

ISSN 2415-7929

Хмельницький національний університет

**АКТУАЛЬНІ
ПРОБЛЕМИ ФІЛОЛОГІЇ
ТА ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА**

Збірник наукових праць

Випуск десятий
Том 2

Колесник О. С. ,
доктор філологічних наук, професор,
професор кафедри германської філології
Київського університету імені Бориса Грінченка
e-mail: axli@i.net

ВТОРИННА НОМІНАЦІЯ І ВТОРИННА МІФОЛОГІЯ У ТВОРЕННІ АЛЬТЕРНАТИВНИХ СВІТІВ

У статті розглянуто міфосеміотичні та лінгвокультурні основи творення альтернативних світів. Категоризаційні та номінативні процеси аналізуються з позицій теорії міфологічно орієнтованого семіозису. Динаміка творення вторинних міфів, трансформації мовних систем і лінгвокультур висвітлюються в універсологічному міждисциплінарному ключі.

Ключові слова: міф, оператор, семіозис, система, домен

Сучасна нам епоха трансформацій позначена низкою фундаментальних зрушень у ціннісних орієнтирах, моделях поведінки, способах світосприйняття і комунікативних практиках людей, етносів і націй. Специфіка функціонування мовних систем у цьому контексті полягає в активному формуванні нових смислів, а також "віднайденні" певних історично "затемнених" сенсів, що окреслюють минулий досвід лінгвоспільнот взаємодії зі світом [5] у режимі відкритих систем, здатних до саморегуляції та самопідтримки [12]. У цьому контексті відзначимо актуальність інтегративного дослідження явища реміфологізації культур, що розгортається у діалектично протилежних планах. З одного боку, йдеться про "ре-міграцію" складників міфологічного простору (МП) до ядерного сегменту картин світу соціумів, пов'язане з цим відродження етнічних культур, формування субкультур і генеза нових патернів міжкодові взаємодії. З іншого боку, відбувається свідоме конструювання вторинних міфів-симулякрів, що, за умови розвитку електронних засобів комунікації та мас-медіа, дозволяють ефективно маніпулювати "суспільною думкою", впливати на стан психічного здоров'я адресатів, "імплантувати" чужорідні мовні й культурні коди-віруси до картин світу. Відповідно, декларований протягом останніх десятиліть міжпарадигмальний підхід до аналізу явищ мови та мовлення [4; 8] має перспективу трансформації у нову універсологічну парадигму, орієнтовану на пояснення ізоморфізму структури і функціонування систем різної етіології [7].

У категоризації світу загалом та моделюванні альтернативних реальностей зокрема використовується універсальний спосіб обробки інформації, а саме, співвіднесення вхідних сигналів з фрагментами попереднього досвіду за траєкторією, окресленою ірраціональним (міфічним) вихідним оператором, та формування ситуативно-релевантних ноєматичних смислів [2, с. 227-229]: як динамічних концептуальних профілів (варіантів) універсальних та етноспецифічних концептів та мовно-знакових конструктів з переосмисленою семантикою. При цьому комплекс вербально-семіотичних і ментально-концептуальних феноменів співвідноситься з нейрофізіологічними процесами - синтезом специфічних білків, що відбувається у відносно усталеній послідовності залежно від особливостей інтерпретованої інформації, а також фізичними параметрами проходження електричних сигналів у нервовій тканині людини. Фізична природа нейронних взаємодій, відповідальних за інтерпретаційну й мовно-мовленнєву діяльність, становить підґрунтя явищ резонансу / інтерференції, відповідальних за виникнення полів, тобто, зумовлює виникнення і функціонування "супер-свідомості", "психофракталу" [3], етноспецифічних та ін. картин світу як феноменів польового (квантового) характеру,

"просторів" різної природи. У цьому сенсі метафоричний підхід до мови як носія "духу нації" (за В. фон Гумбольдтом) дозволяє розглядати мовний код як цілком матеріальний медіатор / тригер енерго-інформаційних трансформацій та взаємодій.

