограднике. Одиссей, чтобы проверить отца (или чтобы самому убедиться в его любви), сначала называет себя другим именем и только потом раскрывается, показывая шрам и называя деревья, которые отец когда-то

подарил ему (Од. XXIV, 330–350). Лаэрт падает в обморок, затем приходит в себя и обнимает сына.

Это узнавание замыкает круг: Одиссей узнает отца, отец узнает сына. Три поколения мужчин (Лаэрт, Одиссей, Телемах) воссоединяются, и порядок Итаки восстанавливается полностью.

2.3.3. Итоговая трансформация Одиссея: от *nēpios* к *sophrosyne*

Ключевым понятием для понимания познавательной траектории Одиссея является слово *νήπιος* (*nēpios*) – «инфантильный», «глупый», «неразумный». Анализ употребления этого слова в «Одиссее» показывает, что оно маркирует неспособность понимать последствия своих действий. Как показано в исследовании Susan Edmunds, *νήπιος* в «Одиссее» обозначает тех, кто действует, не думая о будущем, кто не может контролировать свои желания [41].

Таблица 12. Траектория от *νήπιος* к *σώφρων* (*sōphrōn* – «благоразумный»)

Эпизод	Поведение Одиссея	Статус	Результат
Отказ уйти от Полифема	Рискует жизнью из любопытства и жадности к дарам	<i>νήπιος</i> («глупый» – ослепление гордыней)	Потеря спутников, гнев Посейдона
Смерть спутников на острове Гелиоса	Предупреждает, но засыпает от усталости; ответственность частичная	еще не полностью обладает <i>σώφρων</i> («благоразумность»)	Потеря всех спутников
Встреча с Калипсо	Отказ от бессмертия ради возвращения домой	<i>σώφρων</i> («благоразумный»)	Освобождение, путь домой
Испытание Пенелопой	Терпит, не раскрывает себя сразу, позволяет жене проверить его	<i>Σώφρων</i> («благоразумный»)	Воссоединение

В начале поэмы Одиссей – типичный герой-воин, который полагается на силу и хитрость, но еще не научился смирению и терпению. Он называет свое

имя Полифему из гордости – и навлекает гнев Посейдона. В конце поэмы он готов терпеть унижения в собственном доме, скрываться под видом нищего, ждать, пока жена сама его узнает. Это трансформация Одиссея: в конце «Одиссеи» он становится человеком, который понял, что счастье не в славе, а в доме, не в подвигах, а в мире.

Слово σωφροσύνη (sōphrosynē) – «благоразумие», «здравомыслие», «умеренность» – не употребляется в «Одиссее» напрямую, но описывает состояние, к которому приходит герой. Это знание собственных пределов, знание того, что есть ценности выше славы, знание того, что возвращение домой стоит любых жертв.

2.3.4. Познание как восстановление космоса

В античной культуре дом (οἶκος) – это не просто физическое пространство, но центр мира, модель космического порядка. Нарушение порядка в доме (женихи, пожирающие добро Одиссея, требующие брака от замужней Пенелопы, замышляющие убить Телемаха – законного наследника) – это нарушение космического порядка. Познание, которое проходит Одиссей, необходимо не только для его личного спасения, но и для восстановления этого порядка.

П.А. Шуйский в своем анализе поэмы отмечает, что «Одиссея – это поэма о познании, которое ведет к восстановлению гармонии». Каждый акт узнавания – Аргосом, Эвриклеей, Эвмеем, Пенелопой, Лаэртом – восстанавливает связь, которая была разорвана войной и странствиями [32]. Итоговая битва с женихами (песнь XXII) – это не просто месть, а очищение дома от того, что чуждо и враждебно порядку. Не случайно после битвы Одиссей велит выкурить дом серой и очистить его – ритуал, означающий восстановление сакрального пространства.

Познание в «Одиссее» – это не накопление информации ради информации. Это путь домой в самом широком смысле: возвращение к себе, к своим близким, к своему месту в мире. И этот путь невозможен без страданий, без ошибок, без утрат – и без способности узнать и быть узнанным.

Таким образом, финальная часть «Одиссеи» представляет собой серию узнаваний, каждое из которых является актом познания особого рода:

Таблица 13. Серия узнаваний Одиссея

Персонаж	Способ узнавания	Тип знания
Аргос	Запах, инстинкт	Телесное, интуитивное, без слов
Эвриклея	Шрам от клыка вепря	Физическая метка, объективный след
Эвмей и Филетий	Самораскрытие Одиссея	Доверительное, посвященное
Пенелопа	Секрет о недвижимом ложе	Интимное, доступное только двоим
Лаэрт	Шрам и знание о деревьях	родовое, восстанавливающее связь поколений

Эти узнавания образуют иерархию: от самого бессловесного (Аргос) до самого интеллектуального (Пенелопа). Все они необходимы для полного восстановления идентичности Одиссея и порядка Итаки.

Кроме того, был сделан вывод о трансформации Одиссея от νῆπιος («глупый», неспособный предвидеть последствия) к σόφρων («благоразумный», способный к терпению и смирению). Эта трансформация составляет душу познавательного мотива поэмы: познание в «Одиссее» – это не просто приобретение информации, а изменение личности героя, переход от гордыни к мудрости, от самонадеянности к способности признавать свои пределы.

2.4. Познание как дидактическая основа «Одиссеи»: от эпического героя к школьному читателю

«Одиссея» – это не просто текст, содержащий мотив познания, но текст, который сам обучает своего читателя, подобно тому как странствия обучают героя. Этот дидактический потенциал поэмы делает ее исключительно ценным материалом для школьного изучения.

2.4.1. «Одиссея» как роман-воспитание: эпические истоки романа воспитания

В литературоведении существует устойчивая традиция рассматривать «Одиссею» как прототип романа-воспитания (Bildungsroman). Как отмечает Е.М. Мелетинский, «Одиссея» – это «эпос о возвращении, который включает в себя элементы романа: интерес к индивидуальной судьбе, психологизм, любовную линию» [21]. Однако «Одиссея» остается в рамках эпического жанра – но она подготавливает и во многом предвосхищает романную форму.

Таблица 14. Сходства «Одиссеи» с романом воспитания

Признак романа воспитания	Проявление в «Одиссее»
Герой проходит путь от юности к зрелости	Одиссей покидает Итаку зрелым мужем, но духовно незрелым (гибрис, гордыня); возвращается мудрым, смиренным
Путь сопровождается ошибками и уроками	Каждый эпизод (Полифем, Кирка, Аид) – урок, оплаченный страданием
Формирование характера через опыт	Ὀβτις («Никто») → Одиссей (обретение подлинного имени через отказ от гордыни)
Восстановление идентичности в финале	Серия узнаваний (Аргос, Эвриклея, Пенелопа, Лаэрт) как обретение подлинного «я»
Социальная интеграция	Возвращение в дом, восстановление порядка, признание обществом

Однако есть и принципиальное отличие. В классическом романе воспитания (например, у Гёте или Диккенса) герой изменяется под влиянием общества и обстоятельств, часто отказываясь от первоначальных иллюзий. В «Одиссее» герой не столько меняется, сколько возвращается к себе – но к себе, очищенному от гордыни, обретшему подлинную идентичность. Это не линейное развитие, а циклическое возвращение: Одиссей становится тем, кем он всегда был (царем, мужем, отцом), но теперь он знает, что это значит. Таким образом, Одиссей в конце поэмы – это герой уже знающий.

Именно эта особенность «Одиссеи» – возвращение к себе через знание делает ее важным текстом для школьного изучения. Подросток, как и Одиссей, находится в процессе формирования идентичности. Он также совершает ошибки, платит за них, учится на них. Чтение «Одиссеи» предлагает ему не

абстрактную мораль, а модель пути от незнания к знанию, от гордыни к смирению.

