

Хоменко Т. А.,

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри німецької мови та методики її викладання

Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка

МІФОЛОГЕМИ ПІДЗЕМНОГО СВІТУ В МОВНІЙ КАРТИНІ СВІТУ ДАВНІХ ГЕРМАНЦІВ

Анотація. Статтю присвячено розгляду міфологем у мовній картині світу давніх германців. Останнім часом зріс інтерес дослідників до вивчення мовної картини світу. В контексті контакту культур знання мовної картини світу представника іншого етносу має особливе значення. Оскільки мовна картина світу відтворює матеріальні та духовні об'єкти культури народу, то її знання дозволяє краще зрозуміти його менталітет, спосіб, яким народ бачить світ та відображає його в мові. Це сприяє кращому розумінню представників інших культур.

Термін «мовна картина світу» почав застосовуватися у науці з 30-х років 20 ст. Зараз мовна картина світу розглядається як відображення в семантиці мовних одиниць уявлень про світ, притаманних носіям певної мови та культури, що сприймаються ними як самоочевидні.

Під «міфологемою» традиційно розуміється незмінна частина міфу, збережена у народній творчості. У 20 та 21 ст. досить інтенсивно досліджувалися германо-скандинавська міфологія та міфопоетика (А. Я. Гуревич, Р. Зіmek, В. В. Левицький). Дана стаття має на меті лексико-семантичний аналіз міфологем підземного світу в мовній картині світу давніх германців.

Обряд трупоспалення згадується К. Тацитом, Сноррі Стурлусоном, в «Еддах». Германці вірили, що після цього душа людини потрапляє у потойбічний світ, окремою локацією якого був підземний світ Хель. Мерцям одягали «черевики Хель», щоб дорога туди була більш легкою. Під впливом християнства Стурлусон описує Хель як неприємне місце (дсканд. *Élúðnir* «волога з мокрим снігом або дощем»; дсканд. *hungr* «голод»; дсканд. *Sultr* «знемога»).

Загальні назви тварин, що живуть у підземному світі, германці широко використовували при створенні антропонімів: *hundr* «пес», *hanr* «півень», *otmr* «змій», *dreki* «дракон». На відміну від цих загальних назв власні назви міфологем, зазвичай, не використовувалися для створення імен людей. Германо-скандинавські міфологеми мають промовисті назви: Модгуд (дсканд. *Móðguðr*) «гнівна боротьба», Гьяллабру (дсканд. *Gjallabru*) «міст через Гьоль», Гьоль (дсканд. *Gjöll*, *Gjll*) «гуркотливий».

Міфологеми підземного світу можна пов'язати також з рунами: *r* «*raidō» означає «їзда», «повозка» або «шлях», *i* «*isaz» - «лід», *e* «*ehwaz» - «кінь»,

Ключові слова: мовна картина світу, міфологема, давні германці, антропоніми, потойбічний світ.

Постановка проблеми. В останні десятиліття інтерес дослідників спрямований на вивчення мовної картини світу. Оскільки вона відображає матеріальні та духовні реалії народу, то в контексті контакту культур знання мовної картини світу має велике значення. Кожен народ фіксує у своїй мові одні й ті ж явища життя по-своєму. Тому бачення народами навколиш-

нього світу дещо відрізняються. Сучасній людині необхідно знати основні поняття, що входять до мовної картини світу іншого народу, бо вона сама організовує все більше ситуацій, коли треба вступати в контакт з представниками інших культур. У таких випадках важливо мати уявлення про мовну картину світу свого співрозмовника, а також про її історичний розвиток.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У 30-х роках минулого століття Л. Вайсгербер відмічав, що картина світу конкретної мови охоплює духовний зміст, скарб знань, який наявний у мові конкретної спільноти. Він ввів поняття мовної картини світу у наукову термінологію [1]. Зараз Ю. Д. Аפרесян та його послідовники розглядають мовну картину світу як відображення в семантиці мовних одиниць уявлень про світ, притаманних носіям певної мови та культури, що сприймаються ними як самоочевидні [2, с. 17].

Останнім часом з'явилися публікації про співвідношення мовної картини світу, концептуальної картини світу та художньої картини світу [3], професійну мовну картину світу [4], фразеологічні одиниці-теоніми в українській мовній картині світу [5].

