

УДК 81'1:81'22:81'374+008

Колесник О. С.

## ЛІНГВОКУЛЬТУРНІ Й ЛІНГВОСЕМІОТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВЕРБАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПТУ-МІФОЛОГЕМИ ДРАКОН

Лінгвокультурні та лінгвосеміотичні властивості засобів вербалізації концепту-міфологеми ДРАКОН у мовних картинах світу європейських етносів аналізуються з позицій універсологічної лінгвістики.

**Ключові слова:** концепт-міфологема, номінація, інверсія, система, дракон.

**Колесник А. С. Лінгвокультурные и лингвосеміотические особенности вербализации концепта-мифологеми ДРАКОН. – Стаття.**

Лінгвокультурные и лингвосеміотические особенности средств вербализации концепта-мифологеми ДРАКОН в языковых картинах мира европейских этносов анализируются с позиций универсологической лингвистики.

**Ключевые слова:** концепт-мифологема, номінація, інверсія, система, дракон.

**Kolesnyk O. S. Linguo-cultural and linguo-semiotic aspects of designating the mythic concept DRAGON. – Article.**

The article considers linguo-cultural and linguo-semiotic peculiarities of the verbal signs designating the mythic concept DRAGON in Europeans' language worldviews. The corresponding language units are tackled in the framework of universalia-oriented linguistics.

**Key words:** mythic concept, designation, inversion, system, dragon.

У сучасну нам епоху відбуваються фундаментальні трансформації, що зачіпають принципи взаємодії людини й природи, економічні моделі, політичні доктрини, способи комунікації та ціннісні орієнтири представників лінгвоспільнот, властивості й функції мовних кодів. Динамічні зрушення, що відбуваються на різних рівнях буття (від мікросвіту до ноосфери), супроводжуються «перереформатуванням» картин світу, висвітленням попередньо затемнених ділянок знань, зокрема й міграцією міфологічного простору (ядерної частини картин світу лінгвоспільнот як контейнера вихідних інтерпретаційних аксіом, співвіднесених зі сферою ірраціонального, далі – МП) від периферії до їхнього ядерного сегмента. Ре-активація складників МП в категоризаційних і комунікаційних процесах дотична до творення новітніх моделей культури, що співвідноситься з її ре-міфологізацією, а також зі свідомим мовним моделюванням альтернативних світів. Міждисциплінарність сучасного мовознавства [2; 3; 5; 8]

та увага до етноспецифічних концептосистем [1] дають підстави реконструювати певні сенси із царини ірраціонального (міфу), що впливають на формування національних лінгвокультур і картин світу.

У цьому контексті на особливу увагу заслуговує концепт-міфологема ДРАКОН. В ієрархічній типології концептів міфічна істота (далі – МІ) ДРАКОН належить до макрорівня концептуалізації [3, с. 168-169] (див. рис 1.). З огляду на змістові характеристики він визначається як зооморфний, наприклад: *πτερωτῶν ὄφιων* «крилаті змії» [18, с. 75]; *τοῦ δὲ ὄφιοϋ ἢ μορφῆ οἱη περ τῶν ὕδρων, πτίλα δὲ οὐ πτερωτὰ φορέει ἀλλὰ τοῖσι τῆς νυκτερίδος πτεροῖσι μάλιστα κη ἐμφερέστατα* «Змії за своєю формою схожий до водяної змії; у нього крила без пір'я, схожі на крила кажана» [18, с. 76].

На відміну від східних культур, у яких він традиційно співвідноситься з концептами СИЛА, ЕНЕРГІЯ, СТИХІЯ та є аксіологічно позитивно маркованим [7, с. 560], осмислення ДРАКОНА