2.4.2. Эпистемологическая структура поэмы как обучающая модель

«Одиссея» обладает внутренней «обучающей» структурой, которая может быть актуализирована в школьном преподавании.

1. Принцип «обучения через страдание» (πάθει μάθος)

Одиссей и его спутники платят за каждую ошибку. Принцип πάθει μάθος («страдание – учение») сформулирован в греческой трагедии (Эсхил, «Агамемнон») [34], но коренится уже в гомеровском эпосе. В «Одиссее» этот принцип реализуется последовательно:

Таблица 15. Принцип «обучения через страдание» в «Одиссее»

Ошибка	Наказание	Извлеченный урок
Любопытство и жадность Одиссея (остается в пещере Полифема)	Смерть шести спутников	Не всякое гостеприимство безопасно
Одиссей называет Полифему свое настоящее имя	Гнев Посейдона	Хвастовство – не доблесть; анонимность иногда спасает. Гордыня имеет цену
Спутники съедают коров Гелиоса	Гибель всего корабля и всех спутников	Необходимо слушать предупреждения; есть священные границы, которые следует соблюдать
Телемах не защищает дом в начале	Женихи пожирают добро	Взросление требует действия

В школе, при изучении «Одиссеи», этот принцип может быть использован для обсуждения темы ответственности. Почему спутники Одиссея погибают, а он выживает? Не потому, что он умнее, а потому, что он учится на ошибках, тогда как спутники – нет. Они – νήλιοι, «инфантильные», неспособные предвидеть последствия. Одиссей же, напротив, к финалу поэмы становится σόφρων («благоразумный»).

2. Принцип «ограниченного познания» (сирены)

Эпизод с сиренами важен для понимания эпистемологии «Одиссеи». Сирены предлагают знание всего, но ценой жизни. Одиссей находит способ получить ограниченное знание: он слушает, но привязанный к мачте, с запретом спутников отпускать его.

Этот эпизод учит, что:

- познание имеет границы (не всё нужно знать);
- некоторые формы знания смертельно опасны;
- дисциплина и внешние ограничения (воск в ушах спутников, веревки, привязывающие к мачте) – условие безопасного познания.

В эпоху интернета и информационной перегрузки этот эпизод приобретает новый смысл. Школьник ежедневно сталкивается с «сиренами» – соблазнительной, но опасной информацией. Обсуждение эпизода с сиренами может стать поводом для разговора о информационной гигиене, критическом мышлении, способности сказать «нет» знанию, которое может навредить.

3. Принцип «узнавания как высшей формы знания»

Финальная часть «Одиссеи» демонстрирует, что подлинное знание – это не информация, а узнавание Другого. Школьник, читающий поэму, может не заметить этой тонкости, если учитель не обратит его внимание на то, с каким трудом и сколькими способами герои узнают друг друга.

Таблица 16. Значение моментов узнавания для учеников

Степень	Персонаж	Способ	Что значит для ученика
1	Аргос	Телесный, инстинктивный (запах)	Есть знание, которое не требует слов
2	Эвриклея	Физический (шрам)	Тело хранит память; прошлое всегда с нами, оно может рассказать о нас без слов
3	Эвмей и Филетий	Доверительный (самораскрытие)	Знание может быть подарком доверия
4	Пенелопа	Сакральный (секрет ложа)	Есть знание, доступное только избранным
5	Лаэрт	Родовой (дерева, шрам)	Связь поколений восстанавливается через общую память

Обсуждение способов узнавания позволяет школьникам задуматься о том, что значит «знать» другого человека. Можно ли знать человека, не имея с ним общего прошлого? Что важнее – внешние признаки (шрам) или сакральное знание (секрет ложа)? Как мы узнаем тех, кого любим, после долгой разлуки?

2.4.3. Одиссей и Телемах: две модели взросления

В параллельном повествовании о Телемахе и Одиссее Гомер предлагает две модели познавательного пути:

1. Телемах: от мальчика к мужчине через общение со старшими

Телемах в начале поэмы – *παῖς* (мальчик). «Какой он герой? Он даже не может защитить свой собственный дом от женихов». Его путь познания – это путь социального взросления: он отправляется к Нестору и Менелаю, слушает их рассказы об отце, получает подтверждение своей идентичности через признание старших.

Этапы взросления Телемаха:

- 1) Жалоба в собрании (песнь I) – бессилие.
- 2) Отъезд в Пилос (песнь III) – первый шаг.
- 3) Встреча с Нестором (песнь III) – получение рассказа об отце.

- 4) Встреча с Менелаем и Еленой (песнь IV) – подтверждение.
- 5) Возвращение на Итаку (песнь XV) – обретение уверенности.
- 6) Встреча с отцом (песнь XVI) – признание.
- 7) Участие в битве с женихами (песнь XXII) – действие.

Телемах не проходит через физические испытания Одиссея (чудовища, Аид, Калипсо). Его познание – это познание через слово, через историю, через традицию, наставления. Он становится мужчиной, потому что старшие признают его сыном Одиссея.

2. Одиссей: от мужа к мудрецу через страдания

Одиссей, напротив, уже взрослый мужчина в начале поэмы. Его познание – не взросление в социальном смысле, а духовная трансформация: от гордыни к смирению, от силы к мудрости. При этом его путь лежит через эмпирический опыт, через страдания.

Одиссей представляет собой модель непрерывного обучения в течение всей жизни. Даже зрелый, опытный человек может быть *vḗπιος* («глупым») в некоторых аспектах. Школьник, читая «Одиссею», видит, что обучение не заканчивается в школе – оно продолжается всегда, и самые важные уроки часто приходят через ошибки и страдания.

2.4.4. От эпического познания к дидактике

Проведенный анализ мотива познания в «Одиссее» позволяет сформулировать принципы, которые должны быть реализованы в рамках изучения «Одиссеи» в школе.

1. Обучение через выбор и последствия

Одиссей постоянно стоит перед выбором (остаться у Полифема или уйти; слушать сирен или нет; довериться Кирке или нет). Каждый выбор имеет последствия. Школьная игра должна моделировать эту структуру: ученик принимает решение, и это решение влияет на дальнейший ход игры. Ошибка – не поражение, а урок. Как и Одиссей, ученик учится на своих ошибках (и на ошибках других персонажей).

2. Накопление знания как ресурс

В игре, разработанной для дипломной работы знание является игровым ресурсом: «+1 знание» за правильный ответ на вопрос по тексту. Это не просто технический прием – это отражение эпистемологической структуры самой поэмы. Одиссей в конце пути – это человек, накопивший огромный опыт и знание. Аналогично, ученик, который правильно отвечает на вопросы, накапливает «очки знания», которые помогают ему в критические моменты (например, при узнавании Пенелопой).

3. Узнавание как кульминация

В игре, как и в поэме, финальный успех зависит от накопленного «узнавания Одиссея». Чем больше персонажей узнало героя (или чем больше ученик набрал очков узнавания), тем легче проходит финальная битва и воссоединение. Это учит школьника тому, что знание – это не самоцель, а средство восстановления отношений, преодоления отчуждения, возвращения домой.

4. Случайность и воля богов

В «Одиссее» удача (τύχη) и воля богов играют огромную роль. Броски кубиков в игре моделируют эту непредсказуемость. Даже самый знающий ученик может «провалить» бросок – и это не несправедливость, а напоминание о том, что не всё в жизни зависит от нас. Гомеровский мир – это мир, где человеческое действие и божественное вмешательство переплетены; игра воспроизводит эту двойственность.

Таким образом, «Одиссея» – это не просто текст, содержащий мотив познания, но текст, который сам обладает дидактической структурой. Принципы *πάθει μάθος* (обучение через страдание), *μῆτις* (хитрость ума) и *ἀναγνώρισις* (узнавание) составляют не только эпистемологию героя, но и потенциальную основу для школьного изучения.