Зазначений механізм інформаційного "мапування" залучає певні вихідні концептуальні матриці-еталони, своєрідні інтерпретанти, відносно котрих формується вивідне знання. Ці матриці є ірраціональними аксіоматичними утвореннями, що існують як концепти-міфологеми й міфологічні сценарії, а разом становлять міфологічний простір як ядро семіосфери / національних картин світу. Відповідно, одиниці з плану міфічного (концептуальні та вербально-знакові) ми розглядаємо як базові оператори, що визначають специфіку концептуалізації дійсності. У ході інтерпретаційної діяльності, комунікативних практик і мовно-кодowego конструювання альтернативних світів відбувається породження вторинних міфів, котрі використовуються як основа субординатної концептуалізації специфічних фрагментів світу, деталізації певних сценаріїв або використовуються в якості симулякрів. Останні дозволяють надавати певним варіантам міжсистемних взаємодій, шкідливих або небажаних для певної системи або станів речей у світі, позитивного забарвлення й навіювати деструктивний сценарій функціонування системи-об'єкта маніпуляцій. У конструюванні альтернативного світу на основі ірраціонального міфу виділяємо такі базові (відносно послідовні) стадії [10] (Рис. 1-а):

"формобудова"(1), а саме, вибір базового оператора й відповідного мовно-знакового кластеру, в якому він закодований (контекстуально релевантної номінації концепту-міфологеми, прецедентного феномену, морфофонемічного комплексу тощо) та номінація фокусних для конфігурації певного світу концептів (просторових, антропо- / тео- / "крипто-" морфних, евентивних та ін.), що становлять його референтивне поле; **"взаємодія"**(2): вербальне кодування багаторівневих кластерів сценаріїв, підпорядкованих універсальній логіці квесту, які віддзеркалюють зміни станів речей у світі та його трансформації відповідно до його поступу як відкритої (або закритої) системи у взаємодії з іншими світами (значення використаних одиниць мовного коду перетворюються на "ситуативні семантичні кванти" або ноематичні смисли, співмірні зі змістом вербалізованого сценарію); **"управління"**(3): модельований альтернативний світ "вписується" до поліверсуму, представленому в семіосфері, стає феноменом лінгвокультури та впливає на колективного адресата, а відповідні текстові конструкти набувають характеру вторинних міфів - операторів концептуалізації субординатного рівня, що використовуються у рекламному, політичному, релігійному, ігровому та ін. видах дискурсу і змінюють стани речей у синхронічно доступних варіантах картин світу лінгвоспільнот (при цьому використані одиниці мовного коду розвивають додаткові значення); на етапі **"синтезу"** (4) альтернативний світ-текст постає як прецедентний феномен, "фокус зборки" лінгвальної та екстралінгвальної інформації, певний енерго-інформаційний квант, котрий поєднує діахронічно віддалені та культурно неспоріднені фрагменти ноосфери у єдиному потоку. На вказаних етапах вербального творення образу світу відбувається взаємодія кодів різної природи, що забезпечують функціонування відповідних просторів (міфологічного, дискурсивного, множин ментальних і номінативних просторів тощо), ієрархічно співвіднесені елементи котрих вступають у синергетичні зв'язки за механізмом резонансу (Рис. 1-б) і породжують контекстуально релевантні ноематичні смисли. У результаті багатовимірного "синтезу" формуються нові субкультури, розвиваються моделі комунікативної поведінки, виникають вторинні міфи та модифікується власне мовний код (зокрема, номінатори первинного міфологічного коду перетворюються на "тригери" алузивних зв'язків між різними планами дійсності). Наведемо приклади.