К. Г. Юнг та К. Керенї ввели у науку поняття міфологеми. Під «міфологемою» вони розуміли незмінну частину міфу, збережену народною традицією (оповіді про богів та богоподібних істот, героїчні битви та подорожі у підземний світ) [6, с. 13]. Існують загальні для більшості народів міфологеми та специфічні для окремого етносу, унікальні.

У середині 20-го століття вийшли друком праці А. Я. Гуревича, В. Я. Петрухіна, Т. В. Топорової, М. І. Стеблін-Каменського, присвячені германо-скандинавській міфології. На початку 21 ст. проблеми германської міфології та міфопоетичної картини світу давніх германців розглядали Р. Зіmek, В. В. Левицький.

Дану статтю присвячено таким не вирішеним раніше проблемам, як дослідження відображення германо-скандинавських міфологем лексичними та семантично-etimологічними засобами в мовній картині світу давніх германців.

Мета статті – аналіз міфологем підземного світу в мовній картині світу давніх германців в лексико-семантичному аспекті.

Виклад основного матеріалу. Античні автори, такі, як Юлій Цезар (100-44 рр. до н. е.), Плутарх (46-127 рр. н. е.), Корнелій Тацит (55-120 рр. н. е.), згадують про контакти римлян з германцями і повідомляють про устрій їх життя та його особливості. К. Тацит розповідає про обряд поховання і підкреслює, що похорон відбувається без пишноти, але для знатних чоловіків при спалюванні використовують певні породи дерева. При обряді кремації германці не кидали у вогонь одягу або пахощів. З хазяїном на той світ йшли зброя та кінь [7].

У «Колі Земному» Сноррі Стурлусон згадував про те, що тіла померлих треба спалювати, при чому з предметами вжитку, що їм належали. На тому світі людина може користуватися також тим, що закопала в землю за життя [8]. Про похоронний обряд давніх германо-скандинавів можна дізнатися з «Короткої пісні про Сігурда». В жертву для похоронного вогнища Брюнхільди були принесені люди – її рабині та слуги, усього тринадцять чоловік. Сама вона вдягнула кольчугу перед смертю і наказала покласти в могилу меч, похоронне вогнище прикрасити килимами, щитами, яскравими тканинами, а також покласти два яструба у головах.

Вчені знаходять багато захоронень 6-7 ст. та епохи вікінгів. Кремаційні складають більшість з них, але була значна кількість інгумаційних захоронень. У 6 ст. стали з'являтися великі поховальні кургани (кремаційне захоронення - королівські кургани в Уппсалі з багатим поховальним інвентарем; поховальні кургани в Саттон-Ху в Східній Англії; могила знатної людини в Маммені у Данії). Ховали разом з рабами (Баллатер на о. Мен).

У 1880 році в Гокстаді (Вестфол) був знайдений перший великий поховальний корабель – справжнє морське військове судно. У 1904 г. в Осєберзі було розкопане багате корабельне поховання двох жінок з королівської сім'ї. Корабельні поховання знаходяться також у шведському Уппланді, на північному заході Швеції на території Готара, в Хедебю та в Ладбю в Данії, в Боррі та в Авальдснесі у Норвегії, на острові Сааремаа в Естонії. Кораблі були оточені забитими кінями та биками, знайдені останки бійцівських собак та мисливських птахів. Щодо ритуалу поховання птахів, то висловлювалася думка, що їх смерть допомагала відкривати шлях між світами для померлих [9]. Також фігури кораблів вибудовувалися на землі з каменів, усередину таких фігур поміщали тіло померлого. Зустрічаються поховання знатних жінок у повозках.

В залежності від виду смерті померлі могли потрапити у різні місця. Воїни переносилися до палат Одіна та Фрейї, утоплеників підбирала морська богиня Ран, молоді незаміжні дівчата йшли служити богині Гевьон, заблукалих, судячи з прокляття Одіна, забирали тролі, раби були призначені богу Торю, померлих від старості та хвороб приймала у себе Хель.

Хель була дочкою Локі та велетки Ангрбоди (дсканд. Angrboda «та, хто обіцяє горе») [10, с. 16]. Боги-аси чекали неприємностей від велетки Хель, тому верховний бог Один скинув її у царство мертвих, щоб вона ним керувала і надавала притулок усім, хто до неї посланий. За Сноррі Стурлусоном, Хель виглядає наполовину синьою, наполовину кольору м'яса, вона сутулиється та має лютий вигляд.