«Одиссею» можно рассматривать как прототип романа воспитания (*Bildungsroman*): герой проходит путь от незнания к знанию, от гордыни к мудрости.

Эпистемологическая структура поэмы включает три обучающих принципа:

- $\pi\acute{\alpha}\theta\epsilon\iota\ \mu\acute{\alpha}\theta\omicron\varsigma$ – истинное знание приходит через страдание и ошибку;
- $\mu\eta\tau\iota\varsigma$ – знание может быть хитрым, обходным, не прямым;
- $\acute{\alpha}\nu\alpha\gamma\nu\acute{\omega}\rho\iota\varsigma\iota\varsigma$ – высшая форма знания – это узнавание Другого.

Параллельное повествование об Одиссее и Телемахе предлагает две модели познавательного пути: взросление через общение со старшими (Телемах) и духовную трансформацию через страдания (Одиссей).

Эти принципы могут быть актуализированы в школьной игровой методике, где выбор, последствия, накопление знания и узнавание становятся игровыми механиками.

Таким образом, данное исследование было посвящено анализу мотива познания в «Одиссее» Гомера, по которому можно сделать выводы:

1. В гомеровском эпосе представлены три основных типа познания: эмпирическое (через опыт и страдание, $\pi\acute{\alpha}\theta\epsilon\iota\ \mu\acute{\alpha}\theta\omicron\varsigma$), мифологическое (через божественное откровение и пророчества) и практическое ($\mu\eta\tau\iota\varsigma$, хитрость ума). Показано, что именно $\mu\eta\tau\iota\varsigma$ составляет специфику Одиссея как $\pi\omicron\lambda\acute{\upsilon}\tau\rho\omicron\varsigma$ и отличает его от героев других эпических традиций.

2. Проведенный анализ ключевых этапов странствий Одиссея от лотофагов до Калипсо показал, что каждый эпизод является как ступенью познавательного восхождения: лотофаги (опасность забвения), Полифем (цена гордыни и пределы хитрости), Кирка (знание животного начала и обретение противоядия), Аид (познание смерти и переоценка ценностей), сирены (опасность абсолютного знания и стратегия ограниченного познания), Сцилла и Харибда (умение выбирать меньшее зло), Гелиос и Калипсо (отказ от бессмертия ради человеческого существования).

3. Познание предстает как узнавание. Серия узнаваний (Аргос – Эвриклея – Эвмей и Филетий – Пенелопа – Лаэрт) образует иерархию и

завершается высшим актом познания – взаимным признанием равных умов (Одиссей и Пенелопа). Показано, что траектория Одиссея – это движение от νήπιος («глупый», неспособный предвидеть последствия) к σόφρων («благоразумный», способный к терпению и смирению).

4. Показано, что «Одиссея» обладает структурой, обучающей самого читателя: принципы πάθει μάθος, μῆτις и ἀναγνώρισις могут быть актуализированы в школьной игровой методике. Это создает теоретическую основу для Главы 3, где будет представлена и проанализирована игра «Одиссея: возвращение домой» как способ актуализации мотива познания в школьной практике.

Таким образом, нами доказано, что мотив познания в «Одиссее» не является периферийным, но представляет собой сюжетообразующий и мировоззренческий стержень поэмы. Этот мотив организует странствия героя, его встречи с чудовищами и людьми, его отношения с богами и, наконец, его возвращение домой. Познание в «Одиссее» – это не накопление информации, а преобразование личности через страдание, ошибку и, в конечном счете, через узнавание Другого и возвращение к себе. Именно этот глубокий дидактический потенциал делает «Одиссею» ценным материалом для школьного изучения, особенно в игровых формах, моделирующих путь выбора, последствий и накопления знания.

ГЛАВА 3. ИГРА «ОДИССЕЯ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ» КАК ВОЗМОЖНОСТЬ РЕАЛИЗАЦИИ МАТЕРИАЛОВ РАБОТЫ В ПРАКТИКЕ ИЗУЧЕНИЯ ЛИТЕРАТУРЫ В ШКОЛЕ

В первых двух главах данного исследования было установлено, что мотив познания в поэме Гомера «Одиссея» носит не периферийный, а структурообразующий характер. Было показано, что:

- эпос как жанр изначально несет познавательную функцию, унаследованную от мифа;
- в сравнительном контексте мировой эпической традиции «Одиссея» уникальна именно доминированием познавательного мотив – герой проходит путь от гордыни к мудрости, от незнания к знанию через страдание (πάθει μάθος);
- этот путь имеет четкие этапы: от встречи с лотофагами через Полифема, Кирку, Аид, сирен, Сциллу и Харибду, Калипсо к возвращению на Итаку, где познание завершается серией узнаваний;
- вся эта структура – выбор, последствия, накопление знания, узнавание, зависимость от воли богов (случайности) – создает основу для игровой методики.

Объектом анализа выступает настольная ролевая игра «Одиссея: возвращение домой» (авторская разработка), которая рассматривается не как развлечение или замена чтению текста, а как дидактический инструмент, позволяющий школьникам «прожить» путь познания Одиссея, принимая решения и сталкиваясь с их последствиями, накопить знание текста как игровой ресурс и осознать значение узнавания как высшей формы познания.

3.1. Педагогическое обоснование игровой формы

3.1.1. Обзор методических подходов к изучению «Одиссеи» в школе

В современной педагогической практике сложилось несколько устойчивых подходов к преподаванию гомеровского эпоса в средней школе.

Краткий обзор этих подходов позволяет обосновать выбор игровой методики и показать ее место в системе существующих практик.

1. Традиционный подход.

Основное внимание уделяется чтению и анализу фрагментов поэмы, изучению образов героев, особенностей эпического стиля (постоянные эпитеты, гекзаметр, развернутые сравнения). В рамках этого подхода используются такие формы работы, как выразительное чтение, пересказ, ответы на вопросы, составление характеристики персонажа, работа с иллюстрациями. Достоинство подхода – систематическая работа с текстом. Недостаток – пассивность учащихся и ограниченность изучаемых фрагментов (как правило, только эпизод с Полифемом).

2. Историко-культурный подход. Акцент смещается на исторический контекст: личность Гомера (гомеровский вопрос), раскопки Генриха Шлимана, микенскую культуру, связь мифов с историческими событиями. Такой подход позволяет сформировать широкий культурный фон, но оставляет за рамками анализ собственно литературного текста и его мотивов.

3. Проблемно-тематический подход. Учитель организует обсуждение «вечных вопросов», поднимаемых в поэме: что такое героизм, чем ценна семья, как соотносятся хитрость и честность. Этот подход развивает мышление и эмпатию, но требует от учащихся уже достаточно глубокого знания текста, которое не всегда сформировано.

4. Геймифицированный подход. Использование игровых элементов (викторины, квесты, настольные игры, цифровые платформы типа Kahoot) для проверки знания сюжета и повышения мотивации. Как отмечают Е.А. Жиндеева и Е.А. Николаева, «геймификация выступает средством формирования устойчивого читательского интереса... и позволяет воздействовать на мотивационную и когнитивную сферу школьников» [9]. Однако большинство существующих игр по «Одиссее» сводятся к викторинам на знание фактов и не моделируют внутреннюю структуру познавательного пути героя

5. Деятельностный подход (в соответствии с обновленным ФГОС) [20]. Предполагает организацию активной, самостоятельной учебной деятельности учащихся, где они выступают не пассивными слушателями, а субъектами образовательного процесса. В рекомендациях А.В. Фомина подчеркивается, что «программа предусматривает работу с фрагментами... анализ образов и обсуждение отражения древнегреческих мифов в эпосе» [30], однако конкретных методик реализации деятельностного подхода применительно к «Одиссее» предложено недостаточно.