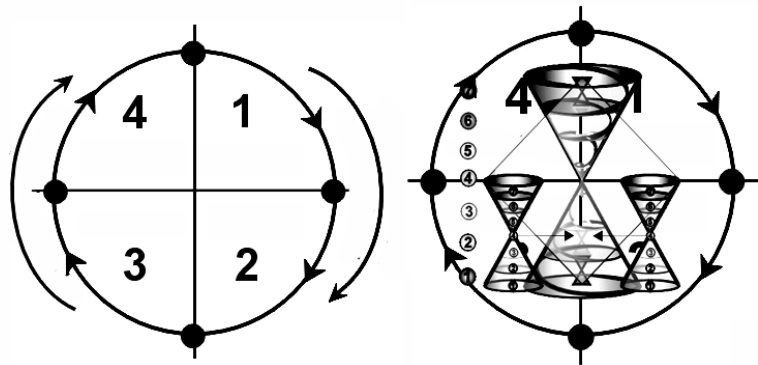


Рис. 1. Етапи поступу систем: (а) універсальна (б) смислового поля культури

1. Номінації концепту-міфологеми ДРАКОН охоплюють такий 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" [20]. Базова функціональна ознака денотата "здатність бачити" може отримувати інтерпретації у напрямку "бачити" → "пізнавати" → "мудрий" або "дивитись" → "шкодити поглядом" → "чудовисько / ворог".

З огляду на дані кельтських мов, у яких існує традиційна номінація власне дракона (гел. *dragon*, *dreugan*, ірл. *dragun*, дірл. *drac* < лат. *draco(n)* [18, с. 140], наступні асоціативні кластери значень утворюються навколо семи "бачити" (іє. *derk-* "бачити" > грец. *drákōn*, але 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", кімр. *drych* "погляд, дзеркало", кімр. *drem, trem*, брет. *dremm* "обличчя", дірл. *an-dracht* "темний" [19, с.213], що імплікують як "візуальні ефекти" (та базову функціональну здатність міфічної істоти впливати на стан речей поглядом) так і їх відсутність, "затемнення" і подальші асоціації зі смислами "таємничий", "невідомий" → "небезпечний". У цьому контексті висловимо припущення, що іє. *derk-* пов'язане з герм. *derk-* / *dark-* "темний" (да. *deorc* але *draca* "дракон"; при чому в да. текстах "темний" є кваліфікатором ВОРОГА, суб'єкта зі сфери зовнішнього світу, до якого належить і ДРАКОН як МІФІЧНА ІСТОТА: *deorc deapscapa* "темна тінь смерті" [11, 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", *dárga(na)* "негода" [8, с. 139] дозволяють ідентифікувати ДРАКОНА як "мешканця певної стихії" та, відповідно "користувача [певної] енергії", пор. *wyrmcyntnes fela, sellice sædracan* "подібні до змія, дивні морські дракони" [11, 1425-1426].

Пор. також гел. *dearc, dearcag* "ягода", ірл., дірл. *derc, *derkes-*, співвідн. з санскр. *drākshā* "лоза, виноград", тобто, "той що звивається, оплутує", асоціативно, гіпотетично "помітний [на фоні рослини-носія], той, кого видно", але також гел. *dearc* "спостерігати, бачити", ірл. *dearcaim*, дірл. *dercaim* "вигляд, вид", *derc* "око", **derko* "я бачу", санскр. *darc* "бачити" [18, с.126], що дозволяє гіпотетичну реконструкцію "той хто бачить унаслідок оволодіння ("оплутування")" (пор. традиційні уявлення про дракона як "грабіжника" та "накопичувача / охоронця скарбів"), тобто "той хто знає / пізнає" / "мудрий".

У свою чергу, ознака "звиватись" є спільною з синонімічними назвами ДРАКОНА: да. *wyrm* (*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" (пор. грец. *rhomos*, лат. *vermis*, лит. *varmas* "комаха") < іє. (?) іє. **wer-* (3) "повертатись" (балт. **wārm-a-*, кельт., кімр. *gwraint* "черв'як") [20]. Пор. також номінації а. *wuvern*, са. *wuver* < а.-фр. *wivre* < дфр. *guivre* "змій" (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 [1]), ДРАКОН розуміється як "носії знання".