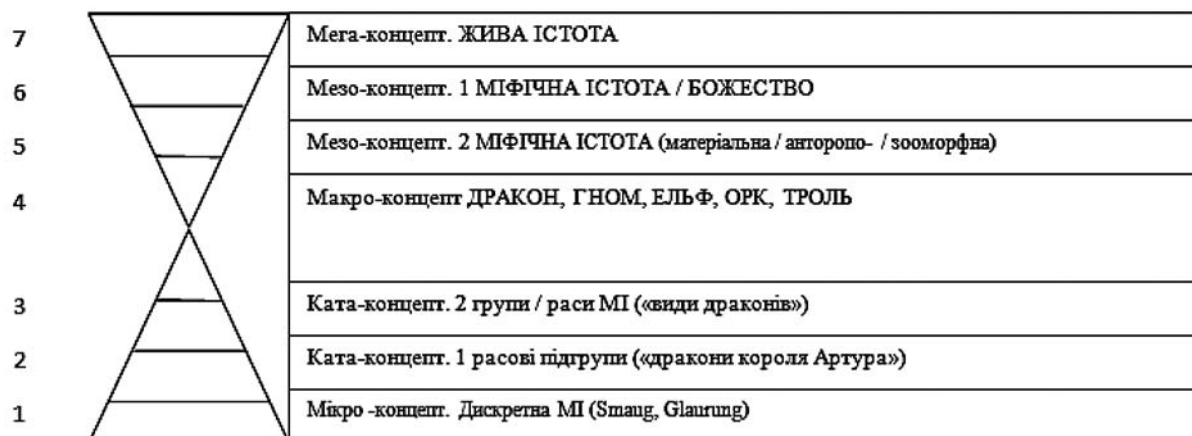


Рис. 1. Концепт-міфологема ДРАКОН у типології концептів-міфологем

європейцями, історично викривлене матрицею християнської міфології й ідеології, є здебільшого негативним, або амбівалентним. З іншого боку, спостерігаємо переосмислення його змісту та інтенсивне використання номінацій ДРАКОНА в різних сферах людської діяльності: у геральдиці, а саме як геральдична фігура *Y Ddraig Goch* – червоний дракон на прапорі Уельсу, дракон у королівській символіці Арагону, сюжет зі Св. Георгієм [4, с. 10–20]; у назвах типу *Dragon Alliance* (компанія з виробництва спортивних окулярів), *Dragon* (перший комерційний космічний вантажний човен, 2012 р.), *Dragon Mobile Assistant* (програмне забезпечення для комунікації на платформі «Android»), *Dragon Dictation* (програмне забезпечення для перекодування голосових повідомлень у текст), *Red Dragon sensor* (оптичний пристрій для відео- й фотокамери), *Dragon Age* (гра), *Dragons of Atlantis* (онлайн гра), *Dungeons-and-Dragons* (жанр фентези-ігор, рольових ігор і створених на їх основі комп'ютерних ігор, основа субкультури LARP (LARP – «live action role playing»)), *Pirelli Dragon* (марка автомобільних шин), ігрові персонажі в усіх можливих світах, у тому числі *Green, Red, Black, Golden, Ghost Dragons, Dragon-type Pokémon*; у творах кінематографу типу *Dragon's Heart*, у тому числі *Leviathan* (гіпотетично – істота з епохи, що передувала відомій конфігурації християнізованого міфу, персонаж у серіалі «Supernatural»); у назвах рок-груп типу *Dragonland, Dragonlord, Dragonhammer, Dragonheart, Dragonforce* тощо.

Інтенсивність використання номінацій ДРАКОНА в різні історичні епохи дає змогу розглядати його як прецедентний феномен, сутність і культурна релевантність якого проявляються на рівні етимології. Так, номінації концепту-міфологеми ДРАКОН охоплюють комплекс первинних смислів: а. *dragon*, а. застар. *drake*, да. *draca* «дракон, морське чудовисько, змії», снід., дфриз. *drake*, нід. *draak*, двн. *trahho*, свн. *trache*, н. *Drache* < дфр. *dragon* < лат. *dracō* «великий змії, дракон» < грец. *drákōn* (*δράκων*) «звір з гострим зором» < грец. *drak-* < *dérkesthai* (*δέρκεσθαι*) «бачити чітко» < іє. *\*derk-* «бачити» [11]. Функціональна ознака денотата «здатність бачити» може отримувати інтерпретації в напрямках «бачити» → «пізнавати» → «мудрий» або «дивитись» → «шкодити поглядом» → «чудовисько/ворог»; «ворожість», якщо гіпотетично, є наслідком суб'єктивної оцінки здатності бачити сутність речей, приховані секрети людей, або «енергетичної проєкції» крізь оптику ока (магії).

З огляду на дані кельтських мов, у яких існує традиційна номінація власне дракона (гел. *dragon, dreugan*, ірл. *dragun*, дірл. *drac* < лат. *draco(n)* [9, с. 140]), наступні асоціативні кластери значень утворюються навколо семи «бачити» (іє. *derk-* «бачити» > грец. *drákōn*, проте також грец. *δερχομαι*

«дивитись, тримати очі відкритими»): дірл. *ad-con-darc* «побачив», *derc* «око», *air-dirc* «відомий», брет. *derc'h* «погляд, вигляд», ірл. *drech* «обличчя», кіпр. *drych* «погляд, дзеркало», кіпр. *drem, trem*, брет. *dremm* «обличчя», дірл. *an-dracht* «темний» [10, с. 213], що імплікують як «візуальні ефекти» (та базову функціональну здатність міфічної істоти впливати на стан речей поглядом), так і їх відсутність, «затемнення» й подальші асоціації зі смислами «таємничий», «невідомий» → «небезпечний». У цьому контексті висловимо припущення, що іє. *derk-* пов'язане з герм. *derk-/dark-* «темний» (да. *deorc*, проте *draca* «дракон»), причому в да. текстах «темний» є кваліфікатором ВОРОГА, суб'єкта зі сфери зовнішнього світу, до якого належить також ДРАКОН як МІ: *deorc deapscapa* «темна тінь смерті» [13, с. 160]. Співвіднесення герм. *derk-/dark-* «темний» з ознакою «таємничий», відсутність однозначної реконструкції походження цього герм. кореня, традиційні зіставлення *derk-/dark-* з одиницями типу лит. *drėgti* «ставати вологим», *dārga(na)* «негода» [6, с. 139] дають можливість ідентифікувати ДРАКОНА як «мешканця певної стихії» та, відповідно, «користувача [певної] енергії», наприклад: *wurmcynnes fela, sellice sædracan* «подібні до змія, дивні морські дракони» [13, с. 1425–1426].