Предлагаемая игра синтезирует элементы всех перечисленных подходов:

- от традиционного – берет систематическую работу с текстом (вопросы требуют точного знания деталей);
- от проблемно-тематического – ситуации выбора (остаться у Полифема или уплыть? назвать имя или остаться Никто?);
- от геймифицированного – игровые механики (ресурсы, броски кубиков, соревновательный элемент);
- от деятельностного – активную позицию ученика, который самостоятельно принимает решения и отвечает за их последствия.

Таким образом, игра не заменяет существующие методики, а дополняет их, заполняя пробел между проверкой знания сюжета и проживанием познавательного пути героя.

Таблица 17. Основные методические источники, использованные при разработке

Источник	Автор	Основные идеи	Применение в игре
«Методические рекомендации по литературе к теме "Гомер. Поэмы	А.В. Фомин	Реализация деятельностного подхода, работа с фрагментами	Учет программных требований, отбор ключевых эпизодов

Источник	Автор	Основные идеи	Применение в игре
"Илиада", "Одиссея" (фрагменты)". 6 класс»[34]			
«Геймификация процесса изучения теории литературы в средней школе» [9]	Е.А. Жиндеева, Е.А. Николаева	Использование игровых технологий для развития познавательной активности учащихся	Обоснование выбора игровой формы
«Approaches to Teaching Homer's Odyssey»[40]	L.E. Doherty	Современные подходы к преподаванию «Одиссеи» (феминистский, постколониальный, через популярную культуру)	Включение актуальных для подростков тем (гендер, власть, насилие) в рефлексию

3.1.2. Актуальность игровых методов в современной школе

В современной дидактике игровые методы обучения перестали восприниматься как маргинальные или «развлекательные»; напротив, они рассматриваются как эффективный способ активизации познавательной деятельности учащихся. Применительно к изучению «Одиссеи» Гомера в 5–6 классах использование игровых методов имеет ряд убедительных обоснований.

1. Игра соответствует природе эпического текста. Гомеровские поэмы изначально были устными; их исполняли аэды перед публикой, и они

предполагали активное соучастие слушателей. Игра возвращает текст к этой живой, интерактивной природе, противопоставляя пассивному чтению активное соучастие. Как отмечает Ю.А. Шанина, «современные образовательные технологии все чаще обращаются к игровым форматам, поскольку они позволяют актуализировать дидактический потенциал классических текстов в формах, понятных современному школьнику» [32, с.117].

2. Игра моделирует познавательный путь героя. Одиссей учится через выбор и ошибку. Игра моделирует эту же структуру: ученик принимает решение, видит его последствия, корректирует стратегию. Ошибка в игре – не «двойка», а часть игрового процесса, источник опыта. Это особенно важно при изучении сложного, архаичного текста, который может пугать учеников своей непривычностью.

3. Игра развивает эмпатию и воображение. Взяв на себя роль Одиссея, Телемаха или Пенелопы, ученик вынужден понимать мотивы персонажа, принимать решения от его лица. Это развивает эмоциональный интеллект и способность прочувствовать иную культурную эпоху.

4. Игра снижает тревожность и повышает мотивацию. В ситуации игры ошибка не влечет за собой негативной оценки; напротив, она становится частью приключения. Это создает безопасную среду для освоения нового материала и стимулирует познавательный интерес.

3.1.2. Связь игры с возрастными особенностями учащихся (5–6 классы)

Предлагаемая игра ориентирована на учащихся 5–6 классов (11–13 лет). Этот возраст обладает рядом особенностей, которые делают игровую форму особенно уместной.

Психологические особенности младшего подросткового возраста:

1. Конкретно-образное мышление все еще доминирует над абстрактно-логическим [Выготский Л. С. Педагогическая психология. — М.: Педагогика-Пресс, 1999. — С. 239–240]. Школьникам легче понять «путь

познания» через конкретные игровые действия (выбор, бросок кубика, потеря спутника), чем через абстрактное рассуждение.

2. Потребность в признании и самоутверждении. Участие в игре, возможность проявить знание текста, получить «+1 знание» или «+1 узнавание» удовлетворяет эту потребность [Эльконин Д. Б. Психология развития. — М.: Академия, 2001. — С. 280–285].

3. Интерес к приключениям и героике. «Одиссея» с ее чудовищами, волшебницами и опасными плаваниями идеально соответствует этому интересу. Игра усиливает его, превращая чтение в проживание [Белкин А. С. Основы возрастной педагогики. — М.: Академия, 2000. — С. 70–71].

4. Неустойчивость внимания [Остапенко Г. С. Формирование познавательной сферы младших подростков с неустойчивым вниманием: Дис. ... канд. психол. наук. — Воронеж, 2004. — С. 3–7.]. Долгое пассивное чтение утомляет, игра же переключает внимание, чередуя «раунды» и смену активных игроков.

3.1.3. Дидактические принципы, реализуемые в игре

В основу разработанной игровой методики положены классические дидактические принципы — активности, наглядности, систематичности, доступности и связи теории с практикой, выделенные Я.А. Коменским и получившие развитие в современной педагогике [Подласый, 2018, С. 156–170].

Таблица 18. Дидактические принципы, реализуемые в игре

Принцип	Реализация в игре
Принцип активности	Ученик не слушает, а действует: отвечает на вопросы, выбирает действия, бросает кубики.
Принцип наглядности	Карта секторов, фишки персонажей, карточки ресурсов – все это создает визуальный образ странствий Одиссея.

Принцип	Реализация в игре
Принцип систематичности	Игра охватывает все ключевые эпизоды поэмы (от Трои до Итаки), обеспечивая повторение и закрепление материала.
Принцип доступности	Механики игры (броски кубиков, простые арифметические действия) доступны для учащихся 5–6 классов.
Принцип связи теории с практикой	Теоретическое знание сюжета (ответы на вопросы) непосредственно влияет на игровой успех.

3.2. Общая характеристика игры «Одиссея: возвращение домой»

3.2.1. Цели и задачи игры

Цель игры – в интерактивной, соревновательно-ролевой форме не только закрепить знание сюжета «Одиссеи» и развить навыки анализа текста, но и дать учащимся возможность «прожить» путь познания Одиссея, принимая самостоятельные решения в ключевых ситуациях, сталкиваясь с их последствиями, накапливая знание как игровой ресурс и осознавая ценность ошибки как источника опыта (πάθει μάθος).

В отличие от традиционной викторины или теста, которые проверяют только запоминание фактов, данная игра моделирует эпистемологическую структуру самой поэмы: игрок учится через выбор, ошибку и узнавание, подобно тому как Одиссей учится через странствия и страдания. Задачи игры:

1. Закрепить знание ключевых эпизодов «Одиссеи» (лотофаги, Полифем, Кирка, Аид, сирены, Сцилла и Харибда, возвращение на Итаку); понять систему персонажей (Одиссей, Телемах, Пенелопа, Афина, Гермес).
2. Развивать логическое мышление (выбор стратегии), навыки работы в команде, умение принимать решения в условиях неопределенности (броски кубиков), навыки работы с текстом (поиск ответов на вопросы).
3. Через игру ученик понимает ценность дома, верности, ума и хитрости; осознает, что путь познания требует жертв и ошибок.

3.2.2. Целевая аудитория и место в учебном процессе

Класс: 5–6 класс (изучение «Одиссеи» в рамках программы по античной литературе).

Время проведения: 40-90 минут

Возможны различные форматы:

- Урок-обобщение после прочтения поэмы (40–45 минут, 2–3 сектора).
- Внеклассное мероприятие (60–90 минут, полная игра).
- Серия мини-игр (по 10–15 минут в конце каждого урока, один сектор на уроке).

Количество игроков: класс делится на команды. Всего в команде 3-5 основных игроков (Одиссей, Телемах, Пенелопа, Афина, Гермес) + проверяющие по одному человеку на команду + ведущий (учитель).

