

Торайғыров университетінің
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайғыров университета

ТОРАЙҒЫРОВ УНИВЕРСИТЕТІНІҢ ХАБАРШЫСЫ

Филологиялық серия
1997 жылдан бастап шығады



ВЕСТНИК ТОРАЙҒЫРОВ УНИВЕРСИТЕТА

Филологическая серия
Издается с 1997 года

ISSN 2710-3528

№ 2 (2025)

Павлодар

**НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
ТОРАЙГЫРОВ УНИВЕРСИТЕТА**

Филологическая серия

выходит 4 раза в год

СВИДЕТЕЛЬСТВО

О постановке на переучет периодического печатного издания,
информационного агентства и сетевого издания

№ KZ30VPY00029268

выдано

Министерством информации и общественного развития
Республики Казахстан

Тематическая направленность

публикация материалов в области филологии

Подписной индекс – 76132

<https://doi.org/10.48081/VXZC3924>

Бас редакторы – главный редактор

Жусупов Н. К.

д.ф.н., профессор

Заместитель главного редактора

Анесова А. Ж., *доктор PhD*

Ответственный секретарь

Уайханова М. А., *доктор PhD*

Редакция алқасы – Редакционная коллегия

Дементьев В. В., *д.ф.н., профессор (Российская Федерация)*

Еспенбетов А. С., *д.ф.н., профессор*

Трушев А. К., *д.ф.н., профессор*

Маслова В. А., *д.ф.н., профессор (Белоруссия)*

Пименова М. В., *д.ф.н., профессор (Российская Федерация)*

Баратова М. Н., *д.ф.н., профессор*

Аймухамбет Ж. А., *д.ф.н., профессор*

Шапауов Ә. Қ., *к.ф.н., профессор*

Шокубаева З. Ж., *технический редактор*

За достоверность материалов и рекламы ответственность несут авторы и рекламодатели

Редакция оставляет за собой право на отклонение материалов

При использовании материалов журнала ссылка на «Вестник Торайгыров университета» обязательна

<https://doi.org/10.48081/MYMM5962>**К. С. Селезнева¹, *А. Ш. Жумашева², З. В. Ключина³**^{1,2,3}Торайгыров университет,

Республика Казахстан, г. Павлодар.

¹ORCID <https://orcid.org/0009-0000-9058-887X>²ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2552-6565>³ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1443-7193>*e-mail: anara-zhash@mail.ru

НЕКОТОРЫЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ АРХЕТИПОВ ГЕРОЯ И ТРИКСТЕРА В АНГЛИЙСКИХ НАРОДНЫХ СКАЗКАХ

В данной статье рассматриваются отличительные особенности архетипов Героя и Трикстера, воплощенных в фольклорных персонажах английских народных сказок. Эти архетипы являются одними из центральных архетипов в системе К. Юнга, швейцарского психотерапевта, автора теории архетипов.

Цель данной статьи – произвести сопоставительный анализ этих архетипов, различий в их поведении, способах достижения целей и подтвердить гипотезу об их противоположностях. В работе представлены отрывки и примеры из таких народных сказок, как «Jack and the Beanstalk», «The Adventures of Jack the Giant-Killer», «Childe Rowland», «Red Ettin».

В статье представлены некоторые характеристики персонажей, такие как способ преодоления препятствий, взаимодействие с другими сказочными персонажами, а также сравнивается поведение сказочных героев, представляющих данные архетипы.

Использование комплексного подхода, сочетающего контекстуальный, архетипический и лингвокультурный анализ, позволило авторам прийти к выводу, что путь Культурного Героя всегда связан с принятием на себя ответственности за других, стремлением к спасению, а его цель достигается честным путем в результате борьбы и смелых действий. Путь Трикстера – это зачастую просто путешествие, поиск богатства или славы, а зачастую и уклонение от ответственности, достижение

цели хитростью. Таким образом, можно выдвинуть гипотезу о противопоставлении архетипов «Культурный Герой» и «Трикстер», поскольку их поведенческие характеристики противоположны, конечная цель достигается разными методами.

На теоретическом уровне даются важные сведения об архетипических персонажах в структуре английских народных сказок с применением сопоставительного анализа.

Практическая значимость исследования определяется возможностью использования его основных положений и результатов в общем языкознании, общей и специальной лексикологии, лингвокультурологии, лингвофольклористике.