Порівняймо також гел. *dearc, dearcag* «ягода», ірл., дірл. *derc, \*derkes-*, співвіднесені із санскр. *drākshā* «лоза, виноград», тобто «той, що звивається, оплутує», асоціативно, гіпотетично «помітний (на тлі рослини-носія), той, кого видно», проте також гел. *dearc* «спостерігати, бачити», ірл. *dearcaim*, дірл. *dercaim* «вигляд, вид», *derc* «око», *\*derko* «я бачу», санскр. *darc* «бачити» [9, с. 126], що дає змогу провести гіпотетичну реконструкцію «той, хто бачить унаслідок оволодіння («оплутування»)» (порівняймо традиційні уявлення про дракона як «грабіжника» та «накопичувача/охоронця скарбів»), тобто «той, хто знає/пізнає», «мудрий»).

У свою чергу ознака «звиватись» є спільною із синонімічними назвами ДРАКОНА: да. *wurm (wurm, weorm)*, дсакс., двн. *wurm*, дфриз. *wirm*, нід. *worm*, дісл. *ormr*, гот. *waurms* «змії, дракон», а. *worm*, норв., шв., дан. *orm* < протогерм. *\*wurmiz* (*\*wurma-z; \*wurmēn, -\*ōn*) < іє. *\*wrmi-* «черв'як» (порівняймо грец. *rhomos*, лат. *vermis*, лит. *varmas* «комаха») < іє. (?) іє. *\*wer-* (3) «повертатись» (балт. *\*wārm-a-*, кельт., кіпр. *gwraint* «черв'як»)) [11]. Порівняймо також номінації а. *wyvern*, са. *wyver* < а.-фр. *wivre* < дфр. *guivre* «змії» (фр. діал. *vouivre*) < лат. *vīpera*. За умови припущення, що «скручування» є універсальним способом зберігання інформації (за аналогією до конфігурації молекули ДНК, що становить багатовимірну масштабовану (фрактальну) спіраль), ДРАКОН розуміється як «носії знання».

Отже, інхоативною пропозицією у внутрішній формі номінацій ДРАКОНА (фокусним складником поняттєвого сегмента відповідного концепту) є X00 = «змієподібна істота з надзвичайними властивостями». У картинах альтернативних світів, створених у різні епохи на основі переосмислених фрагментів міфологічного простору, ДРАКОН проявляє певні концептуалізовані риси, які охарактеризовано далі.

Базова **онтологічна** ознака «змієподібний» (=a01), що співпадає з X00 та дає можливість вести мову про його морфологічні ознаки з видовими особливостями (*This is Hungarian Horntail... There's a Common Welsh Green over there, the smaller one – a Swedish Short-Snout, that blue gray – and a Chinese Fireball, that's the red* [24, с. 327]; *draco vulgaris* <...> *draco nobilis* [23, с. 98]) та індивідуальними рисами (дракони з власними іменами *Smaug*, *Glaurung* із творів Дж.Р.Р. Толкіна; *Lord Mountjoy Gayscale Talonhrust III of Ankh* [23, с. 92]; *Moonpenny Duchess Marchpaine, Moonmist Talonhrust* [23, с. 98]; *Goodboy Bindle Featherstone of Quirm* [23, с. 98]; *Lord Mountjoy Quickfang Winterforth IV* [23, с. 136]). Ознака a01 зумовлює асоціативні смисли «відмінний», «небезпечний», «ворожий» та утворює дифузні кластери з іншими ознаками, що віддзеркалюють стереотипні уявлення про нього як ВОРОГА (=a02<sup>e</sup>) – «жорстоку, підступну, жахливу істоту за своєю природою», вербалізовану за допомогою аксіологічно маркованих кваліфікаторів. Наприклад: *Dajmy na to, srogi smok pustosz* [25, с. 6]; *потворний крилатий ящер-дракон* [12, с. 24]; *a most specially greedy, strong and wicked worm called Smaug* [27, с. 23]; *Noble dragons don't have friends. The nearest they can get to the idea is an enemy who is still alive* [23, с. 170]. Надзвичайні властивості ДРАКОНА проявляються в таких ознаках:

**МУДРИЙ** (=a03): «*Segðu mér Fáfnir // alls þik fróðan kveða // ok vel margt vita* – «Скажи мені, Фафнір, ти відомий мудрістю та багато знаєш» [16, с. 12];