3.2.3. Общая структура игры

Игра поделена на 8 секторов, соответствующих ключевым эпизодам «Одиссеи». Каждый сектор, в свою очередь, делится на 3 раунда:

Раунд 1 – «Разведка»: Игроку задается вопрос по тексту поэмы. Правильный ответ приносит «+1 знание» (или другой ресурс, в зависимости от персонажа). Неправильный ответ может повлечь штрафы или бросок кубиков на удачу.

Раунд 2 – «Действие или взаимодействие»: Игрок выбирает одно из предложенных действий (например, «Напоить вином и ослепить», «Принять лотос», «Искать союзников»). Последствия выбора прописаны в сценарии и влияют на игровые характеристики.

Раунд 3 – «Воля богов» (боевая проверка): Если действие предполагает столкновение с противником, производится проверка силы/хитрости персонажа против силы противника с учетом бросков кубиков и накопленных бонусов.

Таблица 19. Сектора и их познавательное содержание:

Сектор	Эпизод	Познавательная задача (по Главе 2)
1	Начало (Троя, Итака, Олимп)	Установка: герои отправляются в путь, получают начальные ресурсы
2	Лотофаги / Путь в Пилос	Осознание опасности забвения; знание без идентичности разрушительно
3	Полифем	Познание через гордыню и ее цену; пределы хитрости
4	Эол и морские приключения	Познание границ человеческого контроля; роль случайности
5	Кирка и возвращение на Итаку	Познание животного начала и обретение противоядия
6	Сирены, Сцилла, Харибда, Навсикая	Познание опасности абсолютного знания и выбора меньшего зла
7	Хижина Эвмея	Узнавание отца и сына
8	Дворец (состязание, испытание, битва)	Завершение познания: серия узнаваний и восстановление порядка

3.3. Анализ структуры и механик игры в связи с мотивом познания

Каждый элемент игровой системы – персонажи, сектора, раунды, типы ресурсов, броски кубиков – имеет эпистемологическое обоснование, восходящее к структуре познания, выявленной в Главе 2.

3.3.1. Персонажи и их познавательные роли

В игре участвуют пять персонажей: Одиссей, Телемах, Пенелопа, Афина, Гермес. Важно, что это не просто «герои» и «боги», а носители разных типов познания, как было установлено в разделе 2.1.

Таблица 20. Механика игры, реализуемая на почве типов познания персонажей

Персонаж	Тип познания (по классификации 2.1)	Как это отражено в механике
Одиссей	Эмпирический (через опыт и страдание) + $\mu\eta\tau\iota\varsigma$	Получает «+1 знание» за правильные ответы; теряет спутников и рассудок при неудачах; может применять хитрость (например, в эпизоде с Полифемом).
Телемах	Социальный (через общение со старшими) + взросление	Получает «+1 знание», собирает союзников; его путь – от незнания к уверенности.
Пенелопа	Терпеливый, этический (знание как ожидание и проверка)	Накапливает «терпение» и «саван»; ее ресурсы – это способность выжидать и проверять, а не действовать напрямую.
Афина	Божественный, стратегический	Управляет «благосклонностью Зевса»; может нейтрализовать урон, давать маскировку, влиять на треки гнева.
Гермес	Посреднический, скорость, обход правил	Может перемещаться в любой сектор, вести переговоры, оставлять дары; его знание – знание связей между частями мира.

Уже на уровне выбора персонажа игра доносит до школьника важную мысль: познание бывает разным. Одиссей познает мир через действие и ошибку; Пенелопа – через терпение и проверку; Афина – через стратегическое видение.

3.3.2. Система ресурсов как отражение эпистемологических категорий

В игре используется несколько типов ресурсов (треков), каждый из которых соответствует определенному аспекту познания.

Таблица 21. Роль ресурсов (треков) в игре «Одиссея: возвращение домой»

Ресурс (трек)	Как накапливается	Эпистемологический смысл (по Главе 2)	Роль в игре
Знание	Правильные ответы на вопросы	Эмпирическое знание сюжета и мифологии	Общий ресурс, помогающий в проверках
Узнавание Одиссея	Правильные ответы в секторах 2–6	Способность героев распознать Одиссея; высшая форма познания (раздел 2.3)	Ключевой ресурс для финала; влияет на узнавание Пенелопой, Телемахом
Саван Пенелопы	Ошибки Пенелопы; приближение к замужеству	Обратный трек: чем ближе саван к завершению, тем ближе катастрофа	Механизм «таймера»; если саван завершен до возвращения Одиссея – поражение
Гнев Посейдона	Ошибки Одиссея (называние имени, неудачные броски)	Цена гордыни; божественное противодействие	Затрудняет дальнейшие броски удачи. Влияет на итог игры (баллы)
Гнев Зевса	Ошибки, нарушение запретов	Нарушение космического порядка	Может привести к прямому наказанию. Влияет на итог игры (баллы), бог может утратить способность к помощи героям

Ресурс (трек)	Как накапливается	Эпистемологический смысл (по Главе 2)	Роль в игре
Спутники / Союзники	Успешные действия, правильные ответы	«Социальный капитал» – знание, распределенное между людьми	Помощь в битвах, возможность жертвовать спутниками вместо себя

Система ресурсов визуализирует абстрактные эпистемологические понятия. Школьник видит, как его знание (правильный ответ) превращается в «+1 знание» – очко, которое можно использовать. Он видит, как гордыня Одиссея (желание назвать имя) превращается в «+1 гнев Посейдона» – реальное игровое препятствие.

3.3.3. Роль случайности (броски кубиков) и воли богов

В «Одиссее» человеческое действие всегда переплетено с волей богов и случайностью. Игра моделирует эту двойственность через броски кубиков, где испытывается лишь удача игроков

Таблица 22. Функции бросков кубиков в игре

Ситуация	Что моделирует бросок	Связь с текстом
Проверка удачи (5 или 6 – успех)	Благосклонность богов или просто «везение»	В поэме Афина постоянно помогает Одиссею, но не всегда может защитить от гнева Посейдона
Урон от гнева богов (штрафы к броскам)	Последствия гнева Посейдона или Зевса	После ослепления Полифема все броски Одиссея затруднены

Ситуация	Что моделирует бросок	Связь с текстом
Проклятье Фортуны (удача только при 6)	Временная «полоса невезения», божественное испытание	В некоторых эпизодах удача отворачивается от героя
Бросок на узнавание (сектор 7)	Непредсказуемость момента, когда отец и сын узнают друг друга	В поэме узнавание происходит не сразу; Телемах сомневается, не бог ли перед ним

Важная деталь из сценария: в секторе 3 («Полифем») при неправильном ответе вводится «проклятье Фортуны»: «Теперь при броске кубика Удача только при 6 на всем секторе». Ошибка в знании текста (неправильный ответ на вопрос «Почему Одиссей остается в пещере?») ухудшает удачу на всю локацию. Ученик физически ощущает последствия незнания.

Таким образом, случайность в игре – не «несправедливость», а обучающий инструмент. Школьник узнает, что: знание не гарантирует успеха (можно знать сюжет, но «провалить бросок»); незнание имеет последствия («проклятье Фортуны»); мир «Одиссеи» – это мир, где человеческий разум и воля богов действуют совместно.

3.3.4. Пример реализации познавательного мотива: сектор «Полифем»

Проанализируем подробно один сектор – «Полифем» (сектор 3), чтобы показать, как в игре реализуются ключевые эпистемологические принципы, выявленные в Главе 2.

Содержание сектора (по сценарию):

Раунд 1 (Вопрос): «Одиссей пребывает на остров киклопов. Его товарищи гуляют и празднуют, когда Одиссей с маленькой группой решает сходить в пещеру к нелюдиму великану. Им удастся взять коз и сыру из пещеры, но Одиссей отказывается уходить из пещеры. Почему?»

– правильный ответ: «Ради дара» (хочет получить от циклопа дары гостеприимства, ξενία): +1 знание;

– неправильный ответ: бросок кубиков. При неудаче – «проклятье Фортуны» (удача только при 6 на всем секторе).

