

## МІФОЛОГЕМИ В МОВНІЙ КАРТИНІ СВІТУ ДАВНІХ ГЕРМАНЦІВ

Хоменко Т. А.

### ВСТУП

Мовна картина світу є відображенням у мові інформації про світ: уявлень про об'єкти світоустрою та світопорядку і відношень членів мовного суспільства до цих об'єктів. Зараз мовні картини світу дослідники розглядають із точки зору діалогу культур та міжкультурної комунікації. Процеси міграції та глобалізації охопили весь світ. Особливо відчують це на собі країни Європейського простору та Північна Америка. Представники етносів, які довгий час жили поряд, часто не розуміють притаманних їхнім мовам особливостей та пов'язаної з ними ситуативної поведінки іншого. Тому дослідження мовної картини світу необхідне для встановлення порозуміння між народами з різними культурами.

Наукове поняття мовної картини світу ввів у мовознавство Л. Вайсгербер. На сучасному етапі розвитку мовознавчої науки теоретичні засади про мовну картину світу продовжують розробляти Ю.Д. Апресян та його послідовники. Згідно з цими дослідженнями значення (як явні, так і приховані) утворюють систему поглядів. Ця так звана «колективна філософія» має бути нав'язана всім членам мовного суспільства, щоб мовна картина світу була цілісною та відображала уявлення про світ цієї мовної спільноти. Отже, маючи спільну мовну картину світу, люди краще розуміють одне одного. Мовна картина світу може бути частково універсальною, частково національно забарвленою. Тому різні народи одні й ті ж явища та процеси розуміють дещо по-різному<sup>1</sup>.

Згідно з поясненнями словника української мови міфологема – це, по-перше, схожа, повторювана в міфах різних народів тема; по-друге, складник міфу<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Апресян Ю.Д. Образ человека по данным языка: попытка системного описания. *Вопросы языкознания*. 1995. № 1. С. 39

<sup>2</sup> Словник української мови: у 20 т. URL: [www.services.ulif.org.ua](http://www.services.ulif.org.ua)

Термін «міфологема» запропонований К.Г. Юнгом та К. Керенї у праці «Введення у сутність міфології», опублікованій в Амстердамі у 1941 році. Поняття міфологеми застосовувалося авторами стосовно матеріалу міфології: основна маса цього матеріалу, що зберіглася традицією з прадавньої старовини, містила в оповідях про богів та богоподібних істот, героїчні битви та подорожі в підземний світ – оповіді («міфологема» – ось найкраще давньогрецьке слово для їх позначення)<sup>3</sup>. К. Юнг та К. Керенї стверджували, що міфологія будує основу, вона відповідає на питання «звідки», а не на питання «чому»<sup>4</sup>.

Міфологеми є константними частинами міфологічних переказів і характерні для більшої частини культур людства. За своєю суттю міфологема становить ядро міфу, яке може обростати деталями в різних культурах та в різні часи. Тому міфологеми в різних народів можуть відрізнятися, виникають також унікальні міфологеми.

Германо-скандинавська міфологія інтенсивно досліджувалася у 19 ст. Б. Торп у своїй праці «Північна міфологія» зіставляв її з фольклором континентальних германців, англійців, французів, слов'ян. У 20 ст. знову підвищився інтерес науковців до германо-скандинавських міфів. А.Я. Гуревич проаналізував функції головних скандинавських богів та образ Одіна як верховного божества на заміну Тьюру<sup>5</sup>. В.Я. Петрухін досліджував германо-скандинавську міфологію, починаючи із «Записок про Галльську війну» Юлія Цезаря і закінчуючи текстами Сноррі Стурлусона<sup>6</sup>. Т.В. Топорова розглядала модель світу давніх германців та приділила основну увагу магічним замовлянням<sup>7</sup>. М.І. Стеблін-Каменський показав, що вивчення стародавніх текстів можливе лише з урахуванням змін у психології людей<sup>8</sup>. В.В. Левицький досліджував ключові слова-поняття германців про світ з етимологічної точки зору<sup>9</sup>. Р. Зіmek

---

<sup>3</sup> Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев : Гос. библиотека Украины для юношества, 1996. С. 13

<sup>4</sup> Ibid. С. 18

<sup>5</sup> Гуревич А.Я. Избранные труды. Древние германцы. Викинги. Москва, Санкт-Петербург : Центр гуманитарных инициатив, 2020. 352 с.

<sup>6</sup> Петрухин В.Я. Мифы древней Скандинавии. Москва : АСТ, Астрель, 2011. 463 с.

<sup>7</sup> Топорова Т.В. Язык и стиль германских заговоров. Москва : Эдиториал УРСС, 1996. 216 с.

<sup>8</sup> Стеблін-Каменський М.И. Мир саги. Становление литературы. Москва : Ленанд, 2020. 248 с.

<sup>9</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця: Нова книга, 2008. 527 с.

видав «Словник германської міфології», а також вивчав релігію давніх германців<sup>10</sup>.

### **1. Світове дерево як ключова міфологема давніх германців**

Коли ми маємо намір проаналізувати картину Всесвіту давніх германців, то звертаємося до міфів, які зафіксовані в давніх германо-скандинавських джерелах. Як і в деяких інших народів, Всесвіт давніх германців мав вісь, навколо якої структурувався весь простір. Роль Світової осі могли виконувати Світова гора, Світовий стовп або Світове дерево. У германо-скандинавських міфах вісь Всесвіту уособлена в дереві конкретного роду з конкретним особистим ім'ям – ясені Ігдрасилі.

Слово \*ask-iz у германців було багатозначним: а. ash «ясен», да. asc, н. Esche «ясен», днн. asc, дс. ask, дісл. askr «ясен, спис, судно» < герм. \*ask-iz «ясен»; н. Asch «миска», днн. asc-, да. æsc., дісл. askr «човен»<sup>11</sup>. Слово також мало значення «будь-який виріб з ясена», в поетичній мові також означало «чоловік», «вождь», «кінь»<sup>12</sup>.

Ігдрасиль – особисте ім'я ясена. За загальноприйнятою теорією Yggdrasill складається з двох слів «Yggr» та «drasill». З 19 ст. вважається, що «drasill» вживається в значенні «кінь». Перший компонент можна знайти в «Промові Грімніра» як одне з численних імен бога Одіна, що означає «жахливий», «той, хто наводить жах». Таким чином, повна назва дерева має значення «кінь Ігга», а саме «кінь Одіна». Світове дерево слугувало свого часу для Одіна шибеницею, а шибеницю північні германці називали метафорою «кінь повішаного»<sup>13</sup>.

Ясен Ігдрасиль мислиться як священне величезне дерево, яке диференціює світові яруси та захищає світ від падіння. Ясен поєднує всі світи та землі. На думку одних дослідників, таких світів три<sup>14</sup>: Асгард (небо), Мідгард (земля), Хельхейм (підземний світ). За «Еддами» посередині розміщує Мідгард – світ, де мешкають люди та тварини в місцях їх існування. Навколо Мідгарда простягається Світовий океан, де живе змія Йормунганд («змія Мідгарда»).

---

<sup>10</sup> Simek R. Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart: Kröner, 2006. 591 S.

<sup>11</sup> Левицкий В.В. Этимологический словарь германских языков: в 2 т. Винница : Нова книга, 2010. Т. 1. С. 79

<sup>12</sup> NordicNames. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

<sup>13</sup> Негреев И.О. Древнескандинавский образ мирового дерева Игдрасиль: функция и значение. URL: [negreev.pdf](http://negreev.pdf)

<sup>14</sup> Королев К. Скандинавская мифология. Энциклопедия. URL: [www.royallib.com](http://www.royallib.com)

На сході розташована країна велетнів Утгард. Велетні налаштовані проти богів, ворогують із ними та намагаються зробити богам більше зла. Центром Мідгарда є Асгард (обитель богів). Нижче Мідгарда розташоване підземне царство Хельхейм<sup>15</sup>.

Інші автори вважають, що налічується дев'ять країн<sup>16</sup>: Асгард, Альвхейм, Ванахейм, Мідгард, Йотунхейм, або Утгард, Муспельхейм, Нифльхейм, Свартальвхейм, Хельхейм. В едичних текстах немає точних указівок щодо місця цих світів, тому дослідники по-різному розташовують їх один щодо одного та щодо частин Світового дерева.

Асгард є країною богів-асів. Тут розміщуються їх палаци: Валаскьяльв палац Одіна з тронем Хлідскьяльв («сторожева башта», звідки Одіну видно весь світ), Трудхейм («обитель сили») – палац бога Тора, Гладсхейм («обитель радості») – палац Одіна, частина Вальхалли, Фолькванг («поле битви») – палац Фрейї, де розташована друга половина Вальхалли, Ноатун («корабельний двір») – палац Ньорда та інші.

Альвхейм є світом світлих альвів, або ельфів. Альви були маленькими істотами, яких боги створили з черв'яків, що розплодилися в мертвому тілі першого інеїстого велетня Іміра. Фізичне тіло маленьких чоловічків нагадувало людське тіло, але розум вони мали надлюдський. Добрими чоловічками боги населили простір між небом та землею і назвали це місце Альвхеймом. Основна робота світлих альвів – охороняти рослини та врожай, а розважалися вони танцями в галях світлими місячними ночами.

Ванахейм є країною богів-ванів, із якими боги-аси колись воювали. Коли вани почали перемагати, аси запропонували укласти мирний договір, за яким припинялися всі воєнні дії та відбувся обмін заложниками. Так, бог-ван Ньорд оселився в Асгарді разом із своїми дітьми – Фрейром та Фреєю. Брат Одіна, бог-ас Хенір прийшов жити у Ванахейм.

Мідгард є серединним світом, де живуть люди у своєму звичайному середовищі.

Йотунхейм (Утгард) є світом велетнів. Першим інеїстим велетнем був Імір, який виник із жару Муспельхейма та холоду Нифльхейма. З двох стихій утворився інеїстий велетень, а також корова Аудумла («годувальниця»), молоко якої було джерелом

---

<sup>15</sup> Королєв К. Скандинавская мифология. Энциклопедия. URL: [www.royallib.com](http://www.royallib.com)

<sup>16</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 406.

життя для Іміра. Наситившись, він заснув і породив сина, дочку та шестиголоваго велетня Трудгельміра. Останній дав життя велетню Бергельміру, від якого і пішли всі велетні.