Вважається, що етимологія слова Hel йде до германської форми дієслова *hulja* – «покривати» [10]. Германський іменник **haljō* означав «приховане місце, підземний світ» < герм. **helan* «прикривати», «ховати» < іє. **kel-* «ховати», «прикривати», «захищати» [12, с. 241]; н. *Hölle*, двн. *hella*, гот. *halja*, дісл. *hel*, да. *hell* «пекло» [13, с. 406].

Хель має великі поселення, високі огорожі та міцні решітки. Мокра Мжичка (дсканд. *Elúðnir* «зрошення сніговими бурями», «волога з мокрим снігом або дощем») звуться її палати, Голод (дсканд. *hungr* «голод») – її блюдо (миска, стіл), Виснаження (дсканд. *Sultr* «знемога») – її ніж, Напасть (дсканд. *Fallandaforad* «камінь спотикання») – решітка, що падає на поріг, Одр Хвороби (дсканд. *Kör* «постіль хворого», «труна») – постіль, Зла Туга (дсканд. *Blikjandabol* «мерехтливе горе») – її

запона, Лежень (дсканд. *Ganglati* «той, хто повільно ходить») – слуга, Соня (дсканд. *Ganglöt* «та, хто повільно ходить») – служниця [14, с. 79].

Вікінги вірили в те, що у кожної людини є декілька видів душі. Вмістилищем усіх аспектів особистості вважався *hamr*. Ми б назвали цю оболонку тілом. *Hamr* міг змінюватися. Але якої б форми не набували перевертні, їх очі завжди залишалися людськими. Всередині оболонки знаходилася *hugr* – сплав, злиття рис особистості, темпераменту, характеру, розуму, вільних від впливу середовища і обставин життя, – сутність людини, яка вона є від природи. *Hugr* могла покидати тіло. Ймовірно, це вона продовжувала жити після смерті. Уособленням особистості удачі людини була *hamingja* – третя складова душевної основи. *Хамінгї* могли покидати тіло і ходити поряд. *Хамінгя* мала незалежну волю і могла покинути людину. Метафоричний вираз «удача його покинула» існує у багатьох народів. Він є калькою з норвезької мови, хоча скандинави вживали його у прямому значенні. Четверта частина душі називалася *fylgja*. Вона жила відокремленою в людині, ніколи її не покидала протягом життя. Навіть у чоловіків вона була жіночої статі. *Фюльгя* була захисником та зв'язком з предками. Після смерті людини *фюльгя* переходила до інших представників роду. Людина могла побачити її тільки уві сні, коли вона приходила з порадами та застереженнями [9].

Дорога в Хель була довга та важка, особливо для тіні-душі. Мертві з Хель вже не повертаються, а живі можуть дістатися туди лише на восьминогому чарівному коні Слейпнірі. Так туди потрапив Одін, коли захотів розбудити вельву, а також Хермод, який поїхав визволяти Бальдра з Хель. Сноррі Стурлусон вказує шлях до країни мертвих – «вниз та на північ». Вважається, що померлі люди діставалися до Хель на поховальних кораблях, а також іншому транспорті, що входив до поховального інвентаря. У міфах не згадуються кораблі як засіб досягнення Хель. Знайдений в Осєберзі корабель взагалі стояв на якорі і, очевидно, не збирався у плавання по потойбічному світові.

Увагу привертають поховані у могилах люди з надітими на ноги підшвами з шипами. У писемних джерелах згадуються «черевики Хель». Характерно, що жертвні коні теж мали підкови з шипами [9]. Це говорить про те, що в Хель діставалися на конях, частину шляху робили пішки. Шипи на підшвах ставали у пригоді, коли заходили на далеку північ і доводилося йти по льоду та снігу. Брюнхільда дісталася до Хель у візку, оздобленому дорогими тканинами.

Навколо Хельхейма тече річка Гьолль, через неї не можна перебратися ніяким способом, лише перейти по золотому мосту, який охороняє велетка Модгуд. У своїй поїздки в Хель Брюнхільда зустрічає велетку, ім'я якої не назване. Оскільки велетка проінформована про справи Брюнхільди і не пускає жінку далі через те, що вона ув'язалася за чужим чоловіком навіть в Хель, то можна припустити, що це і є велетка Модгуд. Взагалі вона поставлена на посту, щоб пропускати через міст Гьяллабру лише померлих. Так, велетка питала Хермода, хто він і навіщо прибув у Хель, якщо він не померлий.