Ключевые слова: теория архетипов, сказка, английский фольклор, лингвокультурологический анализ, трикстер, архетип героя, архетип дороги, архетипические персонажи.

Введение

В этой статье исследуется роль архетипов в коллективном бессознательном путем анализа различных английских народных сказок. В ней выделяются значимые архетипы личности, основанные на теории К. Юнга, которые появляются в качестве персонажей в названных фольклорных жанрах. Исследование специально фокусируется на архетипах Героя и Трикстера, которые действуют как устойчивые модели, представляющие глубоко укоренившиеся системы ценностей в литературе. В статье утверждается, что бессознательные структуры имеют решающее значение для формирования культурных и языковых норм, сохраняя последовательность архетипических форм, даже если их внешние представления адаптируются к различным историческим, религиозным и социальным контекстам.

Материалы и методы

В исследовании используется филологический подход, рассматривающий объект исследования и с языковой, и с литературной стороны, с учетом текстовой составляющей и мнений исследователей-интерпретаторов.

Также был использован сравнительно-сопоставительный метод с целью выявления общих и специфических черт архетипов героя и трикстера в английских народных сказках. Были использованы такие приемы, как установление основания сопоставления, сопоставительная интерпретация и характеристика указанных архетипов. Мифопоэтический метод с целью описания мифопоэтической системы восприятия, генезиса, трансформации мифологических образов, развития и функционирования архетипов героя и трикстера в английских народных сказках, отражающих мировоззрение этноса в определенные периоды его становления и развития,

его концепцию реальности и представления о будущем. Мотивный метод, предусматривающий анализ мотивов, которые повторяются, варьируются и переплетаются с другими мотивами, создавая неповторимую поэтику сказочного произведения. Психоаналитический метод, используемый с позиций К. Юнга (юнгианский метод), предполагает аналитическое исследование сказочных сюжетов, образов и архетипов с точки зрения описания картины разворачивания внутренних психических процессов коллективного бессознательного.

Исследование сосредоточено на главных персонажах сказок «Джек и бобовый стебель» («JackandtheBeanstalk»), «Приключения Джека – убийцы великанов» («TheAdventuresofJacktheGiant-Killer»), «Чайлд Роулэнд» («ChildeRowland») и «Красный Эттин» («RedEttin»), выбранных из сборника Джозефа Джейкобса под названием «Английские сказки» («EnglishFairyTales») [1, с. 40, 63, 75, 83].

Результаты и обсуждение

В статье рассматриваются архетипические метафоры и символы, присутствующие в этих сказках, и определяются конкретные архетипические элементы в повествованиях. Елена Сергеевна Новик отмечала, что ключевой особенностью сказок является то, что «все персонажи могут быть рассмотрены как персонификации определенных свойств или состояний» [2, с. 125]. Это утверждение приводит к пониманию того, что персонажи сказок часто выполняют функцию скрытых метафор для различных психологических состояний.

К. Юнг, основатель аналитической психологии, был первым, кто использовал термин «архетип». К. Юнг определил архетипы как фундаментальные структурные закономерности или предпосылки для образов в коллективном бессознательном в своих работах, посвященных этой теме. Эти архетипы, которые потенциально могут быть биологически унаследованы, представляют собой концентрированную форму психической энергии. В конечном счете, их можно рассматривать как базовые установки или сценарии, закодированные в генах человека. К. Юнг подчеркивал, что «у индивида архетипы проявляются как непроизвольные откровения бессознательных процессов, о существовании и значении которых можно только догадываться...» [3, с. 88].

Говоря о содержании коллективного бессознательного, К. Г. Юнг писал «о древнейших или, лучше сказать, изначальных элементах этого содержания, то есть об универсальных образах, существующих с незапамятных времен», подчеркивая при этом взаимопроникновение и динамизм архетипов: «Провести четкие границы и дать точные формулировки понятий в этой области невозможно ввиду того, что самой природе всех архетипов присуще

взаимопроникновение друг в друга. <...>. Ни один архетип не может быть сведен к простой формуле. <...>. Он продолжает жить веками и всегда требует нового истолкования» [4, с. 9, 215].