Муспельхейм та Ніфельхейм були найпершими світами. Муспельхейм є країною вічного полум'я. Це царство світла і тепла, вогняної стихії, яка була однією з «батьків» Іміра. Межі Муспельхейма охороняв вогняний велетень Сурт із мечем. Від меча відлітали іскри і підтоплювали льоди.

Ніфельхейм є країною туманів, холоду та темряви. Холод Ніфельхейма був другим із «батьків», що породили Іміра. Води дванадцяти великих річок, що брали початок у Ніфельхеймі, швидко застигали і перетворювалися на величезні крижини. Вони падали у світову безодню Гіннунгагап, яка розташовувалась між Муспельхеймом та Ніфельхеймом.

Свартальвхейм є країною темних альвів (гномів), які, як і світлі альви, були створені з черв'яків у мертвому тілі Іміра. Боги зрозуміли, що від природи ці маленькі чоловічки є недобрими, тому відправили їх у підземне царство. Зате темні альви здатні розшукувати дорогоцінні камені та інші скарби під землею, ретельно охороняють їх та вміють створювати з них чарівні речі. Вони нечасто виходять на поверхню землі, сонячне світло перетворює їх на камінь.

Хельхейм є країною мертвих. Тут збираються люди, які померли від старості або хвороб. Правителькою Хельхейма була Хель – богиня смерті. Навколо Хельхейма тече річка Гьолль, через неї не можна перебратися, лише перейти через міст, який охороняють велетка Модгуд та чотириокий пес Гарм.

Три корені ясена Іггдрасиля занурені в три джерела. Один із коренів ішов у країну велетнів, де розміщувався колодязь Міміра, на дні колодязя було джерело мудрості. Колись на цьому місці бла світова безодня Гіннунгагап. Свого часу Один віддав своє око велетню Міміру, яке той кинув на дно колодязя. Один зробив один ковток і пізнав мудрість. У пам'ять про цей день Один зламав гілку священного дерева ясена Іггдрасиля, під якою розміщувався колодязь, та зробив собі спис Гунгнір<sup>17</sup>. Інший корінь ясена Іггдрасиль тягнувся у країну асів (Молодша Едда) або в Мідгард (Старша Едда) до джерела Урд. Біля цього джерела жили богині долі – норни. Вони призначені снувати нитки долі кожному

---

<sup>17</sup> Гербер Х. Мифы Северной Европы. URL: [www.books.google.com.ua](http://www.books.google.com.ua)

смертному (боги в скандинавській міфології теж смертні) та обрізати їх у призначений час. Відповідно до своїх функцій норни мають імена Урд, Верданді, Скульд.

Урд «доля», «минуле» етимологізується як да. *vurd*, «доля, приречення, призначення», «подія», а. *weird*, дс. *wyrth*, днв. *wurt*, дісл. *urðr*, «доля, богиня долі», «смерть, нещастя, подія» < герм. \**wurdiz*, герм. \**werðan* «ставати; вертїти, повертати». Скульд означає «обов'язок», «майбутнє»: дісл. *skyld* «обов'язок», «майбутнє», да. *scyld*, дс., днв. *sculd* < \**sculan* «бути зобов'язаним». Третю норну звали Верданді («становлення», «теперїшне»): дісл. *Verdandi* < *verða* «ставати»<sup>18</sup>.

Саме ж слово «норна» пов'язується з індоєвропейським коренем \**sneg-* «гарчати, шептати, говорити», норна – та, що шепче; а також з індоєвропейським коренем \**sneg-* «зв'язувати, спілітати». Давньо-ісландське слово *auf* позначає як «тканину, долю, смерть», так і «норну». Таким чином, норна – «та, що плете долю»<sup>19</sup>.

Третій корінь іде у Ніфльхейм (Молодша Едда) до колодязя Хвергельмір («киплячий казан»), з якого витікають усі річки або у Хельхейм (Старша Едда). У джерелі водиться багато змій та дракон Нідхьогг. Біля Хвергельміра знаходиться Настрьонд (дскан. *Naströnd*, «Берег Мертвих»). Стіни цього палацу звиті зі змій. Змії випускають свою отруту всередину палацу, тому там течуть річки з отрути. Сюди потрапляють три категорії мерців: таємні вбивці, клятвopушники та прелюбодії. Сноррі Стурлусон порівнює Настрьонд та Хвергельмір і визнає, що Хвергельмір є гіршим за Берег Мертвих, бо там дракон Нідхьогг пожирає трупи цих грїшників. Отже, Хвергельмір є найжахливішим місцем у світі.

Царству мертвих Хельхейму протиставляється Вальхалла. Вальхалла є палацом Одїна, де він збирав воїнів, полеглих у битвах. Сам палац Одїна знаходився під самою верхньою гілкою ясена Ігдрасіля. Вона називалася Лерадою («та, що дає мир») та охороняла палац. Інші світи перебували під охороною інших гілок<sup>20</sup>.

До Вальхалли загиблих у бою воїнів супроводжувала Валькірія – діва-воїн. Дісл. *valkurrja* може бути пояснене як «та, що обирає воїнів під час бою»: да. *wael* «полегли; бойовище», їс. \**gêus-*

---

<sup>18</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 70

<sup>19</sup> Ibid. С. 69.

<sup>20</sup> Гербер Х. Мифы Северной Европы URL: [www.books.google.com.ua](http://www.books.google.com.ua)

«пробувати, вишукувати», герм. \*keus- «вибирати»; а. choose, н. kiesen; кур «вибір», гот. gakusts «випробування, проба»<sup>21</sup>.

Дісл. Valhöll, н. Walhall походять від іє.\*ǰel- «рвати, роздирати»; н. Walstatt «поле битви», днв. valstat «бойовище», дісл. val «мертві на бойовищі»; < герм. \*wala «полеглий на полі бою»<sup>22</sup>.

У Вальгаллі воїни-ейнхерії добре проводили час: пригощалися м'ясом вепра та медом, а потім билися один з одним до смерті. Але тільки-но наставав призначений час, воїни оживали та йшли на бенкет. У Хельхейм прибували всі інші люди: н. Hölle «пекло», днв. hella, гот. halja, дісл. hel, да. hell<sup>23</sup>.

Усі світи розташовані на ясені Іггдрасилі. Це вічнозелене дерево життя. Воно скидає росу, яку люди називають медвяною, на землю. Ця роса є їжею для бджіл. У джерелі Урд живуть два лебеді, вірогідно, білого кольору, тому що вода в джерелі настільки священна, що все, потрапивши в неї, стає білим<sup>24</sup>. Джерело Міміра живить ясен медом. Сам ясен Іггдрасиль огорнутий молочною вологою<sup>25</sup>.

Безсумнівно, ясен Іггдрасиль присвячений верховному богу давніх германців Одіну / Вотану. На ньому Одін висів дев'ять днів і ночей без їжі та пиття, проколовши сам себе своїм же списом, щоб дізнатися таємницю рун. Біля його кореня він пізнав мудрість, випивши з джерела велетня Міміра та віддавши за знання одне око. З гілки ясеневого дерева він зробив собі спис Гунгнір, що ніколи не б'є повз ціль. Це дерево вважається також «шаманським шляхом», яким Одін подорожував у просторі та часі.

Ніде в міфах не роз'яснюється, чому саме ясен став Світовим деревом, священним деревом. З етимологічних значень слова можна лише дізнатися, що деревина ясена була багатофункціональною. З неї виготовляли човни, зброю, посуд, меблі.

З неї виготовили навіть першу людину-чоловіка Аска. Одін, Хьонір та Лодур йшли берегом моря і побачили на міліні два неживих дерева – Аска (ясен) та Емблу (вербу). Одін вдихнув у них душу, викликавши до життя; Хьонір наділив розумом та рухом, Лодур надав їм зовнішності, дав мовлення, слух та зір. Боги подарували також одяг створеним людям, від яких і пішов увесь людський рід.

---

<sup>21</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 70.

<sup>22</sup> Ibid. С. 70.

<sup>23</sup> Ibid. С. 406.

<sup>24</sup> Видение Гюльви. URL: [www.norse.ulver.com](http://www.norse.ulver.com)

<sup>25</sup> Прорицание Вельви. URL: [www.norse.ulver.com](http://www.norse.ulver.com)

Якщо ж ми звернемося до родових характеристик ясена, то стає зрозумілою його роль як Світового дерева. Представники цього роду належать до дерев-довгожителів, вони живуть до 300 років. У висоту можуть досягати до 60 метрів, в обхваті стовбура – 1,5 метра; кількість гілок у ясена не зовсім велика, вони товсті, спрямовані вгору. Пагони ясена, також товстенькі, ростуть майже вертикально нагору у вигляді ажурної крони. Крона має яйцеподібну форму, а в багатьох народів Всесвіт мав форму та будову, подібну вмісту яйця. Люди вживали плоди ясена у їжу; влітку, поки вони ще м'які, їх можна збирати, консервувати та вживати у вигляді приправи. Використовувався також солодкий ясеневий сік, який дерево виділяє навесні.

Давні люди добре знали лікувальні властивості цього дерева. Лікувальними вважалися листя, віти, кора, плоди. Плодами, листям, корою лікували захворювання дихальних шляхів, кору та листя прикладали до ран, щоб зупинити кров та швидше заживити ушкоджене місце. Сік використовували від змійних укусів. Також кору та листя використовували як послаблювальний, жарознижувальний, глистогінний, протимікробний та посилювальний чоловічу силу засіб<sup>26</sup>.

Дослідники іноді висувають на роль Світового дерева германоскандинавської міфології дуб або тис. Дуб може в усьому конкурувати з ясенем. Але люди здавна помітили, що дуби притягують блискавки, тому присвячували їх богам-громовержцям. У давніх германців таким богом був Тор / Донар. Дуб є вразливим деревом і може розколотися від блискавки в будь-який час. Що стосується тиса, то всі частини дерева, окрім принасіників, отруйні. Плоди, ялиця, деревина є небезпечними для тварин і людей. Принасіники вживають у їжу лісові жителі та птахи, а сам плід містить синильну кислоту. У Давній Греції тис був деревом, пов'язаним із царством мертвих. Свого часу правителям робили з тису чаші для вина, щоб без крові та доказів відправляти «дорогих» гостей у Хельхейм. Зрозуміло, що Світове дерево не може бути отруйним.

