

Міфологéма, мітологéма (нім. Mythologeme, від грец. μῦθος — переказ, оповідь, λόγος — слово, думка, вчення та -εμα — суфікс зі значенням результату, завершення, оформлення або одиниці виміру) — у *культурології*, *аналітичній психології* та *літературознавстві* усталена універсальна (кроскультурна) і повторювана ідея (тема) — типовий міфічний *сюжет*, *образ* або *мотив*; форма репрезентації *архетипу*.

Походження і семантика терміна

Термін «міфологема» був уведений у науковий обіг К. Г. Юнгом та його співавтором філологом і релігієзнавцем К. Керенї (1897; тепер Румунія — 1973; Швейцарія) у праці «Вступ до сутності міфології» (1941). Позначав фундаментальну поняттєво-образну одиницю *міфу*, що є основою для формування культурних *наративів* (як у традиційних міфологічних системах, так і в сучасних художніх практиках).

К. Керенї визначав міф як відтворення первісної *реальності* у формі оповіді та розглядав міфологему як ключовий архетиповий елемент сюжетотворення (розгортання сенсів, запакованих у архетипі). Повторюваність, упізнаваність та семантична відкритість міфологем дає потенціал для численних *інтерпретацій* та актуалізацій у різних культурно-історичних контекстах, є чинником єдності людської *культури*. Архетип і міфологему розглядають, відповідно, як статичну і динамічну структури міфу.

Міфологема не має завершеного характеру, але здатна набувати найрізноманітніших сенсів — як універсальних, так і етноспецифічних. У межах міфологічної системи міфологеми відіграють роль метасюжетів, спрямованих на відтворення ідеї циклічності *буття*; відбивають універсальні моделі *колективного несвідомого*. А тому постають не лише первинним елементом формування міфології, а й носієм міфологічної пам'яті. Завдяки цьому, міфологеми тягло існують у культурному полі, попри архаїзацію вихідного міфу.

Ключові міфологеми

Серед найпоширеніших і концептуально усталених міфологем виділяють ті, що репрезентують базові моделі *буття* та екзистенційного людського *досвіду*. Серед них:

***смерті та воскресіння** — як уявлення про тимчасове переривання життєвої сили та її чергове оновлення, ритмічність природних циклів і неперервність життя (наприклад, *Осіріс, Думузі, Діоніс, Персефона, Ісус Христос, Бальдр, Таммуз, Коляда-Ярило-Купало, Дажбог*; у сучасній культурі — маг Гендальф із трилогії «Володар перснів» Д. Р. Толкіна, лев Аслан із циклу романів «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса, персонаж Нео з кіноепопеї «Матриця» братів/сестер Вачовські, Гаррі Поттер із серії романів-фентезі Дж. Роулінг, Джон Сноу із циклу романів «Пісня льоду і полум'я» Д. Мартіна, а також романи «НепрОсті» Т. Прохаська, «Вічник» М. Дочинця, фільм «Атлантида» В. Васяновича тощо);

***ініціації** — як проходження випробувань, переходу індивіда до зрілості та духовного прозріння (див. *Ініціація*), уявлень про символічну смерть попередньої ідентичності й народження нової (Елевсинські містєрії, *Мітра, Будда*, таїнство хрещення, в українській традиції — посвячення у воїни, ймовірно пов'язані початково з культом *Перуна*, весільні обряди; у сучасній культурі — Пол Атрід з кіноепопеї «Дюна» за романом Ф. Герберта, Катніс Евердін з кіноциклу «Голодні ігри» С. Коллінз, Енакін Скайвокер з кіноепопеї «Зоряні війни» Дж. Лукаса, Геральт із Рівії із циклу романів «Відьмак» А. Сапковського, трилогія «Биті є» Л. Дашвар тощо);

***подорожі героя** — як вихід за межі звичного світу і повернення у трансформованому вигляді (*Гільгамеш, Одиссей, Геракл, Еней, Будда, Котигорошко, Кирило Кожум'яка*; у сучасній культурі — Більбо Бегґінз і Фродо Бегґінз із циклу «Гобіт», «Володар перснів» Д. Р. Толкіна, Джейк Саллі з кінофраншизи «Аватар» Д. Кемерона, герой Роланд Діскейн із серії романів «Темна вежа» С. Кінга, а також роман «Мальва Ланда» Ю. Винничука тощо);