Таким образом, швейцарский ученый Карл Густав Юнг внес значительный вклад в развитие теории архетипов. Кроме того, он разработал классификацию архетипов, среди которых наиболее важными он считал, прежде всего, архетипы Матери, Ребенка, Тени, Анимуса (Анимы), Мудрого Старика (Мудрой Старухи), или Мудреца, Трикстера. Архетип Героя олицетворяет воплощение силы, борца за справедливость и спасителя. Архетип Трикстера представляет наличие асоциальных, инфантильных и неприемлемых форм поведения и убеждений. Согласно теории К. Юнга: «...каждая из них представляет собой последовательные стадии развития внутреннего мира человека» [5, с. 236].

Одной из ярких работ, посвященных этой проблеме, является работа Е. М. Мелетинского «О литературных архетипах» (1994). В работе он рассматривает происхождение литературных и мифологических архетипов, анализирует мифологические архетипические сюжетные элементы с переходом к произведениям русской литературы. Как пишет Е. М. Мелетинский: «И Юнг, и другие упомянутые выше теоретики, говоря об архетипах, в первую очередь имеют в виду не сюжеты, а набор ключевых фигур или символических объектов, которые порождают определенные мотивы» [6, с. 12].

Крупный исследователь архетипов в сказках Мария-Луиза фон Франц отмечает, что, структура сказок практически одинакова, но особенности сюжета или жизненные ситуации зависят от культуры народа. Все сказочные персонажи являются архетипическими образами, существующими в самых глубоких слоях психики. Она пришла к выводу, что: «Сказки можно проанализировать или понять, применив любую из четырех фундаментальных функций сознания» [7, с. 25].

М. Г. Иванова в своей монографии пишет о Герое: «Как правило, он также выражает моральный и нравственный символ идеального или высшего существа, олицетворяет силы добра, справедливости, красоты и т.д. и имеет целую галерею реальных и вымышленных образов в мировой культуре» [8, с. 2].

Основываясь на анализе фольклорных источников и работах исследователей архетипов, можно выдвинуть гипотезу о противопоставлении двух архетипов персонажей «Герой» – «Трикстер». Если Герой – смелый, честный борец за справедливость, ведущий от Хаоса к Гармонии, то Трикстер, наоборот, – добивается своих целей с помощью хитрости, манипуляции, притворства, а Хаос – его комфортное состояние.

Даже сам термин «Трикстер» (–Trickster) буквально означает: «обманщик, хитрец». Слово происходит от корня –trick» – жонглирование, хитрость, обман; шутка, шалость; глупый поступок; сосредоточенность, умение, ловкость.

Характерные черты Трикстера в том, что он «появляется для нарушения сложившихся устоев и традиций, он привносит элемент хаоса в существующий порядок, способствует деидеализации, превращению мира идеального в реальный» [9, с. 34]. Он провокатор, манипулятор, нарушитель культурных устоев и традиций, но «иногда достаточно сложно определить, является ли герой-Трикстер положительным или отрицательным героем, данный образ воспринимается по-разному» [10, с. 263]. Но, стоит отметить, что в большинстве случаев Трикстер, несмотря на свою деструктивную роль, рассматривается в сказках как положительный герой, вызывающий симпатию у читателя.

Нередко можно встретить этих двух персонажей в рамках одной истории, например, в мифологии разных народов мира у культурного героя есть брат или братья, представленные как «умный» и «глупый», т.е. Культурный Герой и Трикстер. Если привести пример из сказок, то в русских народных сказках подобное противопоставление можно представить в паре Иван-царевич (Герой) – Иван-дурак (Трикстер).

Как пишет Е. М. Мелетинский, «Подобное раздвоение на серьезного культурного героя и его демонически-комический негативный вариант соответствует в религиозном плане этическому дуализму (ср. в высших религиях Ормазд и Ахриман, Бог и Дьявол), а в поэтическом – дифференциации героического и комического (еще не совсем отделенного от демонического начала)» [6, с. 40]. Он определяет Трикстера через образ культурного героя: ««Культурный герой (с чертами первопредка и демиурга) и его комический дублёр – Трикстер являются центральными образами не только архаической мифологии как таковой, но и первобытного фольклора в целом» [11, с. 567]. Эти два героя имеют разные поведенческие характеристики и воплощаются с помощью разных языковых конструкций.