В едичних текстах наявні деякі вказівки, що Світовим деревом є саме ясен. Наприклад, наукові факти говорять про те, що ясен дає бджолам пилок-обніжжя, що є для них їжею. У «Молодший Едді» це медвяна роса, що спадає на землю, зокрема, для харчування бджіл. Цього не може зробити тис, оскільки це дерево належить до

---

<sup>26</sup> Ясен. URL:[www.lesprominform.ru](http://www.lesprominform.ru)



голонасінних та, як й інші шпилькові дерева, не має справжніх квітів. До того ж тис опилюється вітром.

Германці, напевне, знали, що передозування препаратів з ясена може викликати отруєння. Тому одним коренем ясен Іггдрасиль п'є мед із джерела Міміра, а інший корінь занурений у колодязь Хвергельмір. Ми не знаємо, чи вважалася вода у цьому джерелі отруйною. Але отруйними були змії, що гризли корінь ясена, тому певну частину отрути дерево отримувало.

Корені ясена Іггдрасиль тягнуться не вниз, а вгору, бо всі світи та джерела в них розташовані на тому ж ясені. Найдовшим є корінь, що простягається до Асгарда, бо цей світ розташований у верхньому ярусі дерева, на небі. Щоб корінь не висох, норни поливають його водою зі священного джерела Урд і навколишнім брудом. Вельва в «Пророкуванні Вельви» згадує про дев'ять світів та дев'ять коренів Світового дерева. Через невідповідність розташування коренів у «Старшій Едді» та «Молодшій Едді» можна зробити припущення, що їх було дев'ять. До кожного світу вів свій корінь. Також можна допустити, що деякі корені час від часу припиняють свою діяльність із живлення Світового дерева або й зовсім усихають.

Якщо уявити дев'ять коренів дерева, які тягнуться вгору, до своєї ж крони, то виникне яйцеподібне утворення. А ми знаємо, що в багатьох народів міфи кажуть про утворення світу з яйця. Отже, скандинавська міфологія описує світ, сконцентрований на собі, який існує сам у собі і живить сам себе.

Так би він і існував у вигляді «вічного двигуна», якби крону не об'їдали олені та коза, корінь – змії та дракон, і не гнив би його стовбур.

Від родової назви ясена утворилися германо-скандинавські імена: дсканд. *Ascr* (чол.) «ясеневе дерево»; днн. *Asc* (чол.) «ясеневе дерево»; півн.-фріз. *Esk* (чол.) «ясеневе дерево»; да. *æsk* (чол.) «ясеневе дерево»<sup>27</sup>.

Від цієї ж назви походить назва одного з рунічних знаків. Відомо, що рунічний алфавіт «футарк» складався з 24 букв. Германці використовували його для магічних цілей, передбачень, а також для письма. Частина германців, що переселилася на Британські острови, стала створювати власну культуру і мову. Футарк не відповідав потребам нової мови, що розвивалася, тому

---

<sup>27</sup> NordicNames. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

був дещо змінений. Назви рун перекладені англосаксонською мовою, додалися деякі знаки. Так, англосаксонська рунічна поема містить 29 рунічних знаків. Отже, з'явилося п'ять нових, серед яких зафіксована руна æsc «ясен». І зараз в Англії ясен вважається священним деревом.

## 2. Мешканці Світового Дерева – тварини з міфів

Світове дерево верхівкою упирається в небо, на найвищій гілці сидить мудрий орел, а між його очей помістився яструб Ведрфельнір. Таким чином, яструб стає істотою, яка опиняється в найвищому пункті Всесвіту. Йому та орлу видно все навкруги, тобто цих птахів можна вважати очима Одіна. До того ж і орел, і яструб мають дуже гострий зір. Орел – символ Одіна в повітряній стихії. Подорожуючи світами, Одін час ід часу перетворюється на орла. Тут можна згадати здобування Одіном меду поезії. Випивши весь мед у печері Гуттунга, Одін перетворився на орла та успішно повернувся додому з трофеєм, ошчаслививши дорогою майбутніх поетів та графоманів вмістом свого дзьоба та шлунку.

Коли Одін сидить на троні, одягає бойові обладунки або спускається до людей невидимим, він одягає шолом із зображенням голови орла<sup>28</sup>. Орел, як символ всевидячого ока, розміщувався також над головними воротами Вальхалли: н. Aar «орел», днв. aro, дс. arn-, а. erne «орлан», да. earn, нл. arend, снл. aer, aern, шв. örn, дісл. orn, гот. ara; < герм. \*ara(n)/arnu-/arōn «орел»; іє. \*Har-/Her-(n)- «орел»; н. Adler «орел» (< adel «благородний»+ar), нл. adelaar; н. Sperber «яструб», днв. sparwāri (sparw- «горобець» + ar- «орел»), нл. sperwer<sup>29</sup>.

Етимон arn- можна знайти в особистих іменах давніх германців: Arnold (чол.) (arn- «орел» + walt- «влада, сила»); дісл. orñólfr (чол.) (orn «орел» + ulfr «вовк») <sup>30</sup>. Дісл. orn (чол.) «орел», герм. \*Arnu- (чол.) «орел», дс. Arn (чол.) «орел», днв. Arn (чол.) «орел»; дскнд. Alfarinn (чол.) (alf «ельф» + arn «орел»), дсканд. Arnbjorn (чол.) (arn «орел» + bjorn «ведмідь»), дсканд. дсканд. Arnbjorg (жін.) (arn «орел» + bjorg «допомога, визволення»), дісл. Arndís (жін.) (arn «орел» + dí

---

<sup>28</sup> Гербер Х. Мифы Северной Европы. URL: [www.books.google.com.ua](http://www.books.google.com.ua)

<sup>29</sup> Левицкий В.В. Этимологический словарь германских языков : в 2 т. Винница : Нова книга, 2010. Т. 1. С. 78.

<sup>30</sup> Ibid. С. 78.

«богиня, діса», «жінка», «сестра»), ісл. Arney (жін.) (arn «орел» + ey «острів»)<sup>31</sup>.

Ім'я яструба – Ведрфельнір – означає «полинялий від непогоди». Невідомо, чи орел та яструб літають куди-небудь. Схоже на те, що вони оглядають усі землі, не покидаючи ясена Іггдрасиль. Яструб, як найвищий пункт світу, доступний усім вітрам та несприятливим погодним умовам, тому пір'я його виляняло.

Образ яструба пов'язаний із благородним прошарком суспільства та присвячений богу Одіну. Так, у «Короткій пісні Сігурда» Брунхільда дає розпорядження щодо свого поховання та поховання Сігурда. Сігурд повинен бути спаленим поряд із рабами Брунхільди, а в головах треба покласти двох яструбів. У «Другій пісні про Хельгі, вбивцю Хіндінга» Сігрун каже Хельгі, що рада його знайти, «wie die aasgierigen Habichte Odins, wenn sie Leichen witten und warmes Blut» (як жадібні до падалі яструби Одіна, коли вони відчують трупи та теплу кров). У російському перекладі цієї пісні слово «яструби» замінено на «соколи». Вираз «haukr í horni» в давньоскадинавській мові означав яструба, захованого в куртку. На цю алегорію із значенням «таємний радник» указував ще Якоб Грімм. Отже, мудрий орел без імені та яструб Ведрфельнір створюють успішний тандем двох всевидячих та всезнаючих птахів на службі в Одіна.

Дсканд. haukr, англ. hawk, дат. høg, ісланд. haukr входять як складова частина в скандинавські імена: дсканд. Haukr (чол.) («яструб»), дсканд. Hauknefr (чол.) (Haukr «яструб» + nef «ніс»), ісл. Hauksteinn (чол.) (haukr «яструб» + stein «камінь»), ісл. Haukvaldur (чол.) (haukr «яструб» + valdr «могутній», «правитель»)<sup>32</sup>.

Нижче птахів, на даху Вальгалли, коза Хейдрун, яка належить Одіну, об'їдає листя Лерада: hak «коза», гот. hakulis «накидка, плащ», дvn. hachul «накидка, плащ», да. hasele «плащ», дфриз. hezil (< \*hakil-) «плащ», дісл. hokoll «плащ», снн. hoeken «козочка», да. hēsen «козеня», снл. hoekijn (< \*hōkīna-) «козеня» < герм. \*hak-/hōk- «коза»<sup>33</sup>; gait «козел», а. goat «козел», да. gāt, н. Geiß «коза, серна», сvn. geiZ, нл. geit «коза», дс. gēt, шв. get, дісл. geit, гот. gaits < герм.

---

<sup>31</sup> NordicNames. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

<sup>32</sup> Ibid.

<sup>33</sup> Левицкий В.В. Этимологический словарь германских языков: в 2 т. Винница : Нова книга, 2010. Т. 1. С. 240.

\*gait-a/i-z «козел», іє. \*ġhaidos «козел», «той, хто плигає»<sup>34</sup>. К. Тацит писав, що германці використовують шкури тварин як одяг. Тому розвинулося значення «шкура кози» > «накидка, плащ».

Коза повинна наповнити спеціальну ємність пінистим медом зі свого вим'я. Цим медом валькірії пригощали на бенкетах ейхеріїв. Мед у кози Хейдрун ніколи не закінчувався. Значення імені кози Хейдрун дискутується мовознавцями. За однією версією ім'я цієї тварини походить від германського імені *Chaidruna*, що має значення «таємнича руна». Ім'я кози в такому разі означає «та, що знає таємницю»<sup>35</sup>. Інша версія розглядає слово *Heidr* як позначення меду в ритуалах принесення жертв<sup>36</sup>. Проводяться паралелі з коровою Аудумлою, яка напувала своїм молоком першого інеїстого велетня Іміра. Ім'я кози Хейдрун згадує Хюндла, коли хоче образити Фрею, і каже, що вона розпусна і бігає ночами, як «Хейдрун із козлами бігати вміє»<sup>37</sup>. Етимон *geit* відображений у скандинавських іменах: дсканд. *GæitiR* (чол.) «самець із підродини козлових», ддан. *Getir* (чол.) «те ж same», дсканд, ісл. *Geitir* (чол.) «те ж same». Вихідне значення слова *geit* – «вершина (гори)», «вістря»<sup>38</sup>.