***світового дерева та світової гори** — моделі космосу як упорядкованої структури, де з'єднано різні реальності: небо, землю, підземний світ (*Ігґдрасіль, Бодгі, Меру, Олімп, Синай, Голгофа, Алатир-камінь*, в українській міфології — Прадуб; у сучасній культурі — Дерево душ із кінофраншизи «Аватар», Судна Гора / Ородруїн з епопеї «Володар перснів», Дерево Життя з фільму-притчі «Фонтан» Д. Аронофскі, роман «Фріда» М. Гримич та ін.);

***золотої доби** — як спогаду про первісну цілісність і гармонію між людиною і божественним, що була втрачена [*Едем, Елізіум, Ірій, доба Кроноса, Саття-юга*; у сучасній культурі — *утопії* (кінофраншизи «Зоряний шлях» та «Аватар» Д. Кемерона, Валіно́р зі «Сильмариліону» Д. Р. Толкіна, Валі́рія з циклу романів

«Пісня льоду і полум'я», Ваканда з «Кіновсесвіту Марвел» (англ. Marvel Cinematic Universe, далі — КВМ), роман «Епізодична пам'ять» Л. Голоти тощо];

***створення світу** (космогонія) — як перехід від хаосу до порядку («Енума еліш...», Книга Буття, «Теогонія» Гесіода, Імпр, Кетцалькоатль, міфи про Золоте яйце, у сучасній культурі — міф «Айнуліндале» у «Сильмариліоні» Д. Р. Толкіна, кінофільми «2001: Космічна Одіссея» С. Кубрика за творами А. Кларка, «Прометей» Р. Скотта, роман «Сарабанда банди Сари» Л. Денисенко та ін.);

***кінця світу** — уявлення про завершення космічного циклу, остаточну загибель або чергове оновлення світу (*Всесвітній потоп*, Калі-юга, Рагнарок, Апокаліпсис, образи Ноя, Девкаліона й Пірри, Утнапіштіма, у сучасній культурі — фільми «Інтерстеллар» К. Нолана, «Не дивіться вгору» А. Мак-Кея, «2012» Р. Еммеріха, роман «Дорога» К. Маккарті, кінофраншиза «Шалений Макс» Дж. Міллера тощо);

***космічної битви** — як протистояння сил хаосу й сил порядку, божественного й демонічного первнів [*Мардук і Тіамат*, Зевс і Тифон, Ягве і Левіафан, Ахура-Мазда й Ангра-Майнью, Перун і Змій (*Велес*), Білобог і Чорнобог; у сучасній культурі — джедаї та сітхи в кіноепопеї «Зоряні війни», Саурон і Вільні народи Середзем'я в легендарумі Р. Д. Толкіна, автоботи і десептикони у медіафраншизі «Трансформери» від холдингу «Газбро» (англ. «Hasbro», скорочення від «Hassenfeld Brothers»), борня за «камені Вічності» у продукції КВМ, а також романи «Тигролови» І. Багряного, «Культ» Л. Дереша та ін.];

***священного шлюбу** (ієрогамії) — відтворює ідею космічної гармонії через поєднання божественних начал — чоловічого й жіночого (*Інанна й Думузі, Геб і Нут, Уран і Гея, Ісіда й Осіріс, Шіва і Шакті, Зевс і Гера*; у сучасній культурі — Арагорн і Арвен з «Володаря перснів», Нео й Трініті з «Матриці», Джейк Саллі й Нейтірі з «Аватару», роман «Остання любов Асури Махараджа» Л. Дереша), часто є сакральною легітимацією влади;

***(само)жертви божества** — як уявлення про сакральний акт, через який відбувається відновлення космічного порядку, спасіння або оновлення світу (Аттіс, Одіс, Ісус Христос, Пуруша, Імпр, у сучасній культурі міфологему вбачають у образах Гаррі Поттера, Тоні Старка з КВМ, Джона Коффі з роману

«Зелена миля» С. Кінга, Гаррі Стемпера з фільму «Армагеддон» М. Бея, романі «Електричка на Великдень» О. Ірванця та ін.);

***першоплюдини** (першопредка, прабатька) — як початку людського роду (*Адам*, Пуруша, *Паньгу*, Імір, бог *Рід*, прабатько *Орій*, у сучасній культурі — фільми «Прометей» Р. Скотта, «Люсі» Л. Бессона, роман «Намір!» Л. Дереша та ін.);