Покажем общие и отличительные черты анализируемых архетипов на примере следующих сказок: «Джек и бобовый стебель»,

«Приключения Джека – убийцы великанов», «Чайлд Роулэнд», «Красный Эттин». Сказки «Чайлд Роулэнд», «Красный Эттин» – это сказки, где главный герой подлинный культурный герой, тогда как в сказках «Джек и бобовый стебель» и «Приключения Джека – убийцы великанов» главный герой Джек – воплощение архетипа Трикстера.

Самое главное, что объединяет эти архетипические сюжеты – это «путь» героя: герой из исходной точки отправляется на поиски чего-то, кого-то, на

работу, на битву и т. д. Путь, который предстоит пройти главному герою, – это, своего рода, его рост, его превращение из простака в мудреца, из бедного в богатого, из одиночества в счастье и т. д.

Как пишет В. А. Бахтина в статье «Время в волшебной сказке»: «Сюжет сказки включает в себя как непеременимое звено перемещение героя в пространстве» [12, с. 157]. Путь или дорога героя – это движение, процесс трансформации главного героя. Следует отметить, что архетип дороги (пути) можно встретить практически в любой сказке, это может быть физический путь, по которому идет герой, духовный путь (саморазвитие), горизонтальный путь (движение) и даже вертикальный путь (путешествие между разными мирами). Важнейшими координатами в пути героя являются начало и конец пути, так как именно эти два ориентира задают смысл, идею и цель пути.

В сказке «Джек и бобовый стебель» главный герой Джек отправился на рынок, чтобы продать корову, именно этот путь стал толчком для всех дальнейших действий сказки. Цель пути этого героя – материальная, получить деньги за продажу: «*I'm going to market to sell our cow here*» [1, с. 40]. Также в этой сказке можно выделить вертикальный путь героя, это путь, когда Джек полез по бобовому стеблю, переместившись в другой мир, с той же целью – разбогатеть: «*So Jack climbed and he climbed and he climbed and he climbed and he climbed and he climbed and he climbed till at last he reached the sky*» [1, с. 41].

В сказке «Приключения Джека – убийцы великанов» главный герой Джек отправляется в путешествие. Цель его пути – обрести славу, признание, почет и заслужить уважение: «*Jack soon went searching for giants again...*» [1, с. 69]. В сказке «Чайлд Роулэнд» цель пути главного героя Роулэнда – спасти сестру, брата, и сразиться с врагом: «*So Childe Rowland said good-bye to the good queen, his mother, and went to the cave of the Warlock Merlin*». [1, с. 77]. В сказке «Красный Эттин» главный герой – молодой человек, который отправляется в путешествие, чтобы спасти своего брата и найти свою удачу: luck «*So he went away on his journey; and after he had traveled a far way...*» [1, с. 86].

Так, во всех четырех представленных сказках присутствует архетип «Дорога», подразумевающий путь главного героя от исходной точки до конечного результата. Конец пути еще более важен для сказочного героя, так как именно в конце пути достигается цель, это стимул к движению. Как пишет В. Н. Топоров: «В этом конце находятся высшие сакральные ценности, признаваемые в данной модели мира, или то основное препятствие, опасность, угроза, которые, будучи преодолены или устранены, непосредственно открывают доступ к этим сакральным ценностям и связанному с ними изменению статуса...» [13, с. 256].

В анализируемых сказках все пути героев вели к успеху и достижению поставленных целей, что может свидетельствовать о трансформации главных героев. Трансформация героя предполагает его духовный рост.

При проведении сравнительного анализа Героя и Трикстера было выявлено важнейшее различие двух исследуемых архетипических персонажей, которое заключается в *манере поведения и способах достижения ими своих целей*.

Первой анализируемой характеристикой является способ преодоления препятствия, столкновение с врагом. Вот примеры того, как главные герои сказок сталкиваются с трудностями и врагами: в сказке «Чайлд Роулэнд»: *«Strikethen, Bogle, if thou darest», shouted out Childe Rowland, and **rushed to meet him** with his good brand that never yet did fail. They fought, and they fought...* [1, с. 80].

В сказке «Красный Эттин»: а) *«The old woman who sat by the fire warned him of the terrible Ettin, and what had been the fate of his brother; but he **was not to be daunted**»* [1, с. 86]; б) *«When he came to the place where the monstrous beasts were standing, he did not stop nor run away, but **went boldly through amongst them**»* [1, с. 86].