**СИЛЬНИЙ** (=a04) / **ДЖЕРЕЛЮ СИЛИ** (=a04<sup>b</sup>): *Et dedit illi draco virtutem suam, et potestatem magnam* – «І наділив його (звіра) дракон своєю силою і великою владою» (30 (Rev), 13:2); *Inn fráni ormr, þú gerðir fræs mikla ok galzt harðan hug* – «Могутній змії, ти шипів гучно й був хоробрим» [16, с. 19];

**ОЗБРОСНИЙ** (=a05): *the Horntail. Vicious thing. Its back end's as dangerous as its front... Harry saw long, bronze-colored spikes protruding along it every few inches* [24, с. 328];

**ЧАРІВНИЙ** (=a06): *grievous gander of coming under the dragon's spell* [27, с. 222]; *dragons are strong and too powerfully magical to be knocked out by a single Stunner* [24, с. 334]; *Dragons are extremely difficult to slay, owing to the ancient magic that imbues their thick hides* [24, с. 338];

**ВОГНЕННИЙ** (=a07): *frecne fyrdraca* – «жахливий вогненний дракон» [13, с. 2690]; *a spark of dragon-fire* [27, с. 233]; *Glaurung, the first of the Urulóki, the fire-drakes of the North* [28, с. 116]; *Four fully-grown, enormous, vicious-looking dragons were rearing onto their hind legs <...> torrents of fire shooting into the dark sky from their open, fanged mouths...* [24, с. 326].

Варто розглянути його **функціональні ознаки**. Так, першою з них є ознака **ШКІДНИК** (=b01): *En er Fáfnir skreið af gullinu, blés hann eitri, ok hraut þat fyrir ofan höfuð Sigurði* – «І коли Фафнір повз від скарбів, він плював отруту, й та падала на голову Сігурда» [16, с. 1]; *Hæfde ligdraca leoda fæsten, // ealond utan, eorðweard done gledum forgrunden* – «Вогненний дракон усі людські укріплення спалив, хвилями розстроив» [13, с. 2335–2336]; *frecne fyrdraca, fæhða gemyndig* – «жахливий вогненний дракон, убивця» [13, с. 2689]; *þa se wyrm onwoc, wroht wæs geniwad* – «як дракон прокинувся, він розлютився» [13, с. 2287]. Ознака «агресор/убивця» актуалізується в різні епохи під час ре-трансляції християнського міфу про Св. Георгія (перекодування прецедентного тексту) за допомогою кваліфікативних дескрипторів і констататорів-легісигнів (віддзеркалюють закономірний із позиції обраного базового оператора перебіг вербалізованих подій), наприклад: *a winged plague-like behemoth, tooth and claw <...> Then the dragon came down to the deafening sound, burning eyes like the winter's sun, and such a terror onwound to this hell-bound requiem; The beast, a ravenous hound on the hunting ground breathes fire to the funeral drums – there's a dragon in town and he won't back down again* [26].

Ознака **ОХОРОНЕЦЬ СКАРБІВ** (=b02) презентована такими прикладами: *Ægishjalm bar ek of alda sonum, meðan ek of menjum læk* – «Страшний шолом я завжди носив, як лежав на скарбах» [16, с. 16]; *féi ok fjörvi // réði sá inn fráni ormr* – «багатством і життям володів би змії» [16, с. 26]; *oððæt an ongan // deorcum nihtum draca ricsian, // se ðe on heaum hofe hord beweotode, stanbeorh steapne; stig under læg, eldum uncið* – «Аж доки почав темними ночами лютувати дракон. У печері в горі скарб він охороняв, у неприступних скелях. Шлях туди був невідомий» [13, с. 2210–2214], що зумовлює виконання функції b01: *Hordwynne fond // eald uhtsceaða opene standan* – «Свій любий скарб давній шкідник знайшов відкритим» [13, с. 2270–2271].

Серед функціональних ознак ДРАКОНА надзвичайною є **ЛІТУН** (=b03): *þæs wyrmes denn, ealdes uhtflogan* – «(у) лігві дракона, давнього світанкового літуна» [13, с. 2759–2760]; *se wifflaga* – «той що летить здалека» [13, с. 2830]; *the roar of the flying dragon* [27, с. 217]. «Надзвичайні властивості» та **СКАРБИ** (ресурси) ДРАКОНА є тригерами сценаріїв, у яких