У картинах альтернативних світів, створених у різні епохи на основі переосмислених фрагментів міфологічного простору, ДРАКОН постає як ВОРОГ: *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" [22, Rev, 12:9], *a most specially greedy, strong and wicked worm called Smaug* [21, с. 23]; ДЖЕРЕЛО СИЛИ *Et dedit illi draco virtutem suam, et potestatem magnam* "І наділив його [звіра] дракон своєю силою і великою владою" [22, Rev, 13: 2], *"Inn fráni ormr, þú gerðir fræs mikla ok galzt harðan hug* "Могутній змій, ти шипів гучно й був хоробрим" [14, 19], ОБ'ЄКТ ВШАНУВАННЯ як елемент САКРАЛЬНОЇ СФЕРИ, двійник БОЖЕСТВА: *Et adoraverunt draconem, qui dedit potestatem bestiae* "І поклонялися дракону, оскільки той дав владу звіру" [22, Rev, 13: 4], та суперник БОЖЕСТВА: *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" [22, Is, 27:1]. ДРАКОН традиційно є ШКІДНИКОМ / НЕБЕЗПЕЧНОЮ ІСТОТОЮ: *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" [14, 1], *Hæfde ligdraca leoda fæsten, // ealond utan, eorðweard ðone gledum forgrunden* "Вогнений дракон усі людські укріплення спалив, хвилями розтрошив" [11, 2335 - 2336], *frecne fyrdraca, fæhða gemyndig* "жахливий вогненний дракон, вбивця" [11, 2689]; ОХОРОНЦЕМ СКАРБІВ: *Ægishjalm bar ek of alda sonum, meðan ek of menjum lák* "Страшний шолом я завжди носив, як лежав на скарбах" [14, 16], *féi ok fjörvi // réði sá inn fráni ormr* "багатством і життям володів би змій" [14, 26], та ОБ'ЄКТОМ АГРЕСІЇ з боку людини: *syððan wiges heard wurm // acwealde, hordes hyrde.* "тому що вправний у битві вбив дракона, що охороняв скарби" [11, 886-887], *Hordwynne fond // eald uhtsceaða opene standan* "Свій любий скарб давній шкідник знайшов відкритим" [11, 2270-2271], *dragon-slayings historical, dubious and mythical* [21, с. 227]; а також МУДРОЮ ІСТОТОЮ: *"Segðu mér Fáfnir // alls þik fróðan kveða // ok vel margt vita* "Скажи мені, Фафнір, ти відомий мудрістю та багато знаєш" [14, 12]. Він виявляється символічно переосмисленим РЯТІВНИКОМ, 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* [16, 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* [17, с. 10]. ДРАКОН співвідноситься з НАДЗВИЧАЙНИМИ ВЛАСТИВОСЯМИ типу "літун": *þæs wurmes denn, ealdes uhtflogan* " (у) лігві дракона, давнього світанкового літуна" [11, 2759-2760], *se wifloga* "той що летить здалека" [11, 2830], *the roar of the flying dragon* [21, с. 217]; "чарівний": *grievous gander of coming under the dragon' spell* [21, с. 222], або "вогненний": *frecne fyrdraca* "жахливий вогненний дракон" [11, 2690], *a spark of dragon-fire* [21, с. 233] та СЕРЕДОВИЩЕМ ІСНУВАННЯ: *egeslic eorðdraca* "страшний підземний дракон" [11, 2825].

Відзначимо також "транслювання" змісту переосмисленого концепту на інші ділянки картин світу лінвоспільнот: ДРАКОН - СИМВОЛ: ... *tipped with gilded beasts, serpents and dragons* [13, с. 6]; *The beast, half dragon and half worm (ship)* [13, с. 54-55]; ДРАКОН - ОЗНАКА (ПРЕДМЕТ): *The beast, half dragon and half worm* [13, с.54-55], *A fleet of dragon-headed killers* [13, с. 141]; ДРАКОН - ПРИРОДНЕ ЯВИЩЕ: *Fiery dragons had whipped across the sky* [13, с.11]. Антропонімічна номінація з використанням вказаної вище іє. основи позначає ВОЛОДАРЯ: *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* [16, с.-281], при чому здійснюється алюзивна відсилка до "прецедентних персонажів" *Uther Pendragon, King Arthur Pendragon*, пор.: *Quo divulgato, Utherpendragon, excita armatorum copia ivit in Kambriam...*[15, с. 142]. Номінації ДРАКОНА з'являються у 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.