Олень Ейтюрнір на даху Вальгалли теж обципує листя Лерада: *her-/har-/hur-* «олень; рогатий», а. *hart* «олень», да. *heort*, *heort*, н. *Hirsch* «олень», двн. *huruz*, нл. *hert*, дс. *hirot*, шв. *Hjort* «олень», дісл. *hōtr* < герм. \**herutaz* (< іє. \**herud* «тварина з рогами»)»<sup>39</sup>. З його рогів капає роса в колодязь Хвергельмір, звідти починаються всі річки. Ім'я оленя звичайно перекладається «з дубовими кінчиками рогів»: дсканд. *eik* «дуб»; дсканд. *þorn* «шипи, терен, ріг» «той, що з дубовими рогами» або дсканд. *Eikþyrnir* «дубовий» та «кінчики». Існує також думка, що частини імен тварин, які об'їдають Лерад, складають назву найнижчого неба в скандинавській міфології Хейдтюрнір (дсканд. *Heiðtürnir*). Ім'я кози Хейдрун – це перша частина назви неба, а ім'я оленя Ейтюрнір – друга<sup>40</sup>.

---

<sup>34</sup> Левицкий В.В. Этимологический словарь германских языков: в 2 т. Винница : Нова книга, 2010. Т. 1. С. 201.

<sup>35</sup> Zavaroni A. *Mead and Aqua Vitae: Functions of Mimir, Oðinn, Viðofnir and Sviddagr. Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik.* 61. 1. 2006. S. 83.

<sup>36</sup> Simek R. *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart : Kröner, 2006. S. 175.

<sup>37</sup> Песнь о Хюндле. URL: [www.norroen.info](http://www.norroen.info)

<sup>38</sup> NordicNames. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

<sup>39</sup> Левицкий В.В. Этимологический словарь германских языков: в 2 т. Винница : Нова книга, 2010. Т. 1. С. 256.

<sup>40</sup> Liberman A. In *Prayer and Laughter. Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature und Culture.* Moscow : Paragrap Press, 2016. 597 p.

Скандинавські імена також мають у своєму складі назву оленя: дскнд. (чол.) Hjørtr «олень», сканд. (чол.) Hjørtr «олень», ддан. Hjørtr (чол.) «олень», ісл. Hjörtur (чол.) «олень», фарер. Hjörtur (чол.) «олень»; ісл. Hjörtfriður (жін.) (hjört(r) «олень» + frið(r) «прекрасна», «мирна»), ісл. Geirhjörtur (чол.) (geirr «спис» + hjört(r) «олень»), норв. Hartley (чол.) (hjort(r) «олень» + læah «деревина», «галявина»), ісл. Sigurhjörtur (чол.) (sigr «перемога» + hjört(r) «олень»), фарер. Hjartvar (чол.) (hjört(r) «олень» + varr «уважний», «спостережливи») <sup>41</sup>.

Ейнхеріїв у Вальгаллі пригощали не тільки медом кози Хейдрун, а і м'ясом вепра: дісл. jøffur, дс. eþur-, да. eofor, двн. ebur < герм. \*eþuraz <sup>42</sup>. Вепр у давніх германців вважався сильною, агресивною та небезпечною твариною. Голова вепра висіла над головними воротами Вальгалли. Вепр на банкетах був не простий, а чарівний. Воїни його з'їдали, а на наступний день він відновлювався, і кухар Андрхрімнір варив вепра Сехрімніра в казані Ельдхрімнірі. Давньоскандинавське слово Andhrímnir складається з двох частин «and» та «hrím» і має значення «той, хто має справу з попелом». Назва казана Ельдхрімніра теж пов'язана з попелом. Дсканд. eldr та дсканд. hrím складають слово Eldhrímnir, що означає «покритий попелом від вогню». Назва вепра, дсканд. Sæhrímnir, має дві частини, Sæ – «морська тварина», hrímnir – «вкритий попелом». Дослідники пов'язують першу частину з давньоскандинавським словом seiðr, що означає «стічний рів» <sup>43</sup>. Мабуть, Сехрімнір харчувався відходами.

Вепр часто зустрічається в міфологічних сюжетах. Так, бог Фрейр має вепра Гуллінсбурсті, а богиня Фрейя володіє вепром Хільдівіні (дсканд. Hildisvíni) «Пісня про Хюндля» розповідає про вепра, на якому їздить Фрейя, коли відпочивають її їздові кішки. Його ім'я означає «бойовий вепр». Ця тварина має золоту щетину, оскільки його зробили карлики Даїн та Набі. Насправді ж Фрейя замаскувала під цього вепра свого прихильника, щоб він міг дізнатися про необхідні йому відомості.

Ім'я вепра бога Фрейра Гуллінсбурсті (дсканд. Gullinburste) означає «золота щетина». Він був створений карликами Броком та Сіндрі. Цей вепр стає постійним супутником Фрейра, який їздив на

---

<sup>41</sup> Nordic Names. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

<sup>42</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 421.

<sup>43</sup> Simek R. Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart: Kröner, 2006. S. 273.

ньому по землі та літав у повітрі, як удень, так і вночі. У темряві його щетина випромінювала золоте сяйво, освітлюючи шлях Фрейру.

Давні германці пишалися своїми іменами зі складником eber: норв. Joralf (чол.) (\*jorg «вепр» + alfr «ельф»), дсканд. Jǫfurbiǫrn (чол.) (\*jorg «вепр» + biǫrn «ведмідь»), норв. Jordis (жін.) (\*jorg «вепр» + dís «жінка», «богиня-диса»), дсканд. Jǫfurfast (жін.) (\*jorg «вепр» + fastr «міцний»), двн. Eberfried (чол.) (eber «вепр» + fridu «мир»)⁴⁴.

Біля ясена Іггдрасиля боги збиралися на суд. На ці збори вони їхали верхи кожен на своєму коні. В едичних текстах коні оспівуються дуже часто. Про значення та роль коней у суспільстві давніх германців писав ще Тацит. У германців існувала кіннота, хоча Тацит був невисокої думки про їх коней. Германське плем'я тенктерів славалося своєю кіннотою. Хлопчики цього племені вчилися їздити верхи з раннього дитинства, а юнаки змагалися у верховій їзді, з конем не хотіли розставатися навіть старі чоловіки. А після смерті батька майно розподілялося таким чином, що кінь діставався найхоробрішому із синів, все інше майно переходило до старшого.

На весілля наречений дарував своїй майбутній дружині, зокрема, загнужданого коня. Це означало, що вона тепер належить чоловікові з часу укладання шлюбу. Жінка мала слідувати за чоловіком на війну, бути неподалік, коли він бився, не тільки підтримувати морально, а й надавати необхідну допомогу: перев'язувати його рани та лікувати, забезпечувати їжею.

Сусідні племена дарували коня знатному вождю із сильною, боєздатною дружиною, сподіваючись на його захист. Вождь дарував бойового коня за особливі заслуги своїм дружинникам або віддавав як частину військової здобичі. Коня ховали разом із воїном. Торгуючи римлянами, германці брали в оплату лише монети із зображенням колісниці⁴⁵.

Тацит сповіщав про культ коня та пов'язані з ним обряди. Германці зверталися до священних коней за вішунанням, оскільки вважали коней посередниками богів. Такий звичай був лише в германців, як стверджував Тацит. Він розповідав, що у священних

---

⁴⁴ NordicNames. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

⁴⁵ Тацит Корнелій. О происхождении германцев и местоположении Германии. URL: [www.hist.msu.ru](http://www.hist.msu.ru)

дібровах та гаях жили білі коні. Віщування за іржанням коней уважалось найбільш правдивим. За іржанням спостерігав жрець або вождь, який супроводжував коней, запряжених у священну колісницю. З обрядовістю тісно пов'язана міфотворчість народу.

Кінь був учасником міфологічних та епічних сюжетів у давніх германців. Найбільш відомим є переказ про народження чарівного коня Одіна Слейпніра. Коли аси не захотіли платити будівельнику стіни навколо Асгарда, Локі мав затримати будівництво. Він перетворився на кобилу, побачивши яку кінь-помічник будівельника стіни кинув роботу та побіг за нею. Так, кінь Свадільфарі став батьком, а Локі – матір'ю восьминогого коня Одіна Слейпніра. Слейпнір – найпрудкіший кінь, який носить Одіна в повітрі, над землею і над водою.

Коні, на яких їздять боги, перераховуються у «Видінні Гюльві». Восьминогий кінь верховного германського бога Одіна (Вотана) Слейпнір («пруткий») був популярним конем у міфах<sup>46</sup>. Згадки про Слейпніра можна знайти в «Промові Високого», «Промові Сигрдриви», «Снах Бальдра», «Пісні про Хюндля», «Видінні Гюльві», «Сазі про Хервера та Хейдрека», «Сазі про Вельсунгів», «Діяння Данів». Згадуються також Свадільфарі («легковажний подорожній») – кінь інеїстого велетня, Гулфаксі («золота грива») – кінь велетня Грунгніра, Грані – кінь Зіґфрида, чарівний кінь бога Фрейра. Загалом, культ бога Фрейра передбачав тісний зв'язок із конем. У священних місцях цього бога та поблизу них в Ісландії та Норвегії тримали коней. Одні з них призначалися на їжу богам, а інші, можливо, для участі у святкуваннях на честь Фрейра<sup>47</sup>.

У германських мовах індоєвропейська назва коня \*eḱnos (< \*oḱus «швидкий», лат. equus, тох. А. уук) залишилася у формі реліктів, як зазначає В.В. Левицький: гот. aiwa, дісл. jōg, да. eoh. Можливо, в кельтів була запозичена германцями назва \*marh- (да. mere «кобила», днв. marah «кінь», дісл. marh «кінь»). Індоєвропейське слово \*markos могло вживатися як позначення верхового коня, а \*eḱnos – запряженого<sup>48</sup>. Корені \*ehw- та \*mark- були не єдиними, що позначали коня в германських мовах.

---

<sup>46</sup> Королев К. Скандинавская мифология. Энциклопедия. URL: [www.royallib.com](http://www.royallib.com)

<sup>47</sup> Тодд М. Варвары. Древние германцы. Быт, религия, культура. URL: [base.dnsgb.com.ua](http://base.dnsgb.com.ua)

<sup>48</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 60.