він постає ОБ'ЄКТОМ АГРЕСІЇ (=b04): *einen lintrachen sluoch des heldes hant // er badete sich in dem bluote sîn huot wart hurnin // des snidet in chain wâfen daz ist diche worden schin* – «Дракона вразила рука героя; у його крові він скупався й закам'янів – відтоді жодною зброєю його не вразити» [22, с. 100]; *Si sprach mîn man ist küene und dar zv starc genuoc // dô er den lintrachen an dem berge sluoc // do bâtte sich in dem bluote der reche vil gemeit // da von in sît in stüremen nie dehein wâfen versneit* – «Вона сказала: «Мій чоловік повний звитяги й сил, якось під горою він вбив дракона, скупався в його крові та став невразливий, його не перемогти жодною зброєю» [22, с. 899]; *syððan wiges heard wurm acwealde, // hordes hyrde* – «хоробрий у битві вбив дракона, охоронця скарбів» [13, с. 885–886]. Загалом участь ДРАКОНА в сценаріях КОНФЛІКТ/ПРОТИСТОЯННЯ/ВІЙНА, де він виявляється ОБ'ЄКТОМ АГРЕСІЇ, визначається його зв'язком із вищими планами буття (альтернативною надсистемою або альтернативними джерелами енергії щодо домінуючого для певної лінгвокультури пантеону богів), що зумовлює концептуальну опозицію типу оксиморону «НЕБОЖЕСТВЕННЕ БОЖЕСТВО» (мегарівень концептуальних взаємодій). Відповідно, діалектичною щодо ЖЕРТВИ є ознака ОБ'ЄКТ ВІЩАНУВАННЯ (=b05) як елемент САКРАЛЬНОЇ СФЕРИ, двійник БОЖЕСТВА (*Et adoraverunt draconem, qui dedit potestatem bestiae* – «І поклонялися дракону, оскільки той дав владу звіру» (30 (Rev), 13: 4)) та суперник БОЖЕСТВА, «системна похибка», яку надсистема прагне знищити (*In die illa visitabit Dominus in gladio suo duro, et grandi, et forti, super Leviathan, serpentem vectem, et super Leviathan, serpentem tortuosum, et occidet cetum qui in mari est* – «Того дня Бог мечем міцним, великим і могутнім подолає (покарає) Левіафана, змія, що втікає, Левіафана, змія, що звивається, вб'є того, що мешкає у морі» (30 (Is), 27:1); *Tu confregisti capita draconis; dedisti eum escam populis Æthiopum* – «Ти знищив голову дракона, віддав його на їжу мешканцям Ефіопії» (30 (Psal), 73:14); *dragon-slayings historical, dubious and mythical* [27, с. 227]; *Et projectus est draco ille magnus, serpens antiquus, qui vocatur diabolus, et Satanus, qui seducit universum orbem: et projectus est in terram, et angeli ejus cum illo missi sunt* – «І великого дракона було скинуто, давнього змія, що зветься дияволом і Сатаною, котрий обдурив увесь світ: і скинуто його на землю, і ангели його разом із ним» (30 (Rev), 12:9)). Вкажемо на певний парадокс у християнській міфології, де ДРАКОН-ВОРОГ уявляється ТВОРІННЯМ БОЖЕСТВА (*Illic naves pertransibunt; draco iste quem formasti ad illudendum ei* – «Там плавають човни, там той дракон якого ти створив, аби він там (у морі) грав» (30 (Psal), 103:26)), що з певних причин виходить із-під контролю надсистеми, тоді як у язичницькій традиції ДРАКОН є рівноранговим

щодо БОГІВ елементом контрарно-орієнтованого світу (спорідненість змія Йормунганда та Локі має інше підґрунтя, адже Локі не належить до раси богів).

Розглянемо **локативно темпоральні ознаки**, а саме такі:

СТИХІЯ/СЕРЕДОВИЩЕ ІСНУВАННЯ (=d01): *egeslic eorðdraca* – «страшний підземний дракон» [13, с. 2825]; *Gesawon ða æfter wætere wurmscunnes fela, sellice sædracan* – «роздивлялись у воді подібних до черв'яків дивних морських драконів» [13, с. 1425–1426]; *Yet dragons are notte liken unicornes, I willen. They dwellyth in some Realm defined bye thee Fancie of the Wille* [23, с. 304];

ДАВНІЙ (=d02): *ealdes uhtflogan* – «давнього світанкового літуна» [13, с. 2760].

Кластер алюзивних зв'язків співвідносить ДРАКОНА з ПОТОЙБІЧЧЯМ (=d03): ДРАКОН – СМЕРТЬ (алюзія) – ПОТОЙБІЧЧЯ (наприклад: *Þar saug Niðhöggr // nái framgengna, // sleit vargr vera* – «Там Нідхьогг гриз трупи померлих, шматував людей» [29, с. 39]), а також перетворює його на маркер евентиву, що змінює конфігурацію світу (сценарій КІНЕЦЬ СВІТУ, (=d04), наприклад: *Þar kemr inn dimmi // dreki fljúgandi, // naðr fránn, neðan // frá Niðafjöllum; // berr sér í fjöðrum, // flýgr völl yfir; Niðhöggr nái* – «Ось з'являється чорний (похмурий) летючий дракон, блискучий змії, з Темних Гір, що є внизу, несе у пір'ї трупи як летить Нідхьогг над полями» [29, с. 66]; *nýsk Jörmungandr // í jötunnóði. // Ormr knýr unnir* – «Йормунганд ворухиться у неймовірній (велетенській) люті, змії б'є по хвилях» [29, с. 50]).