***Богині-матері** (праматері) — уособлення життєдайної сили природи, джерела плодючості (*Нінхурсаг*, Гея, *Астарта*, Ісіда, *Кібела*, *Мокоша*, Парваті та ін., див. *Богиня-мати*; у сучасній культурі — Галадріель з «Володаря перснів», Ейва з «Аватару», а також образ Соломії з роману «Соло для Соломії» В. Лиса та ін.);

***культурного героя** — посередника між богами й людьми, дарувача фундаментальних благ людству (вогонь, ремесла, землеробство, знання), часто шляхом крадіжки у богів (*Прометей*, *Мауї*, Одін, *Сварог*, Велес, козак *Мамай*, у сучасній культурі — Доктор Мангеттен з роману «Вартові» А. Мура, Морфей із кінофраншизи «Матриця», а також персонаж роману «Падре Балтазар на прізвисько Тойво» М. Гримич, сліпий *кобзар* у фільмі «Поводир» О. Саніна та ін.);

трикстера (шахрая, блазня) — амбівалентного персонажа, втілення творчої деструкції, що символізує хаос, хитрість, порушення правил, і водночас спонуку важливих змін [*Локі*, *Гермес* у ранній версії міфу, Анансі, Койот, Ешу, Івасик-Телесик, Лис Микита, Домовик, у сучасній культурі — образи Джокера з «Розширеного всесвіту Ді-Сі» (англ. «DC Extended Universe», далі — РВДС), Капітан Джек Спарроу — головний персонаж кінофраншизи «Пірати Карибського моря» Г. Вербінські, Дедпул з КВМ, Чеширський Кіт з повісті «Аліса в Дивокраї» Л. Керрола, Тіріон Ланністер з циклу «Пісня льоду і полум'я», а також роман «Записки кирпатого Мефістофеля» В. Винниченка тощо];

***героя-сироти** (знайди) — як символ покинутості, прихованого або невідомого шляхетного походження, уособлення *самопізнання* й самоствердження, втілення обраності та долі (*Мойсей*, *Едін*, *Ромул і Рем*, Іван-сирота, у сучасній культурі — Гаррі Поттер, Люк Скайвокер, Супермен з РВДС, Мандалорець із «Зоряних війн», Джон Сноу з циклу «Пісня льоду і полум'я», жіночі образи з роману «Країна гіркої ніжності» В. Лиса та ін.);

***лабіринту** — як універсального символу складного та небезпечного шляху до сакрального центру; духовного пошуку, де фізична подорож є метафорою

трансформації *свідомості* (лабіринт *Мінотавра*, *мандала*, підземні храмові комплекси та печери; у сучасній культурі — бібліотечний *хронотоп* у романі «Ім'я троянди» У. Еко, образи бібліотеки як нескінченного лабіринту в Х. Л. Борхеса, «лабіринту свідомості», «чертогів пам'яті» у фільмах М. Патінсона, К. Невольського, М. Геттіса і С. Моффата, місто-пазл у фільмі «Лабіринт Фавна» Г. дель Торо, багаторівневі сновидіння у фільмі «Початок» К. Нолана, а також роман «Танго смерті» Ю. Винничука тощо);

****дороги*** — як універсального символу життєвого шляху, духовного пошуку та доленосного вибору, аспектами якого є вибір (роздоріжжя), зустрічі (попутники, вороги, провідники) та відкриття (як зовнішнього світу, так і внутрішнього «Я»); на відміну від лабіринту, дорога символізує не так пошук центру (виходу), як власне процес руху, зміни та становлення (подорожі *аргонавтів*, Одиссея, мандри *Геракла*, Енея, концепт *Дао*, шлях Будди до *просвітлення*, *гіджра* Пророка *Мухаммеда*, мандрівне життя українських кобзарів, мотиви роздоріжжя в українському *фольклорі*, у сучасній культурі — романи «У дорозі» Дж. Керуака, «Депеш Мод» С. Жадана, «Рекреації» Ю. Андруховича та ін.);