Розповсюдженим був також корінь \*hangist: н. Hengst «жеребець», днв. hengist, да. hengest «кінь», дісл. hestr < \*kēnk-/kōnk «швидкий» (лит. šankùs «швидкий»). Корінь \*horsa-/hursa теж передавав назву коня: а. horse «кінь», да. hors, н. Ross «кінь», днв. hros, дісл. hross (лат. cursus «біг»; іс. \*kers- «бігти»)⁴⁹.

У футарку на честь коня була названа руна е (\*ehwaz «кінь»). До того ж назву руни R – raidō – іноді перекладають як «верхова їзда» або «вершник», особливо в англосаксонському рунічному алфавіті. Назву букви е в алфавіті, створеному Вульффілою, теж можна реконструювати як «кінь»: е – euz, \*aihus (Pferd? «кінь?»). Зображення коней трапляється на рунічних каменях. Так, із конем Одіна Слейпніром ототожнюють восьминоногого коня, вирізьбленого на Т'єнвідському камені з Готланду. На камені з Рамсунда у Швеції (камені Сігурда) також зображений кінь. Там міфологічна сцена, як Зігфрід убиває дракона Фафніра. На Кілверському камені з Готланду зображена голова коня та заклинання з центральною руною \*ehwaz «кінь». На камінь з Егг'юма в Норвегії нанесено схоже зображення коня. Відомо, що рунічні написи містять магічні формули, одна з яких – \*ehwe «коневі»⁵⁰.

В антропонімах трапляються елементи, лексично та етимологічно пов'язані з різними найменуваннями коня. Так, вожді германців, що переселилися на Британські острови, звалися Hengest «жеребець» і Horsa «кінь»⁵¹. У германо-скандинавських іменах наявні також елементи -hross-, -ha-, jó-, -mart-:

дсканд. hross, дсканд. hors, ас. hors, да. horsa, днв. gos, днв. hros, свн. gos «кінь» – Hrossbjörn (чол.) (дсканд. björn «ведмідь»), Horsaefni (чол.) (дсканд. efni «зміст», «сутність»), Hrosskættill (чол.) (дсканд. ketill «казан», «шолом»), Rosalint (жін.) (днв. linta «липа»), Hrossjófr (чол.) (дсканд. jófr «злодій»);

дгерм. \*hanha, дсканд. \*haha «кінь» – Hákon (чол.) (дсканд. konr «син» або днв. \*kunja, дсканд. kyp «рід»), Havaldr (днв. \*walda «міць, сила», дсканд. valdr «сила»), Hávardr (чол.) дсканд. vōdr «сторожа»);

дгерм. \*ehwaz, дсканд. jór, гот. aihsa, днв. eha, дс. ehu, да. eoh «кінь» – Jóalfr (чол.) (дсканд. alfr «ельф»), Íóbjörn (чол.) (дсканд.

---

⁴⁹ Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 424.

⁵⁰ Ibid. С. 109.

⁵¹ Ibid. С. 94.



björn «ведмідь»), Jódís (жін.) (дсканд. dís «жіноче божество»), Iófast (жін.) (дсканд. fastr «міцний»), Jófinna (жін.) (дсканд. finng «фін»);

герм. \*marha «військовий кінь», дсканд. marh «кінь», днв. marh, днв. marah «військовий кінь», да. mearh «кінь» – Marbjörn (чол.) (дсканд. björn «ведмідь»), Mardís (жін.) (дсканд. dís «жіноче божество»), Marey (жін.) (дсканд. ey «острів»), Marfríður (жін.) (дсканд. fríðr «прекрасна», «спокійна»), Margeir (чол.) (дсканд. geir «спис») <sup>52</sup>.

Коза Хкйдрун та олень Ейктюрнір були не єдиними жителями ясена Іггласиля, що завдавали йому шкоди. У «Промові Грімніра» сказано про чотирьох оленів, які об'їдали гілки ясена. Ідеться про хартів – самців благородного оленя. Дослідникам важко вписати їх імена – Даїн, Двалін, Дюнейр, Дюраспор – у контекст існування Світового дерева. Інтерпретуючи імена та символіку оленів, автори, зазвичай, звертаються до роботи данського вченого Ф. Магнуссона <sup>53</sup>. Імена оленів Ф. Магнуссон реконструював так: Даїн (Dainn) означає «мертвий», Двалін (Dvalinn) – «безтямний», Дюнейр (Duneyr) – «грім у вусі», Дюратр (Duraþr) – «процвітаючий сон».

Традиційно олень Даїн вважався алегоричним образом смерті. У «Молодшій Едді», у частині «Мова поезії» словом «Даїн» позначається олень. Ф. Магнуссон пояснив образи оленів як уособлення сил вітру: вітрець, спокійний вітер, помірний вітер, сильний вітер (сон, що супроводжувався хропінням).

Імена оленів можна інтерпретувати як стадії засинання. Даїн – «мертвий»: заснути мертвим сном, спати під час «мертвої» години в таборі, у дитсадку. Двалін – «безтямний»: існує вираз «заснути без задніх ніг», що має значення «заснути безтямно», «нічого не відчувати уві сні». Ім'я Дюнейра – «грім у вусі» каже саме за себе, це сон з хропінням. Дюратр – «процвітаючий сон», глибокий сон. Імена оленів показують їх функції відносно Світового дерева. Кожен олень має приспати ясен Іггдрасиль до певної стадії сну і, як наслідок, до смерті.

Олені тягнуться за найвищими гілками дерева. Слово «hæfingar» без певного значення перекладається як «стрілки (цибуки)» (зелені молоді пагони), «найвищі пагони», «найвищі гілки». Тут треба згадати, що молоді пагони ясена ростуть майже вертикально вгору,

---

<sup>52</sup> Nordic Names. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

<sup>53</sup> Magnússon F. Eddalæren og dens oprindelse eller Nöjagtig tremstillin. Gyldendal : Kjöbehavn, 1824. P. 144.

тому оленям доводиться ходити по гілках довкола дерева, витягуючи шиї. У «Молодшій Едді» трапляється ще одне неясне слово «*bagr*», яким позначали голки ялиці шпилькових дерев. Висловлено припущення, що Сноррі Стурлусон не мав добрих ботанічних знань. Також допускали, що Світове дерево – не ясен, а тис. Але олені навряд чи будуть їсти жорсткі голки шпилькових дерев. Листя ясена довгасте, витягнуте, до того ж його краї мають форму гострих зубчиків, що могло викликати асоціації з шпильковими деревами.

Навколо Мідгарда розташований океан, у якому живе Світовий змія Йормунганд (дканд. *Jǫrmungandr* «могутня палиця» або «велетенське чудовисько»<sup>54</sup>; *Miðgarðsormr* «змія Мідгарда»). Батьком цього змія був Локі, а матір'ю – жінка-велетень Ангрбода. Віщунка опередила богів, що від дітей Локі та Ангрбоди – чудовиська Хель, змія Йормунганда та вовка Фенріра – боги будуть потерпати, тому аси вирішили їх нейтралізувати, наскільки це було можливим.

Йормунганду призначили жити в океані, що охоплює Мідгард. Змію морська вода пішла на користь, він виріс такої величини, що оперезав Землю і побачив власний хвіст. Відтоді Йормунганд лежить на дні в напівсні та іноді кусає себе за хвіст. Від болю він прокидається, а в Мідгарді в цей час відбуваються землетруси. Через те що змія утворює коло, оперізуючи Мідгард, ніхто не може ходити морем, не наштотхнувшись на нього. Тому його прозвали «змієм Мідгарда» або «Світовим змієм». Він є ніби межею між реальним світом, де живуть люди, та всіма іншими світами.

Бог Тор є супротивником Йормунганда. Коли прийде кінець світу, Тор уб'є Світового змія, але й сам захлинеться в отруті з пащі Йормунганда.

Саме слово *Jǫrmungandr* є алегорією поняття «величезне чудовисько». Слово *jǫrmunr* означає «могутній», в цій назві «заховані» ще два слова – *ormr* та *paðr* у значенні «змія, дракон».

У джерелі Урд живуть лебеді. Оскільки все, що потрапляє в це священне джерело, стає білим, то і ці птахи мають відповідну назву: дісл. *elbtr*, да. *ælbitu*, двн. *elbiz*, < герм. \**albit-/albut*- «лебідь, білий птах» < іє. \**albh-* «білий» Пізніше це слово замінене іншим, що позначає крик лебедя: а. *swan*, да. *swan*, н. *Schwan*, двн. *swan*, дісл. *svann* < герм. \**swanz* (рос. «звон»)<sup>55</sup>.

<sup>54</sup> Simek R. *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart: Kröner, 2006. S. 179.

<sup>55</sup> Левицький В.В. *Основи германістики*. Вінниця: Нова книга, 2008. С. 423.

Друга лексема ввійшла в склад германо-скандинавських імен: ісл. Svanbjörn (чол.) (svan «лебідь» + björn «ведмідь»), ісл. Svanbjört (жін.) (svan «лебідь» + bjartur «світлий»), дсканд. Svanborg (жін.) (svan «лебідь» + bjarga «допомога» або borg «фортеця»), ісл. Svandis (жін.) (svan «лебідь» + dís «богиня-диса», «жінка», «сестра»), ісл. Svaneu (жін.) (svan «лебідь» + eu «острів»)<sup>56</sup>.

У германських мовах індоєвропейська назва змії була табуйована: іє. \*angh-/eǵh-/ogh. Тому розвинулися метафоричні позначення з лексемою worm/wurm «черв'як», «той, хто звивається»: а. worm «черв'як», да. wurm «черв'як», «змія», н. Wurm «черв'як», дс. wurm «змій, черв'як», дісл. ormr «змій, черв'як», гот. wurms «червяк, змія» < герм. \*wurmi-/wurmaz «змій, черв'як» < іє. \*ǵer- «крутити, вити, обертати» (іє. \*ǵr̥mis/ ǵr̥mos «черв'як»)<sup>57</sup>.