**Аксіологічні ознаки** ДРАКОНА є амбівалентними. З одного боку, це низка домінуючих негативних оцінок (-c01<sub>n</sub>), що приписуються МІ як перманентні онтологічні й функціональні властивості (a<sub>n</sub> / b<sub>n</sub>) → (-c01<sub>n</sub>), наприклад: *Przecież wśród wszystkich potworów smok jest chyba najwredniejszy, najokrutniejszy i najbardziej zajadły. Najbardziej wstrętny gad. Napada na ludzi, ogniem zięje i poruwa te, no, dziewice* [25, с. 6], а також виправдовують агресію проти нього. З іншого боку, у варіативних картинах світу він виявляється символічно переосмисленим РЯТІВНИКОМ (=c02<sup>b</sup>), що діалектично поєднує риси ШКІДНИКА, оскільки здійснюваний ним квест призводить до переформатування світу (зміни епох, цивілізацій, балансу сил тощо): *All was shattered, and all but memory lost, and one memory above all others, of him who brought the Shadow and the Breaking of the World. And him they named Dragon* [19, с. 12]; *Like the unfettered dawn shall he blind us, and burn us, yet shall the Dragon Reborn confront the Shadow at the Last Battle, and his blood shall give us the Light* [20, с. 10].

Вкажемо також на «транслювання» змісту переосмисленого концепту на інші ділянки картин світу лівоспільнот:

ДРАКОН – СИМВОЛ (=c03): *tipped with gilded beasts, serpents and dragons* [14, с. 6]; *The beast, half dragon and half worm (ship)* [14, с. 54–55], *duo dracones <...> quorum unus erat albus, alter vero rubeus. Cumque in vicem appropinquassent, commiserunt diram pugnam, cernentibus cunctis, ita ut ignis de ore eorum et naribus exhalaret* – «два дракони, з яких один був білий, а інший червоний <...> наблизились один до одного і розпочали жакливу битву, видихали полум'я» [17, с. 25] (при цьому перемога білого інтерпретована Мерліном як домінування саксів над населенням Британії);

ДРАКОН – ОЗНАКА (ПРЕДМЕТ) (=c04): *The beast, half dragon and half worm* [14, с. 54–55]; *A fleet of dragon-headed killers* [14, с. 141];

ДРАКОН – ПРИРОДНЕ ЯВИЩЕ (=a07<sup>c</sup>): *Fiery dragons had whipped across the sky* [14, с. 11].

Антропонімічна номінація з використанням вказаної вище іє. основи позначає ВОЛОДАРЯ (=c05): *Artur Paendrag Tanreall, Artur Hawkwing, the High King, united all the lands from the Great Blight to the Sea of Storms, from the Aryth Ocean to the Aiel Waste, and even some beyond the Waste* [19, с. 281], причому здійснюється алюзивна відсилка до «прецедентних персонажів» *Uther Pendragon, King Arthur Pendragon*, порівняймо: *Quo divulgato, Utherpendragon, excita armatorum copia ivit in Kambriam* [17, с. 142]. Номінації ДРАКОНА з'являються в текстах і дискурсах, що стосуються різних сфер буття людини, а відповідні мовні знаки постають ірраціонально вмотивованими «тригерами» прототипних ознак міфічного референта, уявлення про якого співвідносяться зі сферою джерела концептуальних моделей. З іншого боку, ДРАКОН постає метафорою на позначення уявного ВОРОГА або мети квесту (оволодіння ре-

сурсами), симулякром, що створюється задля маніпулювання суспільною свідомістю: *More's been empty for years <...> Kneel and behold your new king <...> Time to be killing the dragon* [15].

Наголосимо, що злам традиційних уявлень про ДРАКОНА та відхилення в перебігу стереотипних сценаріїв взаємодії з ним можливе за умови концептуальної інверсії фокусного суб'єкта в сенсі ЛЮДСЬКЕ – НЕЛЮДСЬКЕ (*Bo smoków, które bez wątpienia reprezentują Chaos, nie zabijam <...> Nie poluję na smoki – rzekł Geralt sucho. – Na widłogony, owszem. Na oszluzgi. Na latawce. Ale nie na smoki właściwe, zielone, czarne i czerwone. Przyjmij to do wiadomości, po prostu* [25, с. 6]) за умови визнання плюралістичності реальностей, у яких ДРАКОН протистоїть істотам із контарно-орієнтованих світів (*били морські хвилі, здіймалася з глибин огидна, страхітлива потвора, а над нею ширяв у небі вогнедихий дракон* [12, с. 7]; (*Юкка*) *затяг у безодню, і загасив полум'я його, і обеззброїв його. Так загинув могутній Сам-Ар* [12, с. 7]) або під час включення індивіда до міфологічних сценаріїв, що передбачають кооперацію з МІ задля успішного здійснення квесту (*Wait for me dragon, we'll meet in the sky by fire and magic I am sworn <...> On the journey of a shaman a dragon I must ride* [21]).