Раунд 2 (Выбор действия): Полифем закрывает проход, сжигает спутников. Что делать?

– напоить вином и лишит зрения (-1 припас и +1 побочный вопрос: Но как сбежать?). За правильный ответ на побочный вопрос (привязавшись к баранам) +1 знание;

– броситься в атаку (проверка силы).

Раунд 3 (Развязка): Одиссей хочет дерзнуть перед чудовищем и назвать свое настоящее имя. Бросок кубиков (с учетом проклятья Фортуны). Если удача – остается Никто. Если неудача – называет имя, Полифем взывает к Посейдону и Одиссей получает +1 к Гневу Посейдона.

Таблица 23. Анализ с точки зрения мотива познания:

Элемент сектора	Что моделирует	Связь с теорией (Глава 2)
Вопрос о причине, почему Одиссей остается в пещере	Проверка понимания мотивов героя, а не только фактов	Одиссей движим не только любопытством, но и культурным кодом (ξενία) – это знание культурных норм
«Проклятье Фортуны» за неправильный ответ	Последствия незнания	В поэме незнание (например, спутники не знают, что нельзя трогать коров Гелиоса) ведет к катастрофе
Выбор действия (ослепить / атаковать)	Хитрость против силы	Одиссей побеждает не силой, а умом – это его отличительная черта.

Элемент сектора	Что моделирует	Связь с теорией (Глава 2)
Проверка на удержание от называния имени	Испытание гордыни	В поэме именно гордыня заставляет Одиссея назвать имя, что навлекает гнев Посейдона
+1 к Гневу Посейдона при неудаче	Долгосрочные последствия ошибки	Гнев Посейдона преследует Одиссея до конца поэмы

Таким образом, сектор «Полифем» – это не просто проверка знания сюжета, а моделирование этического выбора: проявлять ли гордыню или смириться? Использовать ли силу или хитрость? Игра позволяет ученику «прожить» этот выбор и увидеть его последствия.

3.4. Методические рекомендации для учителя

3.4.1. Подготовка к игре

1. Чтение текста. Игра предполагает, что ученики уже знакомы с сюжетом «Одиссеи». Рекомендуется:

- За 1–2 недели до игры дать задание прочитать поэму (или адаптированный пересказ).
- В классе разобрать ключевые эпизоды (лотофаги, Полифем, Кирка, сирены, возвращение).
- Обратить внимание учеников на то, что игра будет проверять знание деталей (например, «что Эол подарил Одиссею?», «как звали няню Одиссея?»).

2. Материалы. Для проведения игры необходимо:

- распечатанная карта секторов (можно нарисовать на ватмане;
- карточки раундов для каждого персонажа;
- карточки персонажей (5 штук) с описанием их способностей и треков;
- игровые кубики (2–5);

- фишки для перемещения по секторам;
- карточки ресурсов (знание, терпение, саван, узнавание одиссея, гнев Посейдона, гнев Зевса, случайные события);

- таймер (опционально, для ограничения времени на ответы);

3. Роли. Количество игроков –от 3 до 5 (по числу персонажей, основные: Одиссей, Телемах, Пенелопа, опционально – Афина, Гермес).

3.4.2. Ход игры: пошаговое описание

Игра может проводиться в течение одного урока (40-45 минут, 2-3 сектора) или двух сдвоенных уроков (90 минут, полная игра).

Таблица 24. Структура одного сектора (на примере сектора 2 «Лотофаги»)

Этап	Действие	Время
1	Ведущий зачитывает короткое введение («Одиссей прибывает к острову лотофагов...»)	1 мин
2	Задается вопрос игроку, управляющему Одиссеем: «Что не так с цветком, что издает столь дивный аромат?»	30 сек
3	Игрок отвечает. При правильном ответе: +2 кубика к удаче (постоянная характеристика). При неправильном: -1 благосклонность Зевса и бросок кубиков на удачу.	1–2 мин
4	Раунд 2: выбор действия (битва / принять лотос / вернуть разведчиков). Игрок выбирает, ведущий описывает последствия согласно таблице.	2 мин
5	Обновление треков (спутники, рассудок, гнев).	1 мин

Роль ведущего (учителя). Ведущий:

- контролирует очередность ходов;

- зачитывает вопросы (они даны в сценарии для каждого сектора и персонажа);

- следит, чтобы игра не затягивалась (можно использовать таймер для ответов – 30 секунд на вопрос).

Роль наблюдающих (ученики, представленные к группе из других команд):

- отслеживает изменения треков (гнев, знание, терпение, саван);
- объявляет броски кубиков и интерпретирует результаты;
- следит за ресурсами игроков.

3.4.3. Адаптация для разных уровней подготовки

Для слабых учеников (или для первого знакомства с игрой):

- разрешить пользоваться текстом поэмы (или кратким пересказом) при ответах на вопросы;

- уменьшить штраф за неправильные ответы (например, -1 вместо -2);

- убрать «проклятье фортуны» (сектор 3) или сделать его менее строгим (удача при 5-6, а не только при 6);

- увеличить количество «союзников» (дополнительных жизней).

Для сильных учеников (углубленный уровень):

- добавить «сложные» вопросы из мифологии (например, «кто родители Афины?», «почему Посейдон ненавидит Одиссея?»);

- уменьшить количество подсказок (например, не давать вариантов ответов в вопросах);

- ввести дополнительное условие: при заполнении трека «Гнев Зевса» происходит немедленное наказание (молния) без права на спасение;

- предложить ученикам самим придумать вопросы для следующих секторов.

3.4.4. Рефлексия после игры

После завершения игры (или в начале следующего урока) необходимо провести рефлексию. Цели рефлексии:

- закрепить знание сюжета;
- осознать связь между игровыми механиками и мотивом познания в поэме;
- обсудить, какие решения были самыми трудными и почему.

Таблица 25. Примеры вопросов для рефлексии

Вопрос	Что обсуждается
«Почему Одиссей (игрок) решил остаться в пещере циклопа, хотя спутники советовали уплыть?»	Мотивы Одиссея: любопытство, желание получить дары, гордыня. Цена этого решения.
«Что вы чувствовали, когда из-за одного неправильного ответа получили "проклятье Фортуны"?»	Связь знания и удачи; почему в поэме незнание наказывается.
«Почему Пенелопа (игрок) не поверила сразу, что Одиссей вернулся?»	Природа узнавания; почему Пенелопа – самый «знающий» персонаж.
«Что было самым трудным в игре?»	Выявление пробелов в знании текста; обсуждение стратегий.
«Если бы вы играли снова, что бы вы сделали иначе?»	Развитие метакогнитивных навыков (рефлексия собственного обучения).

3.4.5. Формы интеграции игры в учебный процесс

Игра может использоваться в разных организационных формах:

Таблица 26. Формы интеграции игры в учебный процесс

Форма	Описание	Рекомендуемое время
Урок-обобщение	После прочтения всей поэмы, 2–3 ключевых сектора	1 урок (45 мин)
Внеклассное мероприятие	Полная игра (8 секторов) во время «Недели литературы» или кружка	90–120 минут
Серия мини-игр	По одному сектору на каждом уроке после обсуждения соответствующего эпизода	10–15 минут в конце урока

Таким образом нами была проанализирована настольная ролевая игра «Одиссея: возвращение домой» как методический инструмент, реализующий в школьной практике мотив познания, выявленный в теоретической части исследования.

Игровая форма соответствует природе эпического текста: «Одиссея» изначально была устной, перформативной и интерактивной; игра возвращает ей эту живую форму, противопоставляя пассивному чтению активное соучастие.

Структура игры (8 секторов, соответствующих ключевым эпизодам) воспроизводит этапы познавательного пути Одиссея: от опасности забвения (лотофаги) через цену гордыни (Полифем) и познание смерти (Аид) к финальному узнаванию.