Як не дивно, але особисті імена з компонентом ormr/wurm були досить поширені в давніх германців: дсканд. Ormr (чол.) «змія», «змій», дканд. Ormfrīðr (жін.) (ormr «змія», «змій», «черв'як», «дракон» + frīð(r) «прекрасна», «мирна»), дсканд. OrmgeiRR (чол.) (ormr «змія», «змій», «черв'як», «дракон» + geiRr «спис»), дсканд. \*Goð-ormr (чол.) (guðr «бог» або góðr «добрий» + ormr «змія», «змій», «черв'як», «дракон»), дсканд. Hallormr (чол.) (hallr «плаский камінь», «пласка скеля», «пагорб» + ormr «змія», «змій», «черв'як», «дракон»), ісл. Ormhædur (жін.) (ormr «змія», «змій», «черв'як», «дракон» + hæidr «світла, ясна», «пустище»)<sup>58</sup>.

Сноррі Стурлусон у «Видіннях Гюльві» вказує на те, що у Хвергельмірі знаходиться так багато змії, що ні один язык не може їх перерахувати. У всіх згадках про змії у «Видінні Гюльві», тулах, «Промові Грімніра», «Мові поезії» подані лише імена змії, більше не надається ніяких відомостей. Гоін (дсканд. Góinn) означає «тварина, яка живе в землі»<sup>59</sup>. Моін (дсканд. Móinn) значить «тварина, яка живе в болоті»<sup>60</sup>. Графвітнір (дсканд. Grafvitnir) – це батько Гоїна та Моїна. Його ім'я складно етимологізувати, ймовірно «вовк, що сидить у ямі»<sup>61</sup>. Наступне ім'я змії – Грабак (дсканд. Grábakr) має значення «сіра спина»<sup>62</sup> Ім'я Графвюллуд (дсканд.

---

<sup>56</sup> NordicNames. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

<sup>57</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця: Нова книга, 2008. С. 453.

<sup>58</sup> NordicNames. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

<sup>59</sup> Simek R. Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart : Kröner, 2006. S. 145.

<sup>60</sup> Ibid. S. 288.

<sup>61</sup> Ibid. S. 149.

<sup>62</sup> Ibid. S. 145.

Grafvölluðr) має також невияснену етимологію. Слово, можливо, означає «похований під землею» або Grasvöllunder «той, хто керує в ямі»<sup>63</sup>. Офнір (дсканд. Ófnir) має значення «та, хто звивається»<sup>64</sup>. Ім'я Свафнір (дсканд. Sváfnir) етимологізується як «той, хто присипляє (ймовірно, до смерті)»<sup>65</sup>. Остання змія надає допомогу оленям, щоб швидше назавжди приспати Світове дерево.

Поряд зі зміями в колодязі Хвергельмір мешкає змієподібний дракон Нідхьогг (дсканд. Niðhoggr). Його ім'я означає «нападник, сповнений ненависті» або «злобний нападник»<sup>66</sup>. Ім'я відображує функції цієї тварини: він підгризає корені Світового дерева та, щоб поновити сили, висмоктує соки і, навіть, жере трупи мерців, що потрапляють у Настрьонд, тобто тих, хто порушив клятви за життя; тих, хто вбивав не як воїн, на полі битви в чесному бою, а таємно; тих, хто зваблював чужих жінок. Ці злочини вважалися найжахливішими та найганебнішими в тодішньому германо-скандинавському суспільстві. Така ж ганебна та жахлива кара чекала на зловмисників.

У «Пророкуванні Вельви» Нідхьогг з'являється в кінці світу в образі дракона. Він летить і несе тіла померлих під своїми крилами. Отже, ця тварина вміє трансформуватися в змія і в дракона.

Ім'я Нідхьогга може надати деяку інформацію про нього. Слово під означало, що людина накоїла правопорушень, отримала соціальне клеймо, яке показує її статус лиходія, і, відповідно, зазнала суспільного засудження. Неправомірними діями вона знецінила свій соціальний статус, втратила честь та гідність і тепер зневажається в суспільстві. Частина під в імені дракона Нідхьогга може означати, що колись його статус був вищим. З огляду на те, що він весь час лається з орлом, що сидить на верхівці ясена Іггдрасиля, як рівня йому, 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 чимось зганьбив себе та був скинутий у найжахливіше місце на світі – колодязь Хвергельмір – в образі змія.

---

<sup>63</sup> Simek R. Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart : Kröner, 2006. S. 149.

<sup>64</sup> Ibid. S. 327.

<sup>65</sup> Ibid. S. 399.

<sup>66</sup> Ibid. S. 296.

### 3. Винайдення рун як автентична міфологема давніх германців

Римський історик Корнелій Тацит (55–120 рр. н. е.) описував обряд ворожіння як кидання жереба. У своїй книзі «Про походження та край германців» (98 р. н. е.). він сповіщав. Що германці використовували рунічні знаки, щоб дізнатися про майбутнє. Дозволялося ворожити як удома, так і в суспільних місцях. Жреці або голова родини організовували цей ритуал. Спочатку треба було зрізати гілку плодового дерева, нарізати її невеликими пластинками, викарбувати магічний знак і кинути на світлу тканину. Із купки шматочків дерева витягували три пластинки по черзі та пояснювали знаки, нанесені на них. Якщо віщувалося щось недобре, ворожити в цей день заборонялося<sup>67</sup>.

Поняття «букова паличка, на яку наносилися руни», відображене в німецькому слові *der Buchstabe*. Дослідники вважають, що з цим процесом ворожіння пов'язане сучасне слово німецької мови «*lesen*». Збирання цих паличок позначалося словосполученням *Buchstaben lesen* «збирати букові палички» > «збирати букви» > «читати». Скріплені між собою букові пластинки позначалися словом *das Buch* «книга»<sup>68</sup>. Вираз *Kartoffeln lesen* «збирати врожай картоплі» і зараз уживається в сучасній німецькій мові.

Уважається, що найдавнішим матеріалом, придатним для нанесення писемних знаків, була деревина. Знаки могли складатися лише з вертикальних та діагональних ліній через структуру деревини. Германці вирізували руни гострим предметом та зафарбовували в червоний та чорний кольори, що передбачалося обрядом жертвоприношення.

Відображення процесу вирізування-викарбовування писемних знаків наявне в етимологічному значенні слова «писати» в індоєвропейських мовах: грец. *grapho* «шкрябаю, пишу», лат. *scrĭbere* «видавлювати букви грифелем, писати», рос. «скребу», ст. слов. *žrebijĭ*, нім. *schreiben*<sup>69</sup>. В.В. Левицький демонструє семантичний розвиток слів «читати» і «писати»: днв. *lesan*, да. *lesan*, дісл. *lesa* «збирати»; а. *read* «читати», дісл. *gāða* «радити», да. *rædan* «читати, тлумачити» н. *raten* «радити, ворожити»; а. *write* «писати» <

---

<sup>67</sup> Тацит Корнелій. О происхождении германцев и местоположении Германии. URL: [www.hist.msu.ru](http://www.hist.msu.ru)

<sup>68</sup> Розен Е.В. Немецкая лексика: история и современность. Москва : Высшая школа, 1991. 96 с.

<sup>69</sup> Розен Е.В. Немецкая лексика: история и современность. Москва : Высшая школа, 1991. С. 13.

«дряпати, насікати», дс. *wrītan* «різати», дісл. *gīta* «дряпати, насікати», н. *reißen* «рвати», двн. *gīzan*, н. *ritzen* «дряпати», гот. *writs* «штрих, зроблений пером; риска»<sup>70</sup>.

В етнонімі «герули» міститься формула *ek erilaR* «я, еріл» (еріл; майстер рунічного письма)<sup>71</sup>, що допускає існування закритої суспільної групи рунописців. З назвою племені герулів (*heruler*) має етимологічні та генетичні зв'язки германське слово *\*erilaz/erulaz/erlaz*. Ураховуючи міграції герулів територією Європи із заходу на схід, зі сходу на захід, із півдня на північ, їх вважають розповсюджувачами рунічного письма<sup>72</sup>. Також *ek erilaR* пов'язується зі словом *\*erlaz* «ярл»: дісл. *jarl* «ватажок», да. *eorl* «воїн, князь, герой», іс. *egǫ* «надавати руху», «прагнути у височінь, виступати»<sup>73</sup>, що свідчить про існування соціального прошарку знаті, який володів мистецтвом написання та читання рун.

Про те, що руни використовувалися не всіма членами суспільства, говорить і назва «руни»: гот. *gūna* «таємниця», дісл. *gūn* «таємниця, руна, чарівний знак», двн., дс. *gūna*, да. *gūn* «таємниця, чарівний знак». Германське слово *\*gūnō* пов'язане з н. *gaupen*, да. *gūnian* «шепотіти», іс. *\*geu-* «видавати звук», «таємничо шепотіти» і пояснюється як «магічне заклинання». Але *\*gūnō* може мати й інше походження: зах. герм. *\*gūn-* «каструвати», іс. *\*geu-* «різати» (омонім до *\*geu-* «видавати звук»). Так, *\*gūnō* може означати «вирізаний знак»<sup>74</sup>.

У герmano-скандинавській міфології здобування рун приписується богу-асу Одіну. Його ім'я *\*Wōdinaz*, дісл. *ōđinn*, двн. *Wuotan*, да. *Wōden* має етимологічні зв'язки з н. *Wut* «лють», герм. *\*wōdaz* «одержимий, шалений, лютий». У германських мовах поняття «одержимість» та «поезія» були генетично пов'язаними: герм. *\*wōđ-*, дісл. *ōđr* «поезія, одержимість», да. *wōr* «спів, голос, поезія», лат. *vātēs* «пророк, провісник», дісл. *fāith* «поет», дінд. *Vātah* «вітер, бог вітру»; можливо, також рос. *вѣтѣнѣ* «оратор» < іс. *\*auð-/uð-/uce-* «дути»<sup>75</sup>. Це був верховний багатофункціональний бог. Покровитель воїнів та поетів, він сам був воїном, жрецем, шаманом, провісником, чаклуном, знавцем рун.

---

<sup>70</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 103.

<sup>71</sup> Ibid. С. 109.

<sup>72</sup> Ibid. С. 86.

<sup>73</sup> Ibid. С. 109.

<sup>74</sup> Ibid. С. 103.

<sup>75</sup> Ibid. С. 66.