З огляду на виокремлені властивості мовних одиниць окреслимо кластер профільованих ознак вербалізованого концепту-міфологеми ДРАКОН, що становить відповідний квант у структурі МП/семіосфери людства (див. рис. 2). Схема враховує діалектичний характер уявлень про ДРАКОНА як МІФІЧНУ ІСТОТУ, польовий та ієрархічний принципи аранжування ознак, що віддзеркалюють універсальні закони системних взаємодій.

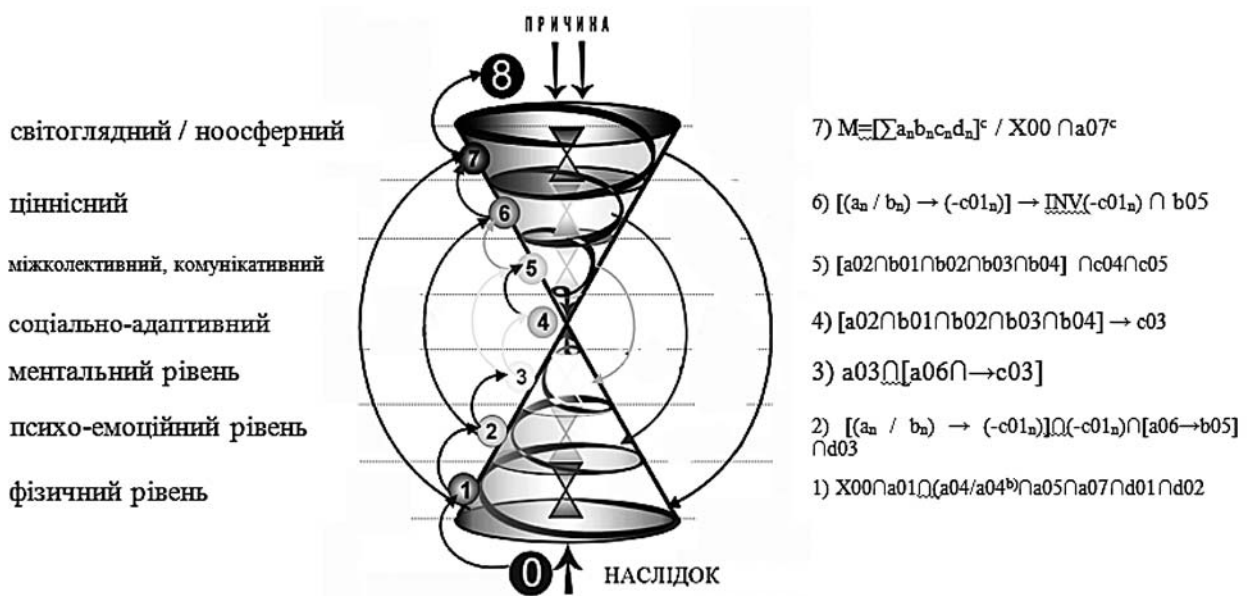


Рис. 2. Ієрархія пропозицій у структурі змісту концепту-міфологеми ДРАКОН

Причинно-наслідкові зв'язки між надсистемою й планами матеріального (знакового) буття зумовлюють характер сценаріїв за участю ДРАКОНА та логіку їх послідовностей.

Таким чином, ДРАКОН розглядається як прецедентний феномен, один із найбільш активних елементів МП, що діахронічно «мігрує» від центру до периферії картин світу лінгвоспільнот, а в умовах реміфологізації культури повертається до їх ядерної частини. Реконструкція складників внутрішньої форми відповідних номінативних одиниць свідчить про наявність уявлень про ДРАКОНА як «нечітку сутність» із розмитими варіативними параметрами. Його принципова не-антропоморфність (іконічне втілення хаосу), наявність надзвичайних властивостей і специфічних функціональних ознак перетворює його на антагоніста – агресора або жертву, причому подібні комплекси вербалізованих ознак проявляються на рівні соціальної адаптації й

групової взаємодії. В умовах реміфологізації культур зміст концепту ДРАКОН переосмислюється, а в його структурі акцентуються елементи значення «могутній», «надзвичайний», «чарівний», «мудрий», що відображається у використанні відповідних мовних знаків у номінації референтів, які належать до різних сфер людської діяльності. Емоціогенні ознаки підпадають під інверсію та, відповідно, набувають позитивного аксіологічного забарвлення. При цьому зазначені мовні знаки виконують як атрактивну функцію (прагматика рекламного дискурсу), так і моделюють (зазначені надзвичайні властивості ДРАКОНА проєктуються на прогнозований варіант функціонування закладу, установи, колективу, успіху товару на ринку тощо). Перспективним є створення багатомірної типології складників МП, зокрема МІ, а також універсологічно орієнтована інтерпретація їх мовних іпостасей.