****неволі*** (полону) — як універсального стану обмеження свободи, пригнічення духу та втрати цілісності власного «Я», що охоплює рівні тілесного (ув'язнення, рабство), психологічного (травма, залежність, страх), соціального (*диктатура*, *ідеологія*), духовного (*гріх*). Боротьба з неволею, спроба «втечі» — центральний сюжетний рушій [*Тартар*, *пекло*, *шеол*, *Аїд*, *Дуат*, Прометей закутий, Інанна у потойбіччі, єгипетська неволя Ізраїлю (див. *Вихід*), козаки-невільники в українських *думах*, у сучасній культурі — роман-*антиутопія* «1984» Дж. Орвела, роман «Замок» Ф. Кафки, фільм «Втеча з Шоушенка» Ф. Дарабонта, психологічний трилер «Я бачу, вас цікавить п'ятьма» І. Павлюка та ін.].

У літературознавстві

У сучасному *літературознавстві* поняття «міфологема» є предметом дискусій та різночитань. Термінологічна невизначеність зумовлена переважно крайніми підходами: зближенням із поняттям архетипу (т. з. міфологічний архетип), з одного боку, або ж ототожненням з *міфемою* — з іншого. Утім термін нерідко використовують і як синонімічний до понять «мотив» або «концепт».

Пріоритетним є підхід, що розглядає міфологему як конкретне образно-символічне втілення архетипу в художньому тексті. Універсальні форми колективного несвідомого є засадою для формування міфологем — стійких сюжетно-образних структур, де архетип набуває символічного втілення. Комбінація міфологем формує цілісний міф, що функціонує як завершена наративна система. Структурний аналіз міфу, своєю чергою, уможлиблює розкласти його на елементарні одиниці смислу — міфеми (на відміну від міфологем, утворюють *бінарні опозиції*). Такий підхід дозволяє поєднати психологічну (юнгіанську) та структуралістську перспективи, розкривати як глибинні, так і поверхневі рівні організації міфологічного *дискурсу*.



Попри розмаїття трактувань, у сучасному літературознавстві можна вирізнити низку константних ознак міфологеми: скомпресована сюжетність (її смислове ядро функціонує без необхідності повного розгортання сюжету), ретроспективність (зверненість до міфологічного минулого) та регіональна специфіка (обумовленість конкретним культурно-історичним ареалом).

Водночас, як зауважують деякі дослідники, міфологема не завжди функціонує як сюжетотвірний чинник, а може існувати в тексті на рівні узагальнення, бути основою для творення нових, індивідуально-авторських *метафор*.

У сучасній культурі

Сучасна культура не лише зберігає архетипове ядро міфологем у суспільній свідомості, але й активно трансформує їх, переводить із площини *сакрального* у сферу індивідуальної творчості, духовного пошуку, *масової культури* та *медіа-комунікації*.

Через міфологеми універсальні смисли набувають індивідуалізованих форм у конкретних образах і художніх репрезентаціях. При цьому архетипова, т. з. первинна міфологема, лишається складником колективної міфічної свідомості, тоді як «авторська» міфологема, хоч і зберігає структурне оформлення, виповнена індивідуальними, екзистенційно значущими змістами.

У сучасному культурному просторі функціонування міфологем змінюється. Ця трансформація не скасовує їхньої архетипової природи, а радше демонструє її гнучкість та адаптивність до нових історичних умов. Міфологеми виконують функції:

- **структурно-наративну* — як основу сюжетів у літературі, кіно, театрі та ігрових медіа (міфологема подорожі героя, наприклад, постає як універсальна модель *драматургії*, що організовує наратив у пригодницьких романах, фільмах, коміксах і комп'ютерних іграх, де загальна структура випробування і повернення є впізнаваною);

- **естетичну* — є джерелом естетичних переживань та естетичного досвіду (до того ж естетичний і символічний потенціал міфологеми може актуалізуватися за межами вербального тексту, зокрема у сфері візуальних мистецтв, *декоративних мистецтв* — вишивка, писанкарство, храмова архітектура тощо);

- **світоглядно-екзистенційну*, коли міфологеми пропонують людині модель осмислення межових станів буття: народження і смерті, втрати і відновлення, кризи й трансформації, стають інструментом пізнання та вибудовування сенсів;

- **ідентифікаційно-інтегративну* — здатність міфологем формувати колективну *ідентичність* та забезпечувати соціальну згуртованість (національні міфологеми, як-от образи прабатьків, героїв, «золотої доби», актуалізуються в політичних наративах і культурній пам'яті);