Таким образом, можно сделать вывод, что культурный герой при преодолении препятствий характеризуется мужеством, смелостью, открытостью и честным противостоянием. В лексическом описании присутствуют лексемы: «смело», «не бояться», «бросить» на врага. Герой не боится открыто встречать трудности и честно их преодолевать.

Второй характеристикой для анализа является взаимодействие с другими персонажами, помощниками.

В сказке «Чайлд Роулэнд»: *«So Childe Rowland said the two things over and over again, till he knew them by heart, and he **thanked the Warlock Merlin** and went on his way* [1, с. 77].

В сказке «Красный Эттин»: *«And then he put the three questions to him; but the young man **had been told everything by the good fairy**, so he was able to answer all the questions»* [1, с. 87].

Эти примеры из сказок иллюстрируют характерные черты Героя – послушное выполнение инструкций, принятие помощи.

Идентичные характеристики были проанализированы в отношении Трикстера.

В сказке «Джек и бобовый стебель»: а) *Then Jack **crept out on tiptoe** from his oven, and as he was passing the ogre he took one of the bags of gold under his arm, and off he pelters till he came to the bean stalk* [1, с. 43]; б) *Then Jack lifted up the copper-lid very quietly and **got down like a mouse and crept on hand sand knees** till he got to the table* [1, с. 44].

В сказке «Приключения Джека – убийцы великанов»: а) *Jack before morning had dug a pit twenty two feet deep, and nearly as road, covering it over with long sticks and straw. He (giant) had no sooner uttered this, than he tumbled into the pit...* [1, с. 64]; б) «You'll have to catch me first», quoth Jack, and throwing off his invisible coat, so that the giant might see him, and putting on his shoes of swiftness, he **ran from the giant** [1, с. 70].

В этих примерах, в отличие от Героя, Трикстер проявляет притворство и желание избежать честной схватки. Трикстер пытается схитрить, сделать все тише и незаметнее. В описании его поведения встречаются лексемы «тихо», «на цыпочках», «убежать», Трикстер расставляет ловушки и пытается перехитрить противника.

Также приведем примеры взаимодействия Трикстера с другими сказочными персонажами.

В сказке «Джек и бобовый стебель»: а) «*That's strange, mum*», says Jack, «*I dare say I could tell you something about that but **I'm so hungry I can't speak till I've had something to eat***».; б) *Well the big tall woman was that curious that she took him in and gave him something to eat.*) [1, с. 43].

В сказке «Приключения Джека – убийцы великанов»: а) *The giant roared out at this like thunder: «Who's there?» Jack answered: «None **but your poor cousin Jack**. Quoth he: «**What news with my poor cousin Jack?*** [1, с. 67]; б) «*Say'st thou so*» quoth Jack; «*that is like one of your Welsh tricks, yet I hope **to be cunning enough for you***» [1, с. 66].

Отношения Трикстера с другими персонажами характеризуются хитростью, манипуляцией поведением и действиями персонажей. Он притворяется («кузен»), вызывает жалость («голодный»), пытается обмануть, заманить в ловушку и перехитрить.

Выводы

Таким образом, на основании анализа английских народных сказок «Джек и бобовый стебель», «Приключения Джека – убийцы великанов», «Чайлд Роулэнд», «Красный Эттин» мы можем сказать, что Герой в волшебной сказке выступает как символ индивидуального сознания, проходящего путь инициации. Такое «перерождение», или трансформация, происходит через ряд различных испытаний Героя, среди которых можно выделить: борьбу (совершение подвигов), правильное поведение героя в сложных ситуациях и т. д. Герой, таким образом, демонстрирует некий эталон поведения, идеал, проявляет особые качества характера (например, проявляет добрую волю, принимает вызов обстоятельств, делает правильный выбор), позволяющие ему выделиться среди других персонажей.

Трикстер – абсолютно противоположный персонаж. Это, как правило, довольно пассивный персонаж, ленивый, ищущий наиболее легкий путь

решения своих проблем. Он часто принимает решения и совершает поступки, которые зачастую противоречат здравому смыслу, что, тем не менее, в конечном итоге все равно делает его героем, приводя к славе, успеху и богатству.