### Література

1. Єсипенко Н.Г. Вербальний профіль і концептуальна структура англосаксонських культурних концептів: когнітивно-квантитативний підхід : [монографія] / Н.Г. Єсипенко. – Чернівці : Золоті литаври, 2012. – 320 с.
  2. Клименюк А.В. Знание, познание, когниция : [монографія] / А.В. Клименюк. – Тернополь : Підручники і посібники, 2010. – 304 с.
  3. Колесник О.С. Лінгвосоціотика міфологічного простору : дис. ... докт. філол. наук : спец. 10.02.15 «Загальне мовознавство» / О.С. Колесник ; Київський нац. ун-т ім. Т. Шевченка. – К., 2012. – 548 с.
  4. Конвэй Д.Дж. Танцы с драконами. Мифы и легенды / Д.Дж. Конвэй ; пер. англ. Л.А. Игоревского. – М. : ЗАО «Центрполиграф», 2008. – 282 с.
  5. Левицький А.Е. Перспективні напрями зіставних досліджень у межах когнітивно-дискурсивної парадигми / А.Е. Левицький // Мовні і концептуальні картини світу / відп. ред. А.Д. Белова. – К. : ВПЦ «Київський університет», 2007. – Вип. 23. – Ч. 2. – С. 119–127.
  6. Левицький В.В. Этимологический словарь германских языков : в 2 т. / В.В. Левицкий. – Винница : Новая книга, 2010–. – Т. 1. – 2010. – 610 с.
  7. Энциклопедия сверхъестественных существ / сост. К.М. Королев. – М. : Эксмо ; СПб. : Мидгард, 2007. – 720 с.
  8. Helbig H. Knowledge Representation and Semantics of Natural Language / H. Helbig. – Hagen : Springer, 2006. – 646 p.
  9. McBain A. An Etymological Dictionary of the Gaelic Language / A. McBain. – Stirling : Eneas MacKay, 1911. – 426 p.
  10. Pokorny J. Indogermanisches etymologisches Wörterbuch / J. Pokorny. – Bern : Francke, 1959. – 1183 S.
  11. Starostin S. StarLing database server / S. Starostin, G. Bronnikov, Ph. Krylov [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://starling.rinet.ru>.
- ### Джерела ілюстративного матеріалу
12. Дяченко М.Ю. Ритуал / М.Ю. Дяченко, С.С. Дяченки. – К. : А-ба-ба-га-ла-ма-га, 2006. – 280 с.
  13. Beowulf [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://northvegr.org/sagas%20and%20epics/epic%20poetry/beowulf/index.htm>.
  14. Cornwell B. The last kingdom / B. Cornwell. – London : Harper Collins publishers, 2004. – 489 p.
  15. Killing the Dragon [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.darklyrics.com/lyrics/dio/killingthedragon.html#1>.
  16. Fáfnismál [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://norse.ulver.com/texts/fafnis.html>.
  17. Hammer J. Geoffrey of Monmouth. Variant Version of his Historia Regum Britanniae / J. Hammer. – Cambridge : The Medieval Academy of America, 1951. – 292 p.
  18. Herodotus. The History of Herodotus, parallel English / Herodotus ; Greek transl. G.C. Macaulay [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.sacred-texts.com/cla/hh/index.htm>.
  19. Jordan R. Winter's Heart / R. Jordan. – New York : Tom Doherty Associates, LLC, 1990. – 596 p.
  20. Jordan R. The Great Hunt / R. Jordan. – New York : Tom Doherty Associates, LLC, 1990. – 541 p.
  21. Ride the Dragon [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.darklyrics.com/lyrics/manowar/thetriumphofsteel.html#3>.
  22. Nibelungenlied, Das. – Stuttgart : Philipp Reclam, 2004. – 1045 S.
  23. Pratchett T. Guards! Guards! / T. Pratchett. – London : Corgi Books, 1990. – 320 p.
  24. Rowling J.K. Harry Potter and the Goblet of Fire / J.K. Rowling. – New York : Scholastic, 2002. – 735 p.
  25. Sapkowski A. Miecz przeznaczenia / A. Sapkowski. – Warszawa : SuperNOWA, 1992. – 365 s.
  26. The Dragon and Saint George : Lyrics video [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=kNL6XWJKXCQ#t=151>.
  27. Tolkien J.R.R. The Hobbit / J.R.R. Tolkien. – New York : Ballantine Books, 1999. – 304 p.
  28. Tolkien J.R.R. Silmarillion / J.R.R. Tolkien. – Boston ; New York : Houghton Mifflin Company, 1999. – 365 p.
  29. Völuspá [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://norse.ulver.com/edda/voluspa.html>.
  30. Vulgate (Latin) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.sacred-texts.com/bib/vul/rom011.htm#033>.