2. У фрагменті семіосфери, фокусом якого є концепт СПОРТ, сформувався специфічний альтернативний світ, вербальні контури котрого спираються на низку традиційних міфів різних рівнів. Загалом, СПОРТ історично є евфімістичним корелятом концепту ВІЙНА, тобто, вторинним міфом-оператором, який впливає на породження ситуативних ноематичних смислів у потенційно конфліктних ситуаціях. Відповідно, концептуальні й сценарні кластери, реалізовані в них (ПРОТИСТОЯННЯ, ЗМАГАННЯ, ПЕРЕМОГА, ПОРАЗКА, ЗДОБИЧ, СЛАВА, РЕПУТАЦІЯ) виглядають ізоморфними, а складники відповідних сценаріїв, віддзеркалених у термінології, нагадують військові.

Розглянемо концептуальне підґрунтя англосовітських номінацій спортивних клубів чотирьох головних ігрових видів спорту у професійних лігах Північної Америки (NBA, NFL, NHL, MLB). Сигніфікативне підґрунтя назв клубів (сфера мети у концептуальній структурі відповідних вторинних номінативних одиниць) формується при переосмисленні змісту таких доменів (сфер джерела):

Територія та її особливості (в аспекті лінгвоуніверсології та міфосеміотики, йдеться про вербальне кодування "енергетики рідного краю" як базового оператора у формуванні мережі синтергетичних зв'язків - комунікативних, професійних та ін.): *New England Patriots, New York Islanders, Washington Capitals, Los Angeles Lakers, Colorado Rockies, New York Mets, Philadelphia Phillies, Washington Nationals;*

Антропоніми: *Buffalo Bills, Cleveland Browns;*

Міфічні істоти / Надприродні феномени: *Tennessee Titans, New York Giants, New Orleans Saints, New Jersey Devils, Orlando Magic, Washington Wizards, Los Angeles Angels, San Francisco Giants;*

Зооморфні істоти і приписувані їм властивості тотемічних і міфічних істот: *Baltimore Ravens, Miami Dolphins, Cincinnati Bengals, Indianapolis Colts, Jacksonville Jaguars, Denver Broncos, Chicago Bears, Detroit Lions, Philadelphia Eagles, Atlanta Falcons, Carolina Panthers, Seattle Seahawks, St. Louis Rams, Arizona Cardinals, Anaheim Ducks, Arizona Coyotes, San Jose Sharks, Vancouver Canucks, Chicago Blackhawks, Nashville Predators, Boston Bruins, Detroit Red Wings* (символізований "фрагмент" зооморфної істоти), *Florida Panthers, Pittsburgh Penguins, Toronto Raptors, Chicago Bulls, Indiana Pacers* (з імплікацією на перегони, як прототипний вид змагань / професійної діяльності у регіоні), *Milwaukee Bucks, Atlanta Hawks, Charlotte Hornets, Minnesota Timberwolves, Memphis Grizzlies, New Orleans Pelicans, Baltimore Orioles, Detroit Tigers, Toronto Blue Jays, Arizona Diamondbacks, Miami Marlins, St. Louis Cardinals;*

Флора: *Toronto Maple Leafs;*

Знак / феномен культури: *St. Louis Blues, Utah Jazz;*

Артефакт / базова ознака (як результат професійної діяльності, здійснюваної у регіоні, в якому базується команда): *New York Jets, Winnipeg Jets, Buffalo Sabres, Columbus Blue Jackets, Brooklyn Nets, New York Knicks, Detroit Pistons, Denver Nuggets* (імплікація до "прототипної діяльності"), *Los Angeles Clippers, Houston Rockets, San Antonio Spurs, Boston Red Sox, Chicago White Sox, Cincinnati Reds;*

Професійна діяльність / базова функція: *Pittsburgh Steelers, Oakland Raiders, San Diego Chargers, Green Bay Packers, Dallas Cowboys, Minnesota Vikings, Tampa Bay Buccaneers, Edmonton Oilers, New York Rangers, Philadelphia Flyers, Cleveland Cavaliers, Portland Trail Blazers, Golden State Warriors, Houston Astros, Oakland Athletics, Seattle Mariners, Texas Rangers, Atlanta Braves, Los Angeles Dodgers, Milwaukee Brewers, Pittsburgh Pirates, San Diego Padres;*