Ім'я Модгуд (дсканд. *Móðguðr*) означає «гнівна боротьба» [10, с. 271]. Гьяллабру (дсканд. *Gjallabrú*) має значення «міст через Гьолль», «міст через потойбічну річку Гьолль» [10, с. 110]. Гьолль (дсканд. *Gjoll*, *Gjll*) значить «шумний», «гуркотливий» [10, с. 131]. Річка окреслює кордон між Хельхеймом та Мідгардом. Вона починається у джерелі Хвергельмір, тече поблизу

огорожі Хель Нагрінд («ворота для трупів») і блукає у царстві мертвих.

Біля огорожі або воріт Нагрінд сидить пес Гарм (дісл. *Garmr* «ганчірка», «клапоть») [14, с. 52], прив'язаний у печері Гніпахеллір (дсканд. *Gnipahellir* «пекло, що нависає») до скали. Один, який подорожував у світ мертвих до вельви, зустрів собаку, груди якого були вкриті кров'ю. Він довго гавкав на Одіна. Хоча ім'я собаки не називається, його можна ідентифікувати як Гарма.

Давньоскандинавське слово *hundr* було складовою власних назв, особистих імен: дсканд. *hundi* (чол.) «пес»; ддан. *Hunding* (чол.) (*hundr* «пес» + патронімічний суфікс *-ing*); дсканд. *Hundalfr* (чол.) (*hundr* «пес» + *alfr* «ельф»); дсканд. *Hlifundr* (чол.) (*hlif* «прикриття», «захист», «щит» + *hundr* «пес»); дсканд. *Hundólfr* (чол.) (*hundr* «пес» + *ulfr* «вовк») [15].

З контексту творів видно, що Хель зустрічає своїх гостей по-різному. Для Бальдра застелені кольчугами лави, підлога вкривається золотом, вариться мед і накривається щитом. Хермод знаходить Бальдра на почесному місці в палатах Хель. У «Поїзді Скірніра» посланник-сват Фрейя Скірнір погрожує велетці-нареченій Герд, що в разі відмови Фрейю її чекають великі неприємності, у тому числі, вона більше не побачить людей, а тільки Хель, там, за воротами Нагрінд нею буде володіти жадливий велетень Хрімгірнір, негідники на коренях дерева її напоять козиною сечею.

У палатах Хель під землею живе також чорно-червоний півень. Разом з півнями, які знаходяться в країні богів та в країні велетнів він проспівав початок Рагнарьока. У скандинавських країнах існувало чоловіче ім'я *Hani*: дсканд., дданск. *Hani* (чол.) «півень»; дшв., дданськ. *Hane* (чол.) «півень». Пізніше це ім'я почало вживатися як жіноче [15].

У скандинавській міфології заплутана географія, і світ мертвих не є виключенням. Відомо, що трупи деяких померлих жере дракон Нідхьогт. Отже, цей дракон повинен знаходитися у царстві Хель, під землею. Сноррі Стурлусон поміщає дракона Нідхьогта жити у колодязь Хвергельмір («Киплячий Казан»), цей колодязь – у першосвіт Ніфльхейм («Туманна Земля»). Царство мертвих – підземне царство, про це говориться в «Старшій Едді». Ніфльхейм знаходиться приблизно на одному рівні (у будь-якому разі – не під землею) з Мідгардом – земним світом, бо земля була створена на місці Світової безодні. А Світова безодня розташовувалась між північним Ніфльхеймом та південним Муспелльхеймом. Царством велетки Хель Стурлусон називає Ніфльхейм. Очевидно, під впливом християнства Сноррі Стурлусон «зібрав» усі «темні землі» в одне місце та ототожнив їх з християнським пеклом. Тому у нього третій корінь Світового дерева йде не в Хель, а в Ніфльхейм.

У «Промові Грімніра» говориться, що три кореня Світового дерева ростуть на три боки: під одним живуть інеїсті велетні, під другим – людські люди, під третім – Хель. Внизу дерево гризуть змії та вкорочує (корінь) Нідхьогт. Нижнім ярусом Світового Дерева може бути лише Хель, саме там живе Нідхьогт. Тоді саме тут повинен знаходитися колодязь Киплячий Казан.