Система персонажей отражает разные типы познания (эмпирический, социальный, этический, божественный), что расширяет представление школьников о том, что значит «знать».

Система ресурсов (знание, узнавание, терпение, саван, гнев богов) визуализирует абстрактные эпистемологические категории, делая их осязаемыми для учащихся 5–6 классов.

Броски кубиков и треки гнева моделируют двойственность человеческого действия и божественной воли, уча школьников тому, что знание не гарантирует успеха, а ошибка – не поражение, а урок (πάθει μάθος).

Предложенные методические рекомендации (подготовка, ход игры, адаптация, рефлексия) позволяют интегрировать игру в учебный процесс в разных формах – от фрагмента урока до внеклассного мероприятия.

Итоговый тезис: игра «Одиссея: возвращение домой» – это не развлечение и не замена чтению текста. Это дидактический инструмент, который позволяет школьникам прожить путь познания Одиссея, осознать цену ошибки и значение узнавания, применить знание текста в условиях выбора и неопределенности. Тем самым игра актуализирует центральный мотив гомеровского эпоса в современной школе, делая его доступным, понятным и личностно значимым для учащихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проведенного исследования была достигнута поставленная цель: выявлена специфика мотива познания в «Одиссее» Гомера и на его основе разработана игровая методика для школьного изучения поэмы.

В Главе 1 были рассмотрены теоретические основы. Установлено, что эпос, берущий начало из мифа, изначально несет познавательную функцию. Сравнительный анализ «Одиссеи» с «Беовульфом», «Песнью о Роланде» и русскими былинами показал уникальность гомеровской поэмы: герой не статичен, а кардинально меняется внутренне, двигаясь от гордыни к мудрости; центральное место занимает не физическая сила, а хитрость ($\mu\eta\tau\iota\varsigma$); высшей ценностью становится не слава ($\kappa\lambda\acute{\epsilon}\omicron\varsigma$), а возвращение домой ($\nu\acute{o}\sigma\tau\omicron\varsigma$). Анализ истории русских переводов (от Гнедича и Жуковского до Амелина) позволил сделать вывод о необходимости комбинированной стратегии в школе: использование перевода Жуковского для эмоционального погружения и фрагментов переводов Вересаева или Шуйского для анализа эпического стиля.

В Главе 2 был проведен детальный анализ самой поэмы. Выделены три типа познания: эмпирическое (через страдание, $\pi\acute{\alpha}\theta\epsilon\iota\ \mu\acute{\alpha}\theta\omicron\varsigma$), мифологическое (через божественное откровение) и практическое ($\mu\eta\tau\iota\varsigma$). Прослежены этапы познавательного пути Одиссея от опасности забвения (лотофаги) и цены гордыни (Полифем) через познание животного начала (Кирка) и смерти (Аид) к финальному узнаванию на Итаке. Показано, что познание в «Одиссее» завершается не абстрактным знанием, а серией узнаваний (Аргос, Эвриклея, Пенелопа), восстанавливающих идентичность героя и порядок в доме. Доказано, что поэма обладает внутренней дидактической структурой, обучающей читателя через выбор и последствия.

В Главе 3 представлена авторская настольная ролевая игра «Одиссея: возвращение домой». Игра структурно повторяет этапы странствий Одиссея (8 секторов) и моделирует его познавательный путь через систему персонажей (носителей разных типов знания), ресурсов (знание, узнавание, гнев богов) и

механику случайности (броски кубиков, отражающие волю богов). Разработаны методические рекомендации для учителя, включая подготовку, ход игры, варианты адаптации для разного уровня подготовки и вопросы для рефлексии. Игра не заменяет чтение текста, но служит эффективным инструментом для закрепления материала, развития эмпатии и осознанного усвоения центрального мотива поэмы.

Таким образом, мотив познания в «Одиссее» является сюжетообразующим и может быть успешно актуализирован в школьной практике через игровые методики, что способствует более глубокому и личностно значимому освоению классического текста.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Амелин М. А. Гомер. Одиссея. Песнь первая / М. А. Амелин // Новый мир. — 2013. — № 2. — URL: <https://nm1925.ru/articles/2013/201302/odissey-792/>
2. Аристотель. Поэтика / пер. с греч. Н. И. Новосадского. — Санкт-Петербург. : Academia, 1927. — 120 с.
3. Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики: Исследования разных лет / М. М. Бахтин — Москва : Художественная литература, 1975. — 504 с.
4. Гомер. Одиссея / Гомер ; пер. В. А. Жуковского. — Москва : Ленинград : Academia, 1935. — 535 с.
5. Гринцер Н. П. Эфиопы и Ко // Лента.ру : [сайт] — 2013. — URL: <https://lenta.ru/articles/2013/03/13/odyssey/> (дата обращения: 20.05.2026).
6. Егунов А. Н. Гнедич и западноевропейская литература / публ. В. С. Минака // Вестник Русской христианской гуманитарной академии. — 2022. — Т. 23. — № 4. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gnedich-i-zapadnoevropeyskaya-literatura-publ-v-s-minak/viewer>
7. Егунов А. Н. Гомер в русских переводах XVIII–XIX веков / А. Н. Егунов — Москва : Наука, 1964. — 356 с.
8. Екимов П. Омировы творения : ч. 5 / П. Екимов. — Санкт-Петербург : При Императорской Академии наук, 1778. — 423 с.
9. Жиндеева Е. А., Николаева Е. А. Геймификация процесса изучения теории литературы в средней школе / Е. А. Жиндеева, Е. А. Николаева / Современные проблемы науки и образования. — 2022. — № 6. — URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32256> (дата обращения: 20.05.2026).
10. Зайцев А. И. Комментарий к изданию перевода «Илиады» Н. И. Гнедича / А. И. Зайцев // Гомер. Илиада / пер. Н. И. Гнедича. сост. А. И. Зайцев — Санкт-Петербург : Наука, 1990. — С. 535–572. ISBN 5-02-027982-X

11. Йегер В. Пайдейя. Воспитание античного грека : в 3 т. / В. Йегер ; пер. с нем. М. Н. Ботвинника. — Москва : Греко-латинский кабинет Ю. А. Шичалина, 2001. — Т. 1. — 594 с. — ISBN 5-87245-079-6
12. Камельчук Е. Н. Ценностные предпосылки становления проблемы теодицеи в мировоззрении античности автореферат дис ... канд. филос. наук : 09.00.03; 09.00.11 / Камельчук Евгений Николаевич ; М-во образования Рос. Федерации, Новосиб. гос. ун-т. — Новосибирск, 1999. — 18 с.
13. Колосов Д. В. Некоторые замечания по вопросу структуры эпоса (четыре эпических поколения) / Д. В. Колосов / Научные ведомости. — 2016. - №1 — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nekotorye-zamechaniya-po-voprosu-struktury-eposa-chetyre-epicheskikh-pokoleniya> (дата обращения: 20.05.2026).
14. Колядная И. В. Мотив. Мотивная структура. Мотивный анализ. К вопросу о терминологии / И. В. Колядная / Современные научные исследования и инновации. — 2025. — № 4. — URL: <https://web.snauka.ru/issues/2025/04/104570> (дата обращения: 20.05.2026).
15. Костров Е. И. Илиада Гомерова : песни I–VI / пер. с греч. Е. И. Кострова. — Москва : Университетская типография, 1787.
16. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл ; пер. с англ. А. Ю. Хомика. — Москва: АСТ, 1997. — 352 с. - ISBN 5-15-000228-3
17. Лебедева Ю. И. Представления древних греков о пространстве и времени по поэмам «Илиада» и «Одиссея» / Ю. И. Лебедева / Ярославский педагогический вестник — 2016. — №4 — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/predstavleniya-drevnih-grekov-o-prostranstve-i-vremeni-po-poezam-iliada-i-odisseya> (дата обращения: 20.05.2026).
18. Ломоносов М. В. Краткое руководство к красноречию / М. В. Ломоносов — Санкт-Петербург : Императорская Академия Наук, 1748.
19. Мартынов И. И. Гомер. Одиссея, переведенная с греческого языка Иваном Мартыновым : в 4 ч. / И. И. Мартынов — Санкт-Петербург : Типография Департамента народного просвещения, 1826–1828.