Поезія та руни вважалися способами магічного впливу на світ. Щоб отримати мудрість рун, Один себе приніс у жертву собі ж – проколов своє тіло власним списом Гунгнір та повісив себе на ясені Ігдрасилі. На цьому Світовому дереві він висів униз головою дев'ять днів, без їжі та пиття, поки не отримав від свого діда велетня Бельторна священний мед для тамування спраги, а потім дід віддав йому руни. Один вирізав руни на дереві і пофарбував їх своєю кров'ю, за традиціями шаманізму. Руни були відкриті не тільки богам-асам, богам-ванам та людям, а й іншим жителям дев'яти світів. Дваїн приніс руни альвам, Двалін – цвергам, Асвід – йотунам.

Деякі дослідники пов'язують руни з медом поезії та створюють семантичний ряд: «мед поезії» – «поетичний дар» – «руни»; «п'яний напій» – «поезія» – «письмо»<sup>76</sup>. У міфології руни слугують магічним силам та є оберегами. Це ясно показано в «Промові Високого», коли Один застерігає від неправильного застосування рун («Чи знаєш, як треба різати?...»). Тут же він описує магічну дію рун («Заклинання я знаю, що людям невідомі...»), у «Промові Сигрдриви» також перераховують магічні властивості різних рун («Руни перемоги, якщо до неї ти прагнеш...»).

Про застосування рун у магічних цілях говорить пісня «Віщування Вельви», «Сага про Егіля», «Сага про Греттіра», пісня «Поїздка Скірніра», розповідає Саксон Граматик. Руни, як засоби передання інформації, показані в «Сазі про Егіля», в «Сазі про Вельсунгів», у Саксона Граматика. Цікаво, що руни-магічні знаки характерні для міфологічних сюжетів, а руни-букви згадуються в героїчному епосі та сагах і застосовуються людьми (поема, вирізана дочкою Егіля, послання Гудрун своїм братам, послання в супровідників Амлета).

Учені дискутують про походження рунічних знаків. Висувають різні гіпотези. Л. Віммер (1874 р.), основоположник рунології як науки, писав про походження рун із латинського письма. С. Бутге та О. Фрісен стверджували, що рунічні знаки мають походити з грецького курсиву. К. Марстрандер уважав, що руни мають в основі один із давніх північно-італійських алфавітів, які виникли ще до

---

<sup>76</sup> Карасев И.В. Реконструкция мифа о происхождении рун. URL: [www.rbardalzo.narod.ru](http://www.rbardalzo.narod.ru)

нашої ери<sup>77</sup>. Інтернет-джерела вказують на подібність графічного образу деяких букв лідійського алфавіту та рун, декілька рун мають аналоги в південно-аравійському письмі. Жодна з теорій про походження рун не є ґрунтовною.

Деякі руни названі на честь богів Тива, Інґа, асів. Велика частина написів рунами – це звертання до богів та заклинання магічних сил<sup>78</sup>. Багато дослідників стверджують, що першою функцією рун було їх застосування в магічних цілях. Про це свідчать власні назви окремих рун. Більшість із них вказує на зв'язок із культом та надприродними силами.

Коли в процесі культурного обміну один народ запозичує певні речі в іншого народу, то вирішальну роль відіграють функції речей, що запозичуються. Функцією алфавіту є забезпечення системи писемності на даній мові. Він запозичується заради цієї функції. Якщо германці запозичили алфавіт, то для того, щоб створити власну систему письма. Про те, що написи були не призначені для читання, тобто не передавали інформацію іншим людям, свідчить той факт, що багато з них не можна розшифрувати. Також відомі написи на каменях, зариті кінцем із рунічними написами в землю. Вони місили повідомленнями, що не призначені для читання живими людьми. Усе це наводить на думку, що або руни розвинулися з піктографічного письма, або функція передання інформації була втрачена, наприклад, у період міграцій. Германці «згадали» про цю функцію рунічних знаків, коли почали контактувати з писемними народами.

Зараз налічується більше 6000 рунічних написів<sup>79</sup>. Написи-обереги трапляються на різних предметах. До них належать, наприклад, кістяний ніж із Флександра в Норвегії (350 р. н. е.), бракетат з Оверхорнбеку в Ютландії (V ст.), рунічний камінь із Стенквісти (епоха вікінґів). Охоронними вважалися слова і руни laukaR (цибуля), auja (щастя), lafu (запрошення)<sup>80</sup>.

---

<sup>77</sup> Словарь средневековой культуры / ред А.Я. Гуревич. Москва : РОССПЭН, 2003. С. 415–423.

<sup>78</sup> Тодд М. Варвары. Древние германцы. Быт, религия, культура. URL: [base.dnsgb.com.ua](http://base.dnsgb.com.ua)

<sup>79</sup> Словарь средневековой культуры / ред А.Я. Гуревич. Москва : РОССПЭН, 2003. С. 415–423.

<sup>80</sup> Будур Н.В. Повседневная жизнь викингов. IX–XI века. URL: [www.norway-live.ru](http://www.norway-live.ru)



Окрім того, трапляється слово *alu(h)*, яке важко етимологізується. Його виводять із да. *ealgian* «охороняти, оберігати», гот. *alhs* «храм», отже, *alu* – «оберіг, охорона»<sup>81</sup>. Написи трапляються на всіх географічних територіях, де побували германці, зокрема і в Україні: напис на наконечнику списа з Ковеля, написи з острова Березань на Дніпрі. Найдавніший рунічний напис знайдений у Норвегії, в поселенні Евре Стабю, на наконечнику списа (200 р. н. е.).

Руни обмежено вживалися для передання повідомлень<sup>82</sup>. Приблизно чверть найдавніших рунічних пам'яток (старшим футарком) – написи в одне слово. Найчастіше ними є власні імена, наприклад, на списі з Евре Стабю, *gaunijaR* «випробувач» (дісл. *geunir*). Це слово може означати назву самого списа. Чверть пам'яток не підлягає дешифруванню. Вони містять неясний зміст і очевидну числову закономірність. Їх можна визначити як шифри для посвячених. Чверть пам'яток – це шаблонні формули «Я, (ім'я) вирізав ці руни» та короткі надмогильні написи. Остання чверть написів має магічний характер «Я сховав тут могутні руни. Хай загине той, хто це зруйнує».

Найдавнішою системою рунічного письма є футарк. 24 знаки, з яких він складався, утворювали рунічний ряд. Кожна руна мала певне місце, яке було незмінним. Відповідно до перших шести знаків уся система називається футарком. Кожна буква мала свою назву-символ, а також фонетичний зміст. Усі руни згруповані у три сім'ї – етири, по 8 знаків у кожній. Назви букв були реконструйовані дослідниками, оскільки вони не збереглися. Реконструкції різних учених мають деякі відмінності. Футарк, поданий у праці В.В. Левицького<sup>83</sup>:

- f – \*fehu «худоба, рухоме майно»
- u – \*ūruz «тур, первісний бик» (магічний символ чоловічої сили)
- þ – \*þurisaz «турець, велетень, що приносить нещастя»
- a – \*ansuz «бог ас»
- r – \*raidō «візок, їзда»
- k – \*kaunan «пухлина, хвороба»
- g – \*gebō «дарунок»

---

<sup>81</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 109

<sup>82</sup> Словарь средневековой культуры / ред А.Я. Гуревич. Москва : РОССПЭН, 2003. С. 415–423.

<sup>83</sup> Левицький В.В. Основи германістики. Вінниця : Нова книга, 2008. С. 105–107.

- w – \*wunjō «насолода»
- h – \*haglaz «град» (магічний символ раптового псування)
- n – \*naudiz «нестаток, лихо»
- i – \*īsaz «лід»
- j – \*jēran «рік, сприятливий час»
- i – \*īwaz «тис»
- p – \*perþō «якесь плодове дерево»?
- z (R) – \*algiz «лось» (магічний символ захисту)
- s – \*sōwilō «сонце»
- t – \*tīwaz «Тіу, Тів, спочатку бог неба»
- b – \*berkanan «березовий пагін»
- e – \*ehwaz «кінь»
- m – \*mannaz «людина»
- l – \*laukaz «цибуля» (магічний символ зцілення й процвітання) або \*laguz «вода»
- ŋ – \*ingwaz «бог родючого року» (ŋ фонетичний знак = ng)
- d – \*dagaz «день»
- ō – \*ōþalan «успадковане багатство»

Футарк не має аналогів у жодній писемності. Спосіб та порядок букв характерні лише для цього ряду рунічних знаків. Тому в точному сенсі слова він не є алфавітом. У порядку розташування знаків футарка Й. Йенсен убачав певний лінгвістичний задум. Місцезнаходження голосних і приголосних підлягає певним числовим закономірностям. Кожний етир містить по дві голосних та шість приголосних звуків, між останніми голосними в кожному етирі містяться дев'ять приголосних звуків, кількість приголосних між обома голосними в кожному етирі зростає в прогресії 1–2–4, відповідно, кількість приголосних після останніх голосних в етирах зменшується в прогресії 4–2–0<sup>84</sup>. Окрім системи писемних та магічних знаків, футарк виконував ще функцію магічного заклинання або формули. Про це свідчить багаторазове послідовне нанесення всіх рун футарка на окремий предмет.

В Англії у VII–X ст. були розповсюджені англосаксонські руни як варіант старшого футарка. Оскільки змінювалася фонетична система мови, старший футарк зазнав перетворень. Руна «а» почала означати звук [o], тому змінилася навіть назва рунічного ряду. Він став називатися Futhorc. Були змінені (перекладені) назви рун

---

<sup>84</sup> Словарь средневековой культуры / ред А.Я. Гуревич. Москва : РОССПЭН, 2003. С. 415–423.

відповідно до потреб та особливостей англосаксонської мови, додалися нові знаки. В англосаксонській рунічній поемі у віршованій формі пояснені значення 29 рун, а 4 руни залишені без змістового коментаря. У Нортумбрії кількість рун збільшена до 33 знаків. Відомими рунічними пам'ятками англосаксонської доби є тексти на кам'яному «Рутвельському Хресті» та напис на скриньці з китового вуса, знайденої у Франції.

У північному регіоні Європи старший футарк також зазнав перетворень. У VII–VIII ст. рунічні написи починають відображати мовні особливості давньоскандинавських говірок. У кінці VIII ст. виник новий рунічний алфавіт, який називають молодшим футарком. Він існував у таких двох варіантах, як датський та шведсько-норвезької. Рунічний ряд містив усього 16 рун. На думку вчених, причиною появи нового рунічного алфавіту були також фонетичні зміни в скандинавських мовах<sup>85</sup>.