Потік Хвергельмір дає початок річкам, які течуть у землях асів (оскільки країна асів Асгард є найвищою землею, то, мабуть, річки туди досягають у вигляді гейзерів), а також річкам, які перетинаючи землю людей, закінчуються у підземному царстві (серед них Гьолль). Хвергельмір поповнюється водою завдяки оленю Ейктюрніру. Ім'я оленя перекладається «з дубо-

вими рогами»: дсканд. *eik* «дуб»; дсканд. *rogn* «шипи, терен, ріг» – «той, що з дубовими рогами» або дсканд. *Eikrúnnir* «дубовий» та «кінчики» [14, с. 223].

Олень стоїть на даху палацу Одіна Вальхалли та їсть гілки Світового дерева. З його рогів з дубовими кінчиками волога капає у колодязь Хвергельмір. Очевидно, що зроблені з дубу роги оленя грали роль фільтра. Давні люди добре знали, що фітонциди дуба вбивають дизентерійну та кишкову палички. У «Промові Високого» подається порада лікувати «пронос дубом». Таким чином, вода з дубових кінчиків рогів оленя Ейктюрніра поступала у колодязь уже в очищеному вигляді. До того ж, не просто виготовити такі, як у оленя, роги. Дуб придатний для того, щоб з його деревини робити гнуті деталі різного радіусу, і він не гниє у воді.

Слово *aik-* є табуованою назвою індоевропейського слова *perkos* «дуб»; а *oak* «дуб», да. *āc* «дуб, судно з дуба», дс. *ēk*, н. *Eiche* «дуб», дшв. *eih*, дісл. *eik* «дуб, човен, судно» < герм. **aik-/ō* «дуб»; < іє. **aig* «тремтіти» (> «тремтяче дерево») < **aiu* «життєва сила» (> «дерево життя») або іє. **aig-/aug-/ag-* «рости» [13, с. 426].

Цей елемент входив до складу скандинавських особистих імен: дсканд. *Eikar* (чол.) (*eik* «дуб» + *hert* «військо»); ісл. *Lineik* (жін.) (*lín* «льон», «одяг з льону» + *eik* «дуб»); дсканд. *ÆikinaefR* (чол.) (*eik* «дуб» + *nef* «ніздзя», «ніс», «дзюб»); дсканд. *Eikinskjaldi* (чол.) (*eik* «дуб» + *skjoldr* «щит») [15].

У колодязі Киплячий Казан живе Дракон Нідхьогт (дсканд. *Níðhoggr*). Його ім'я перекладається, звичайно, як «Темний/Чорний Дракон» або «нападник, сповнений ненависті», «зловний нападник» [10., с. 296]. Окрім підгризання Світового дерева, він висмоктує соки з мертвих, що потрапляють у Настрьонд.

Настрьонд (дсканд. *Náströnd* «Берег Мертвих») виглядає як палати, що стоять далеко від сонця, з дверима, що виходять на північ. Через його димник капає отрута, стіни сплетені із змії. Їх голови повернуті до середини та випускають отруту. По палатам течуть важкі отруйні потоки. Їх доводиться перетинати людям – клятвopушникам, вбивцям та спокушувачам чужих дружин. Кінець страждань приходить, коли Нідхьогт зжирає трупи лиходіїв. Нідхьогт показаний також у кінці світу. Він з'являється знизу з Нідафьолля (Нідарфьяль – «гора, позбавлена світла», «темна гора») та несе трупи мерців. Вельва називає його драконом та змієм.

У скандинавському суспільстві за дії, несумісні із поняттям честі, людина піддавалася суспільному засудженню (під). Людину буквально виганяли за рамки закону, і вона не мала права вимагати відшкодування за будь-яку нанесену фізичну шкоду. Нід діяв і проти чаклунів-чоловіків. Вони були практично ізольовані від громади. Частина під в імені дракона Нідхьогта може означати, що колись він мав вищий статус. Оскільки він увесь час лається з орлом на верхівці ясеня Ігдрасиля «на рівних», то можна припустити, що статус дракона був таким же високим. А наявність у нього крил та здатність до трансформації наводить на думку, що він колись і сам міг бути орлом, який згавбив себе та був скинутий у найжадливіше місце на світі – колодязь Хвергельмір – в образі змія. Подвійність образу (змії-дракон) викликає асоціації з чаклунством. Якщо Нідхьогт дійсно піддавався під зачаклунство, то безперечним видається його зв'язок з «Посохом Землі» – змієм Йормунгандом. Посох був основним знаряддям чаклунів.