Путь Культурного Героя всегда связан с принятием на себя бремени ответственности за других, что, конечно, требует особых моральных качеств и силы. Путь Трикстера – это в большинстве случаев просто путешествие, поиск богатства или славы, а часто и избегание ответственности.

Проведенный сопоставительный анализ архетипов Культурного Героя и Трикстера позволяет увидеть оппозицию данных архетипов, их поведенческие характеристики полярны, индивидуальные цели достигаются разными способами. Помимо сходства, данные персонажи имеют и сходства: часто серьезный Культурный герой имеет черты Трикстера, или совершает «трикстерские» поступки на благо людей, а Трикстер, наоборот, помогает или спасает от беды, иногда сказочный персонаж совмещает в себе оба этих архетипа сразу. Изучение взаимоотношений Культурного героя и Трикстера может послужить темой отдельного большого исследования; в данной статье дается лишь краткий обзор этих архетипов и рассматриваются их основные различия в поведении.

Список использованных источников

1 **Jacobs, J.** English Fairy Tales [Text]. – A Penn State Electronic Classics Series Publication, 2005. – 170 p.

2 **Новик, Е. С.** Система персонажей русской волшебной сказки // Структура волшебной сказки [Текст]. – М. : РГГУ, 2001. – 234 с.

3 **Юнг, К. Г.** Душа и миф : шесть архетипов [Текст]. Пер. с англ. – К. : Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. – 384 с.

4 **Юнг, К. Г.** Архетипы и коллективное бессознательное [Текст] / Перевод А. Чечиной. – М. : АСТ, 2019. – 496 с.

5 **Bazikyan, S.** Sociocultural Models for Interpretation of C. G. Jung Archetypes in Advertising Industry [Text] // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. № 2. – 2013 (6). – P. 235–246.

6 **Мелетинский, Е. М.** О литературных архетипах / Российский государственный гуманитарный университет [Текст]. – М., 1994. – 136 с.

7 **фон Франц, М.-Л.** Толкование волшебных сказок [Текст] / М.-Л. фон Франц; пер. с англ. В. В. Зеленского. – М. : Институт общегуманитарных исследований, 2020. – 292 с.

8 **Иванова, М. Г.** Архетипы культуры. Поиск центрального архетипа: монография [Текст] / М. Г. Иванова. – М. : ФЛИНТА, 2019. – 480 с.

- 9 **Гаврилов, Д. А.** Трикстер. Лицедей в евроазиатском фольклоре [Текст]. – М. : Социально-политическая мысль, 2006. – 239 с.
- 10 **Селезнева, К. С., Жумашева, А. Ш.** Лингвокультурологические особенности архетипа «Трикстер» в английских народных сказках [Текст] // Вестник Торайғыров университета. Филологическая серия. № 4. – 2022 – С. 258–269. – <https://doi.org/10.48081/DYQD4170>
- 11 Мифы народов мира. Энциклопедия [Текст]. – Москва : электронное издание, 2008. – 1147 с.
- 12 **Бахтина, В. А.** Время в волшебной сказке [Текст] // Проблемы фольклора. – М. : Наука. 1975. – С. 157–63.
- 13 **Топоров, В. Н.** Пространство и текст. Текст: семантика и структура [Текст]. – М. : Наука, 1983. – С. 227–285.

References

- 1 **Jacobs, J.** English Fairy Tales [Text]. – A Penn State Electronic Classics Series Publication, 2005. – 170 p.
- 2 **Novik, E. S.** Sistema personazhej russkoj volshebnoj skazki [The system of characters of the Russian fairy tale] // Struktura volshebnoj skazki [The structure of the fairy tale] [Text]. – Moscow : RGGU, 2001. – 234 p.
- 3 **Jung, K. G.** Dusha i mif : shest' arhetipov [Soul and Myth : Six Archetypes] [Text]. Per. s angl. – Kyiv : Gosudarstvennaja biblioteka Ukrainy dlja junoshestva, 1996. – 384 p.
- 4 **Jung, K. G.** Arhetipy i kollektivnoe bessoznatel'noe [Archetypes and the Collective Unconscious] [Text]. Perevod A. Chechinoj. – Moscow : AST, 2019. – 496 p.
- 5 **Bazikyan, S.** Sociocultural Models for Interpretation of C. G. Jung Archetypes in Advertising Industry // Journal of Siberian Federal University. Humanities&Social Sciences. – № 2. – 2013 (6). – P. 235–246
- 6 **Meletinskij, E. M.** O literaturnyh arhetipah [On literary archetypes] [Text] / Rossijskij gosudarstvennyj gumanitarnyj universitet. – Moscow, 1994. – 136 p.
- 7 **fon Franc, M.-L.** Tolkovanie volshebnyh skazok [Interpretation of fairy tales] [Text] / M.-L. fon Franc. Per. s angl. V. V. Zelenskogo. – Moscow : Institut obshhegumanitarnyh issledovanij, 2020. – 292 p.
- 8 **Ivanova, M. G.** Arhetipykul'tury. Poisk central'nogo arhetipa : monografija [Archetypes of culture. Search for the central archetype: monograph] [Text] / M. G. Ivanova. – Moscow : FLINTA, 2019. – 480 p.
- 9 **Gavrilov, D. A.** Trikster. Licedej v evroaziatskom fol'klоре [Trickster. Actor in Eurasian folklore] [Text]. – Moscow : Social'no-politicheskaja mysl', 2006. – 239 p.