Незважаючи на збільшення голосних звуків та якісні зміни приголосних звуків, кількість знаків рунічного ряду не тільки не збільшилася, а й різко зменшилася. Зникли руни, що позначали старі голосні [a], [e], на письмі вже не позначалися дзвінки та глухі приголосні (England – ikla(n)t «Англія»; dreþinn – tribin «вбитий»). Майже кожна руна передавала декілька звуків. Уважається, що молодший футарк передавав фонетичний лад мови, але на рівні головних фонологічних опозицій. Із рунічного ряду прибирались руни, які не мали «стовбура», g, d, e, o. Змінилося написання рун k, h, a, s, m. Усі руни повинні були мати однакову висоту<sup>86</sup>.

Шведсько-норвезькі руни мають особливу форму: їх гілки вкорочені, а самі знаки зменшені до мінімального розміру. На «стовбурі» гілки розташовувалися дуже раціонально, з урахуванням кількості гілок, їх напрямку, довжини та рівня місцезнаходження на «стовбурі». На основі цих рун були створені хельсінкські, так звані «безстволові» руни. Вигляд рун у «хельсінкському» варіанті радикально змінився. Руни наносилися без «стовбура» (окрім руни i), «стовбур» могли заміняти зображення «рунічного змія», «риби», «чоловічої бороди». Гілки рун повернуті ліворуч або

---

<sup>85</sup> Словарь средневековой культуры / ред А.Я. Гуревич. Москва : РОССПЭН, 2003. С. 415–423.

<sup>86</sup> Ibid. С. 415–423.

праворуч і розташовані на різних рівнях від гаданої вертикалі. Ці руни застосовувалися в могильних написах<sup>87</sup>.

У XI ст. з'являються написи так званими «пунктованими» рунами. Вони виникли як спроба вдосконалити рунічний ряд із 16 знаків. Під впливом латинського алфавіту кількість рун збільшилася до 24. Уже в цей час трапляються графема «і» з крапкою посередині (позначався звук [e]), графема «к» з крапкою між «стовбуром» та гілкою (позначався звук [g]). Крапки додавали до букв, щоб розрізнити, наприклад, глухі та дзвінки приголосні<sup>88</sup>.

Пунктовані руни були у вжитку паралельно з латинським алфавітом. Мікс пунктованих рун та латинського письма утворив дальські руни, які були поширені у шведській провінції Даларна аж до початку XX століття.

Про значення рун у давньогерманському суспільстві свідчить також значна кількість власних імен із компонентом -run-: двн. Adelrun (жін.) (adel «благородний»), дсканд. Alfrún (жін.) (alfr «ельф»), дшв. Runälf (жін.) (älva «ельф»), двн. Albrun (жін.) (alþ «ельф»), норв. Arnrun (жін.) (orn «орел»), дшв. Asrun (жін.) (áss «бог»), ісл. Ástrún (жін.) (ást «любов, прихильність»), ісл. Auðrún (жін.) (auðna «доля» або auður «процвітання»), ісл. Baldrún (жін.) (baldr «сильний», «хоробрий»), ісл. Bjarnrún (жін.) (björn «ведмідь»), норв. Edrun (жін.) (ead «спадщина», «майно»), дшв. Runbiorn (чол.) (biorn «ведмідь»), норв. Borgrun (жін.) born («фортеця», «укріплення»)<sup>89</sup>.

## ВИСНОВКИ

Аналіз міфологем германської міфології показав, що частина з них є універсальними, наприклад, Світове дерево або жінки, які визначають долю людей. Але наповнення цих міфологем має риси, характерні лише для міфології давніх германців. Так, роль Світового дерева виконує ясен, що притаманне лише германо-скандинавській міфології. Ясен населяють різні тварини, переважно ті, які траплялися германцям у повсякденному житті. Характерним є те, що світ ясена Іггдрасиль не був застиглим. На ньому і в ньому

---

<sup>87</sup> Словарь средневековой культуры / ред А.Я. Гуревич. Москва : РОССПЭН, 2003. С. 415-423.

<sup>88</sup> Ibid. С. 415-423.

<sup>89</sup> NordicNames. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)

навні процеси відновлення і відродження, а також відмирання, руйнування.

Усі жителі Світового дерева сприяють циклічності процесів, що відбуваються у світі. Не тільки злі сили в образі зміїв та драконів руйнують установлений світовий порядок, а й такі, здавалося б, мирні та безпечні тварини, як-от коза та олені. Три яруси Світового дерева поєднуються один з одним, хоч і взаємодіють непрямо. Боги з верхнього ярусу впливають на життя всіх інших жителів світу, але й самі вони не безсмертні і піддаються примхам долі. Германці вірили, що з людиною та середовищем, що її оточує, нічого не відбувається просто так, кожному визначена своя доля, свій шлях, якого уникнути неможливо. Матеріальним свідченням про неминучість долі стали рунічні знаки, на яких ворожили. Оспівування функцій магічних рун є важливою частиною германоскандинавської міфології та поезії.

Про унікальність міфологем свідчить також те, що в кожній дійовій особі, навіть у неживих речей, є власне ім'я. Це означає, що ця особа або тварина є єдиною у своєму роді в цьому світі. Звичайно, германці не використовували персональні імена міфологічних персонажів для позначень предметів або явищ у повсякденному житті. Зате назви родин тварин та загальні назви предметів, що існували на Світовому дереві, використовували в повсякденному житті. Наприклад, слова, що позначали бога-аса, турса, коня, ясен використовували на позначення рунічних знаків. Широко представлені назви тварин, що населяють ясен Іггдрасиль, в особистих іменах давніх германців.

Отже, самі міфологеми не вживалися як повсякденні слова в германському суспільстві, але поняття, що їх супроводжували, знаходили своє мовне відображення у житті давніх германців.

## **АНОТАЦІЯ**

Зважаючи на процеси світової глобалізації та інтеграції, міграції населення в регіони з несхожою на рідну культурою та мовою, виникає необхідність вивчити реалії, зафіксовані в мовній картині світу різних народів. Вивчення особливостей мови сприяє порозумінню між суспільними групами з мовно-культурними відмінностями. Заглиблення в історичні аспекти іншомовної культури дає можливість зрозуміти менталітет народу. Міфологеми є знаковою частиною культури. Мовне вираження характерних особливостей

міфологем допомагає пізнати психологічні риси народу, який їх створював. Унікальність позначення міфологічних персонажів у мові може допомогти дізнатися про шляхи розвитку мови в певний період її існування як засобу комунікації в суспільстві. Давні германці розробили систему міфологем на позначення явищ і предметів, які їх оточували, що і зараз допомагають дізнатися про особливості світобачення нащадків.

### Література

1. Апресян Ю.Д. Образ человека по данным языка: попытка системного описания. *Вопросы языкознания*. 1995. № 1. С. 37–67.
2. Словник української мови : у 20 т. URL: [www.services.ulif.org.ua](http://www.services.ulif.org.ua)
3. Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев : Гос. библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
4. Гуревич А.Я. Избранные труды. Древние германцы. Викинги. Москва, Санкт-Петербург : Центр гуманитарных инициатив, 2020. 352 с.
5. Петрухин В.Я. Мифы древней Скандинавии. Москва : АСТ, Астрель, 2011. 463 с.
6. Топорова Т.В. Язык и стиль германских заговоров. Москва : Эдиториал УРСС, 1996. 216 с.
7. Стеблин-Каменский М.И. Мир саги. Становление литературы. Москва : Ленанд, 2020. 248 с.
8. Левицкий В.В. Основы германистики. Вінниця : Нова книга, 2008. 527 с.
9. Simek R. *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart : Kröner, 2006. 591 S.
10. Левицкий В.В. Этимологический словарь германских языков : в 2 т. Вінниця : Нова книга, 2010. Т. 1. 616 с.
11. Nordic Names. URL: [www.nordicnames.de](http://www.nordicnames.de)
12. Негреев И.О. Древнескандинавский образ мирового дерева Иггдрасиль : функции и значение. URL: [negreev.pdf](http://negreev.pdf)
13. Королев К. Скандинавская мифология. Энциклопедия. URL: [www.royallib.com](http://www.royallib.com)
14. Гербер Х. Мифы Северной Европы URL: [www.books.google.com.ua](http://www.books.google.com.ua)
15. Видение Гюльви. URL: [www.norse/ulver.com](http://www.norse/ulver.com)
16. Прорицание Вельви. URL: [www.norse.ulver.com](http://www.norse.ulver.com)

17. Ясен. URL: [www.lesprominform.ru](http://www.lesprominform.ru)
18. Zavaroni A. Mead and Aqua Vitae: Functions of Mimir, Óðinn, Víðofnir and Sviddagr. *Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik*. 61. 1. 2006. S. 65-86.
19. Песнь о Хюндле. URL: [www.norroen.info](http://www.norroen.info)
20. Liberman A. In *Prayer and Laughter. Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature und Culture*. Moscow : Paragraph Press, 2016. 597 p.
21. Тацит Корнелий. О происхождении германцев и местоположении Германии. URL: [www.hist.msu.ru](http://www.hist.msu.ru)
22. Тодд М. Варвары. Древние германцы. Быт, религия, культура. URL: [base.dnsgb.com.ua](http://base.dnsgb.com.ua)
23. Magnússon F. *Eddalæren og dens oprindelse eller Nøjagtig tremstillin*. Gyldendal: Kjöbehavn, 1824. 368 p.
24. Розен Е.В. Немецкая лексика: история и современность. Москва : Высшая школа, 1991. 96 с.
25. Карасев И.В. Реконструкция мифа о происхождении рун. URL: [www.rbardalzo.narod.ru](http://www.rbardalzo.narod.ru)
26. Словарь средневековой культуры / ред А.Я. Гуревич. Москва : РОССПЭН, 2003. С. 415–423.
27. Будур Н.В. Повседневная жизнь викингов. IX–XI века. URL: [www.norway-live.ru](http://www.norway-live.ru)

**Information about the author:**  
**Khomenko Tetyana Anatoliivna,**  
Candidate of Pedagogical Sciences,  
Associate Professor at the Department  
of Germanic languages and methodology of their teaching  
Volodymyr Vynnychenko  
Central Ukrainian State Pedagogical University  
1, Shevtchenko Str., Kropyvnytskyi, 25006, Ukraine