- **комунікативно-символічну* — як засіб швидкої трансляції значень: уґрунтовані на аксіологічному (передача цінностей) та регулятивному (моделі «дозволу-заборони») складниках, міфологеми стають «культурними кодами», а завдяки

своїй універсальності, дозволяють швидко передавати складні сенси в медіа, рекламі та мистецтві (відіграють роль смислових скорочень);

**адаптивну* (пропонують гнучкі шаблони для інтерпретації нових реалій, за збереження зв'язку з глибинними архетипами).

Життєздатність міфологем у сучасності свідчить про те, що вони залишаються одним із ключових механізмів структурування людського досвіду у художньому, політичному, екологічному, медіа- дискурсах тощо, зокрема як інструмент для маніпуляцій *масовою свідомістю*.

Міфологема й ідеологема

Міфологема та ідеологема, попри зовнішню подібність як смислові одиниці колективної свідомості, належать до різних рівнів культурної *семантики*. Міфологема походить зі сфери архетипового й постає як стійка сюжетно-образна структура, у якій відбиваються універсальні схеми людського досвіду. Її логіка символічна й позачасова, пов'язана з глибинними моделями буття, закоріненими в колективному несвідомому. Ідеологема натомість належить до історично зумовленої площини соціальної свідомості, є раціоналізованим елементом ідеологічного дискурсу, що покликаний легітимізувати певні *цінності*, норми або владні відносини. Якщо міфологема виражає архетип у формі символічного образу, то ідеологема трансформує цей образ на поняттєво-дискурсивну конструкцію, підпорядковану культурним чи політичним інтересам епохи. Міфологема репрезентує позаісторичний рівень смислу, тоді як ідеологема фіксує його історичну інтерпретацію в межах конкретної культурної системи. У сучасному культурному дискурсі простежують тенденцію до раціоналізації й політизації міфологічних структур, унаслідок чого міфологеми зазнають ідеологічної трансформації. Архетипові образи, що первісно виконували функцію колективних символів екзистенційного досвіду, перетворюються на ідеологеми, які обслуговують певні соціальні чи національні наративи (так, міфологема героя у новітньому контексті набуває форми ідеологеми «національного героя», «матері-землі» — ідеологеми «батьківщини», «вітчизни», де архетипова материнська символіка набуває політичного виміру та ін.). Сучасні ідеологеми — це секуляризовані й раціоналізовані варіанти міфологем. Завдяки сполученню символічної сили міфу з інструментальною функцією політичного дискурсу, вони зберігають здатність впливати на колективні емоції, пам'ять і поведінку.

У сучасному українському культурному дискурсі ідеологеми виконують подвійну функцію – консолідаційну та ідентифікаційну, сполучають архетипові міфологічні структури з історичною травматикою національного досвіду. Найяскравіше це увиразнюють воєнний та постколоніальний наративи, де архетип героїчного діяння трансформується на ідеологему «захисника», «воїна світла», а образ «втраченої батьківщини» — на символ «відродження» й «повернення дому». Водночас такі ідеологеми не лише відтворюють колективну пам'ять, а й формують нову *парадигму* української суб'єктності, де міфологічна уява стає підґрунтям політичного самоствердження. Сучасна українська культура засвідчує, що міфологема лишається глибинною матрицею ідеологічних смислів, надає історичному досвідові символічної повноти та онтологічної ваги.

Джерела

Jung C. G., Kerényi K. Einführung in das Wesen der Mythologie. Amsterdam : Akademische Verlagsanstalt Pantheon, 1941. 281 p.

Jung C. G., Kerényi K. Essays on a Science of Mythology. Princeton : Princeton University Press, 1969. 208 p.

Література

Міфологема // Лексикон загального та порівняльного літературознавства. Чернівці : Золоті литаври, 2001. С. 338.

Міфологема // Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : Видавничий центр «Академія», 2007. Т. 2. С. 54.

Бовсунівська Т. Міфологема як резистентний складник літератури // Дивослово. 2010. № 8. С. 49–52.

Костюк І. Міфологема: історія поняття в науковому дискурсі // Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2011. Вип. 22. С. 405–416.

Просалова В. А. Міфологема в поезиці художнього твору: варіативні й інваріантні складники // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. 2022. Вип. 56. С. 210–213.