20. Мелетинский Е. М. Лотофаги / Е. М. Мелетинский // Мифологический словарь / гл. ред. Е. М. Мелетинский. — Москва : Советская энциклопедия, 1990. — С. 123–124. - ISBN 5-85270-032-0.
21. Мелетинский Е. М. Происхождение героического эпоса: Ранние формы и архаические памятники / Е. М. Мелетинский — Москва : Издательство восточной литературы, 1963. — 460 с.
22. Норец М. В. Генезис жанра шпионского романа в английской литературе / М. В. Норец — Симферополь : Бизнес-Информ, 2014. — 364 с. — ISBN 978-966-648-361-7.
23. Обидина Ю. С. Герой и смерть: проблема идентификации личности (на примере гомеровского эпоса) / Ю. С. Обидина // Вестник Марийского государственного университета, 2018. — № 1(13). — С. 20-26. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geroy-i-smert-problema-identifikatsii-lichnosti-na-primere-gomerovskogo-eposa> (дата обращения: 20.05.2026).
24. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки / В. Я. Пропп — Москва : Наука, 1969. — 168 с.
25. Рассел Д. Одиссей и финикийская сказка / Д. Рассел // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология, 2018. — Т. 34. — № 2. — С. 233–250. — DOI 10.21638/11701/spbu17.2018.208
26. Рузметов, Х. К. Сходные мотивы в архаическом эпосе народов запада и востока / Х. К. Рузметов, Б. Р. Сапаева // Молодой ученый, 2016. — № 6(110). — С. 927-928. - URL: <https://moluch.ru/archive/110/26678>.
27. Соколов П. И. Одиссея или Странствования Уллиса / пер. П. Екимова, ред. П. И. Соколова. — Санкт-Петербург : Типография В. Плавильщикова, 1815.
28. Тamarченко Н. Д. Теоретическая поэтика: понятия и определения / Н. Д. Тamarченко // Хрестоматия. — Москва : РГГУ, 2002. - ISBN: 5-7281-0320-0

29. Толстой И. И. О переводах «Одиссеи» // Шуйский П. А. Одиссея / пер. с древнегреч. П. А. Шуйского. — Свердловск : Изд. Уральского университета, 1948.
30. Фомин А. В. Методические рекомендации по литературе к теме «Гомер. Поэмы "Илиада", "Одиссея" (фрагменты)». 6 класс. — Москва : Просвещение, 2019. — 48 с. — URL: <https://infourok.ru/magazin-materialov/metodicheskie-rekomendacii-po-literature-k-teme-gomer-poemy-iliada-odisseya-fragmenty-6-klass-realizaciya-deyatelnostnogo-podhoda-1057165?ysclid=mqa66my7sd586626196> (дата обращения 20.05.2026).
31. Хализев В. Е. Теория литературы / В. Е. Хализев. — Москва : Академия, 2009. — 432 с. - ISBN: 978-5-7695-9812-8
32. Шанина Ю. А. Дидактический потенциал пересказов гомеровских поэм современными писателями в школьной и вузовской практике преподавания античной литературы / Ю. А. Шанина // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Гуманитарные науки. — 2024. — № 11/2. — С. 119–123. - DOI 10.37882/2223–2982.2024.11–2.42
33. Шуйский П. А. Предисловие к переводу «Одиссеи» / Гомер. Одиссея // пер. П. А. Шуйского. — Свердловск : Изд. Уральского университета, 1948.
34. Эсхил. Агамемнон / пер. Вяч. Иванова // Эсхил. Трагедии. — Москва : Наука, 1989. — с. 161-195
35. Ярхо В. Н. В. А. Жуковский — переводчик «Одиссеи» / Жуковский В. А. Полное собрание сочинений и писем : в 20 т. // под ред. А. С. Янушкевича. — Москва : Языки русской культуры, 2010. — Т. 6 — С. 460 – 481. – ISBN 978-5-9551-0413-3
36. Aicher P. Metis on a Mission: Unreliable Narration and the Perils of Cunning in Odyssey 9 // Resemblance and Reality in Greek Thought: Essays in Honor of Peter M. Smith / ed. by A. Park. — Abingdon, UK ; New York : Routledge, 2016. — P. 17–34. — URL: <https://www.routledge.com/Resemblance-and-Reality->

in-Greek-Thought-Essays-in-Honor-of-

Peter-M-Smith/Park/p/book/9780367875053 (дата обращения: 20.05.2026)

37. Christensen J. P. The Many-Minded Man: The Odyssey, Psychology, and the Therapy of Epic. — Ithaca, New York ; London : Cornell University Press, 2020. — 342 p. — DOI: 10.1515/9781501752360. (дата обращения: 20.05.2026)

38. Clayton B. A Penelopean Poetics: Reweaving the Feminine in Homer's Odyssey. — Lanham, MD : Lexington Books, 2004. — 152 p. — URL: <https://archive.org/details/penelopeanpoetic0000clay/mode/2up> (дата обращения: 20.05.2026)

39. Detienne M., Vernant J.-P. Cunning Intelligence in Greek Culture and Society / M. Detienne , J.-P. Vernant — New Jersey : Humanities Press, 1978. — 336 p. — ISBN 0391007408

40. Doherty L. Approaches to Teaching Homer's Odyssey / Google Books [сайт]. — URL: https://books.google.ru/books/about/Approaches_to_Teaching_Homer_s_Odyssey.html?id=AI_OEQAAQBAJ&redir_esc=y (дата обращения: 20.05.2026).

41. Edmunds S. Homeric Nēpios // The Center for Hellenic Studies [сайт] — URL: <https://chs.harvard.edu/forthcoming-homeric-nepios-by-susan-edmunds/> (дата обращения: 20.05.2026)

42. Kalb J. E. Epic Victories and Failures: Homer and Vergil in Russia // Classical Receptions Journal. — 2021. — Vol. 13. — No. 3. — P. 314–335. — DOI: 10.1093/crj/claa034.

43. Olson S. D. Cyclops society and the moral structure of the Odyssey // Shagi/Steps. — 2020. — Vol. 6. — No. 2. — P. 53–67. — DOI: 10.22394/2412-9410-2020-6-2-53-67. (дата обращения: 20.05.2026)

44. Parry M. The Making of Homeric Verse: The Collected Papers of Milman Parry / ed. by A. Parry. — Oxford : Clarendon Press, 1971. — 483 p. — URL: <https://archive.org/details/MilmanParryTheMakingOfHomericVerse1971> (дата обращения: 20.05.2026)

45. Ryczek W. Politropia: retoryka Odyseusza (Polytropa: Odysseus's Rhetoric) // Teksty Drugie. — 2015. — № 5. — P. 336–356. — URL: https://www.academia.edu/20566423/Politropia_retoryka_Odyseusza_Polytropa_Odyseuss_Rhetoric_Teksty_Drugie_5_2015_336_356 (дата обращения: 20.05.2026)

46. Staiger E. Grundbegriffe der Poetik (zur Lyrik) // Atlantis Auflage Zürich – 1946 – 261 с. — URL: https://www.einladung-zur-literaturwissenschaft.de/index1b1b.html?option=com_content&view=article&id=282:6-4-3-grundbegriffe-der-poetik-zur-lyrik (дата обращения: 20.05.2026).

47. Tsybenko O. P. Cultural-historical Perception: Homer in the Greek and Russian Tradition of the 19th–21st Centuries // Aristeas. — 2025. — Vol. XXXII. — P. 106–136. - DOI: 10.53084/6555.2025.10.13.006