10 **Selezneva, X. S., Zhumasheva, A. Sh.** Lingvokul'turologicheskie osobennosti arhetipa "Trickster" v anglijskih narodnyh skazkah [Linguocultural features of the "Trickster" archetype in English folk tales] [Text] // Vestnik Torajgyrov universiteta. Filologicheskaja serija. № 4. – 2022 – P. 258–269. – <https://doi.org/10.48081/DYQD4170>.

11 Myths of the peoples of the world [Mify narodov mira] [Text]. Jenciklopedija. Moscow : jelektronnoe izdanie, 2008 – 1147 p.

12 **Bahtina, V. A.** Vremja v volshebnoj skazke [Time in a fairy tale] [Text] // Problemyfol'klora. – Moscow : Nauka. 1975. – P. 157–163.

13 **Toporov, V. N.** Prostranstvo i tekst. Tekst: semantika i struktura [Space and text. Text: semantics and structure] [Text]. – Moscow : Nauka, 1983. – P. 227–285.

Поступило в редакцию 07.11.24.

Поступило с исправлениями 21.04.25.

Принято в печать 26.05.25.

*К. С. Селезнева¹, *А. Ш. Жумашева², З. В. Ключина³*

^{1,2,3}Торайгыров университети,

Қазақстан Республикасы, Павлодар қ.

07.11.24 ж. баспаға түсті.

21.04.25 ж. түзетулерімен түсті.

26.05.25 ж. басып шығаруға қабылданды.

АҒЫЛШЫН ХАЛЫҚ ЕРТЕГІЛЕРІНДЕГІ «ҚАҺАРМАН» ЖӘНЕ «ТРИКСТЕР» АРХЕТИПТЕРІНІҢ КЕЙБІР ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Бұл мақалада ағылшын халық ертегілеріндегі фольклорлық кейіпкерлерде бейнеленген Қаһарман мен Трикстер архетиптерінің ерекше белгілері қарастырылады. Бұл архетиптер швейцариялық психотерапевт және архетиптер теориясының авторы К. Юнг жүйесіндегі орталық архетиптердің кейбірі болып табылады.

Бұл мақаланың мақсаты - осы архетиптерге, олардың мінез-құлқындағы айырмашылықтарға, мақсаттарға жету жолдарына салыстырмалы талдау жүргізу және олардың қарама-қайшылықтары туралы гипотезаны растау. Шығармада «Jack and the Beanstalk», «The Adventures of Jack the Giant-Killer», «Childe Rowland», «Red Ettin» сияқты халық ертегілерінен үзінділер мен мысалдар келтірілген.

Мақалада кейіпкерлердің кейбір ерекшеліктері, мысалы, кедергілерді жеңуі, басқа ертегі кейіпкерлерімен қарым-қатынасы,

сондай-ақ осы архетиптерді бейнелейтін ертегі кейіпкерлерінің мінез-құлқы салыстырылады.