Разом з Нідхьогтом у Хвергельмірі жило багато змії. Їх імена передають характер. Гоін (дсканд. *Góinn*) означає «тварина, яка

живе в землі». [10, с. 145], Моін (дсканд. Móinn) значить «тварина, яка живе в болоті» [10, с. 288]. Графвітнір (дсканд. Grafvitnir) – це батько Гоїна та Моїна. Його ім'я складно етимологізувати, ймовірно «вовк, що сидить у ямі» [10, с. 149]. Наступне ім'я змії – Грабак (дсканд. Grábakr) має значення «сіра спина» [10, с. 145]. Ім'я Графвöllуд (дсканд. Grafvölludr) має також нев'язану етимологію. Слово, можливо, означає «похований під землею» або Grasvöllunder «той, хто керує в ямі» [10, с. 149]. Офнір (дсканд. Ófnir) має значення «та, хто звивається» [10, с. 327]. Ім'я Свафнір (дсканд. Sváfnir) етимологізується як «той, хто присипляє (ймовірно, до смерті)» [10, с. 399].

У германських мовах індоєвропейська назва змії була табу-йована: іє. *angh-/egh-/ogh. Тому розвинулися метафоричні позначення із лексемою wōrm/wurm «черв'як», «той, хто звивається»: а. wōrm «черв'як», да. wurm «черв'як», «змія», н. Wurm «черв'як», дс. wurm «змій, черв'як», дісл. ormr «змій, черв'як», гот. waurms «черв'як, змія» < герм. *wurmi-/wurmaz «змій, черв'як» < іє. *ǵer- «крутити, вити, обертати» (іє. *ǵrmi-/ǵrmos «черв'як») [13, с. 453].

Особисті імена з компонентом ormr/wurm були поширені у давніх германців: дсканд. *Wurmharjaz (чол.) (*wurmar «змія», «змій» + *harjaR «воїн»), днв. Wurmhari (чол.) (wurm «змія», «змій», «дракон» + heri «військо»), а. Wurmhere (чол.) (wurm «змія», «дракон» + heri «військо»), дсканд. Ormhildr (жін.) (ormr «змія», «змій», «черв'як», «дракон» + hildr «битва»), дсканд. Ketilormr (чол.) (ketill «казан», «шолом» + ormr «змія», «змій», «черв'як», «дракон») [15]. Існувало також ім'я Dreki: ісл. Dreki (чол.) «дракон».

У кінці світу з'являється корабель, зроблений з нігтів померлих, Нагльфар (дсканд. Naglfar; nagli «нігті», far «засіб пересування», «корабель»). Корабель буде підхоплений хвилями, викликаними змієм Йормунгандом. На ньому будуть плисти велетні з вовками, а Локі (або Хрюм) буде ним керувати. За Локі слідує супутники Хель. У давніх народів був звичай обрізати мертвим нігті. В такому разі, у тих народів, у яких земля мерців знаходилася у прірві, мертві не могли видертися по скелястій стіні нагору, у світ живих. У скандинавів не можна було побудувати Нагльфар, кінець світу відкладався надовго.

Висновки. Германско-скандинавські міфологеми підземного світу майже всі, за нечастим виключенням, мають власні назви, особисті імена. Це стосується також неживих предметів та малозначних явищ. Ці власні назви не вживалися як особисті імена людей у реальному житті. У склад людських імен, вживаних у побуті, входила та частка міфологеми, що позначала загальну назву («пес», «півень», «змій», «дракон»).

Земля мертвих та її правителька називалися «Хель», що означало «прикрите місце» та розумілось як могила. Підземний світ Хель не був місцем мук, воїни не хотіли туди йти, бо в останній світовій битві не хотіли бути противниками своїх братів по зброї. Міфологема «Хель» часто застосовувалася у розмовних формулах. Вираз «відправитися в Хель» означав «померти». У тому ж значенні зустрічалися вирази «Хель тебе забере» («Промова Фафніра»), «дочка Гьокі... відправила... воїтеля в Хель», «два в Хель вже давно», «вверти в Хель», «опинитися в Хель» («Гренландська промова Атлі»), «собі на вітиху володіє Хель Люгві конунгом» (англ. where, йдеться про сексуальні вітиху) («Сага про Інґлінґів»).