Контекстік, архетиптік және лингвомәдени талдауды үйлестіре отырып, кешенді тәсілді қолдану авторларға Мәдени қаһарманның жолы әрқашан басқалар алдындағы жауапкершілікпен, құтқарылуга ұмтылумен байланысты, ал оның мақсаты күрес пен батыл әрекеттер нәтижесінде адал орындалады деген қорытынды жасауға мүмкіндік берді. Триктердің жолы көбіне жай ғана саяхат, байлық немесе даңқ іздеу, көбінесе жауапкершіліктен жалтару, айламен мақсатқа жету. Осылайша, «Мәдени қаһарман» және «Трикстер» архетиптерінің қарама-қарсылығы туралы гипотезаны алға тартуға болады, өйткені олардың мінез-құлық ерекшеліктері қарама-қарсы, ал түпкілікті мақсат әртүрлі әдістермен жүзеге асырылады.

Теориялық деңгейде салыстырмалы талдау арқылы ағылшын халық ертегілерінің құрылымындағы архетиптік кейіпкерлер туралы маңызды мәліметтер беріледі.

Зерттеудің практикалық маңыздылығы оның негізгі ережелері мен нәтижелерін жалпы тіл білімінде, жалпы және арнайы лексикологияда, лингвомәдениеттануда, лингвофольклортануда пайдалану мүмкіндігімен анықталады.

Кілтті сөздер: архетип теориясы, ертегі, ағылшын фольклоры, лингвомәдени талдау, трикстер, қаһарман архетипі, жол архетипі, архетиптік кейіпкерлер.

X. S. Selezneva¹, *A. Sh. Zhumasheva², Z. V. Klyushina³

^{1,2,3}Toraighyrov University,

Republic of Kazakhstan, Pavlodar.

Received 07.11.24.

Received in revised form 21.04.25.

Accepted for publication 26.05.25.

SOME DISTINCTIVE FEATURES OF THE ARCHETYPES «HERO» – «TRICKSTER» IN ENGLISH FOLK TALES

This article examines the distinctive features of the Hero and Trickster archetypes embodied in folklore characters from English folk tales. These archetypes are among the central archetypes in the system of C. Jung, a Swiss psychotherapist and author of the theory of archetypes.

The purpose of this article is to conduct a comparative analysis of these archetypes, differences in their behavior, ways of achieving goals,

and to confirm the hypothesis about their opposites. The work presents excerpts and examples from such folk tales as «Jack and the Beanstalk», «The Adventures of Jack the Giant-Killer», «Childe Rowland», «Red Ettin».

The article presents some characteristics of the characters, such as the way of overcoming obstacles, interaction with other fairy-tale characters, and also compares the behavior of fairy-tale heroes representing these archetypes.

The use of a comprehensive approach combining contextual, archetypal and linguacultural analysis allowed the authors to conclude that the path of the Cultural Hero is always associated with taking responsibility for others, striving for salvation, and his goal is achieved honestly as a result of struggle and bold actions. The path of the Trickster is often just a journey, a search for wealth or glory, and often an evasion of responsibility, achieving the goal by cunning. Thus, it is possible to put forward a hypothesis about the opposition of the archetypes of the «Cultural Hero» and «Trickster», since their behavioral characteristics are opposite, the final goal is achieved by different methods.

At the theoretical level, important information is given about archetypal characters in the structure of English folk tales using a comparative analysis.

The practical significance of the study is determined by the possibility of using its main provisions and results in general linguistics, general and special lexicology, linguacultural studies, linguafolklore studies.

Keywords: archetype theory, fairy tale, English folklore, linguacultural analysis, trickster, hero archetype, road archetype, archetypal characters.

Теруге 26.05.2025 ж. жіберілді. Басуға 30.06.2025 ж. қол қойылды.

Электронды баспа

6,56 МБ RAM

Шартты баспа табағы 36,03. Таралымы 300 дана. Бағасы келісім бойынша.

Компьютерде беттеген: А. К. Темиргалинова

Корректорлар: Д. А. Кожас, А. Р. Омарова

Тапсырыс № 4406

Сдано в набор 26.05.2025 г. Подписано в печать 30.06.2025 г.

Электронное издание

6,56 МБ RAM

Усл. печ. л. 36,03. Тираж 300 экз. Цена договорная.

Компьютерная верстка: А. К. Темиргалинова

Корректоры: Д. А. Кожас, А. Р. Омарова

Заказ № 4406

«Toraighyrov University» баспасынан басылып шығарылған

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

«Toraighyrov University» баспасы

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

67-36-69

e-mail: kereku@tou.edu.kz

www.vestnik.tou.edu.kz