Назви рун у футарку можна пов'язати з міфологемами. Руна r «*raidō» означає «їзда», «повозка» або «шлях», i «*isaz»

- «лід», n «naudiz» - «нестаток, лихо» e *ehwaz - «кінь», [13: с. 106], в англосаксонському ряду нові руни позначали такі звуки: io *iōr - «змій», ea *ear - «земля», st «*stan» - «камін».

Література:

1. Вайсбергер Й. Л. Родной язык и формирование духа. Москва: УРСС Эдиториал, 2004. 232 с.
2. Зализняк А. А., Левотина И. Б., Шмелев А. Д. Ключевые идеи русской языковой картины мира. Москва: Языки славянской культуры, 2005. 544 с.
3. Яремчук А. Мовна картина світу – концептуальна картина світу – художня картина світу: параметричні ознаки й характер співвідношення. *Studia ukrainica posnaniensia*. 2020. Vol. VIII/1. Pp. 69-76. doi: 10.14746/sup.2020.8.1.06
4. Матвеева С. А. Лінгвокогнітивне моделювання професійної мовної картини світу. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського*. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. 2020. Т. 31. № 14. С. 34–40. doi.org/10.32838/2663-6069/2020.1-3/06
5. Вільчинська Т. Фразеологічні одиниці української мови з теонімічним компонентом як маркер національно-мовної картини світу українців. *Науковий вісник Ужгородського університету*. Серія: Філологія. 2020. Т. 2. № 44. С. 84-89. doi:10.24144/2663-6840/2020.2(44).64-89
6. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Гос. библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
7. Тацит Корнелий. О происхождении германцев и местоположении Германии. URL: www.hist.msu.ru
8. Стурлусон С. Круг Земной. Сага об Инглингах. URL: www.norgroen.info
9. Прайс Н. История викингов. Дети Ясена и Вяза. URL: www.loveread.ec
10. Simek R. Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart: Kröner, 2006. 591 S.
11. Фриксдотир Й. К. Валькирии. Женщины в мире викингов. URL: www.tulit.me
12. Левицкий В. В. Этимологический словарь германских языков: в 2 т. Винница: Нова книга, 2010. Т. 1. 614 с.
13. Левицкий В. В. Основы германистики. Винница: Нова книга, 2008. 528 с.
14. Orchard A. Dictionary of Norse Myth and Legend. London: Cassell, 1999. 224 p.
15. Nordic Names. URL: www.nordicnames.de

Khomenko T. Mythologems of underworld in the ancient Germans language world view

Summary. The article runs about the studying of mythologems of afterlife in the ancient Germans world view. Nowadays the interest for researching the language world view is growing greatly. In the contexts of cultures contact the knowledge of language world view of a representative of the other nation has an important meaning as the language world view reflects material and spiritual objects of a nation culture, its knowledge lets to understand its mentality better, to understand how the nation views the world and reflects it in a language. It helps for understanding of different nations representatives.

The term «the language world view» started to be used in science from the 30th of the 20 century. Nowadays a language world view is described as the reflection of world understanding in the semantic of language units, which are usual for the representatives of a definite language and culture, and are perceived by them as natural.

The notion «mythologem» we traditionally understand as unchangeable part of myth, depicted in the folklore. In 20 and 21 centuries the germanic-scandinavian mythology and

mythopoetics were intensively researched (A. Y. Gurevich, R. Simek, V. V. Levitskyi). This article runs about lexical-semantic analysis of mythologems of underworld in the ancient german language world view.

Cremation rite was mentioned by C. Tacitus, Snorri Sturluson, in «Eddah». The Germans believed that after that the human soul appears in the otherworld, the sparate location was underworld Hel. Dead people were clothed in «Hel boots», for more easy way there. Under the influence of Christianity Sturluson described Hel as an unpleasant place (Élúðnir «moisture with wet snow or rain», Hungr «hunger», Sultr «exhausted».

Common names of animals, which live in the underworld were widly used by germans to create antrophonyms: hundr «hound», hani «cock», ormr «snake», dreki «dragon». Unlike these common names thr names of mythologems were not used to create the people names. Germanic-Scandinavian mythologems have names with meaning: Móðguðr «angry battle», Gjallabrá «the bridge across Gjöll», Gjöll, Gjll «roaring».

Mythologems of underwold can be connected with runes: *r* «*raidō» means «riding», «cart» or «way», *i* «*isaz» - «ice», *e* «*ehwaz» – «horse».

Key words: language world view, mythologems, ancient Germans, anthroponyms, afterlife world.