Події: *San Francisco 49ers, Philadelphia Seventy Sixers;*

Соціальні явища / етнічні маркери: *Houston Texans, Kansas City Chiefs, Washington Redskins, Los Angeles Kings, Montréal Canadiens, Ottawa Senators, Boston Celtics, Sacramento Kings, Dallas Mavericks, Cleveland Indians, Kansas City Royals, Minnesota Twins, New York Yankees, Chicago Cubs;*

Природні феномени: *Calgary Flames, Colorado Avalanche, Dallas Stars, Minnesota Wild, Tampa Bay Lightning, Carolina Hurricanes, Miami Heat, Oklahoma City Thunder, Phoenix Suns, Tampa Bay Rays.*

У взаємодії вказаних доменів відзначимо багаторівневу концептуалізацію. Передовсім, у назвах спортивних клубів кодуються програми успішного розгортання сценаріїв, що утворюють динамічний інформаційний квант навколо евфемістично переосмисленого концепту ВІЙНА. У свою чергу, СПОРТ (ВІЙНА) співвідноситься із концептом БІЗНЕС, сценарна реалізація котрого також подібна до військової діяльності. Якості, необхідні для перемоги, номінуються "тотемічною символікою": швидкість, сила, енергія, агресія, впертість, втілені зооморфними номінаціями (*falcons, predators, raptors*); подібні якості суб'єкта передаються за допомогою номінацій професійної діяльності, в ході котрої вони проявляються (*rangers, warriors, Vikings, pirates*). Акцентується розум як передумова вдалої ігрової тактики (*ravens, dolphins*). Риси стилю гри, що дозволяють домінувати над супротивником, передаються через номінації природних явищ (*thunder, heat, suns*) (пор. слоган на трибунах "*Hawks don't fly in the heat*") та міфічних істот (*devils, giants, wizards*). Відсилка до концептів ВЕЛИЧ / СЛАВА, ЛІДЕРСТВО, ЗДОБУТКИ / ТРОФЕЇ як маркерів успішної організації здійснюється шляхом використання одиниць типу *kings, royals, chiefs, saints*. Мікро-міфи стосовно етноспецифічних властивостей представників певного регіону, що допомагають успішно змагатись, акцентують ознаки "впертий", "незалежний", "особливий": *mavericks, Celtics* та ін.

Разом з номінацією клубу як "знаком надсистеми" (у відносній системі координат), що визначає сутність організації як бізнес-проекту і спортивної структури, породжується низка дискурсивних конструктів (рекламних, соціально орієнтованих, адресних), за допомогою котрих формується / інтенсифікується відчуття ідентичності представників місцевої громади. У цьому випадку йдеться про резонансну акцентуацію певних ділянок картини світу соціуму (як феномену колективної свідомості, що існує як психофрактал). Унаслідок цього спортивний клуб перетворюється на феномен культури, а його назва віддзеркалює як прагматику власника, так і наслідки категоризаційної діяльності лінгвоспільноти: у виборі назви клубів поєднуються рішення керівництва, що засвідчують усвідомлено релевантні для номінатора концепти й результати вербально-моделювальної діяльності та результати конкурсів / опитувань, які демонструють соціально активні архетипи і вторинні міфи як етноспецифічні базові оператори концептуалізації дійсності.

Отже, міфологічно-орієнтований семіозис є основою власне конструювання бажаного варіанту світу (номінативна діяльність) та дискурсивних практик, що реалізуються в комунікативному просторі будь-якого світу і супроводжують розгортання типових сценаріїв у ньому. Формування вторинної міфології як модифікації наборів базових інтерпретаційних аксіом є універсальним механізмом адаптації систем до різних культурно-історичних, інформаційних, сценарно-діяльнісних та ін. контекстів. Утворення модифікованих (етнокультурно релевантних, ноєматичних) смислів розглядається як універсальна властивість відкритих систем розвиватись за відносно варіативними траєкторіями, діалектично поєднувати параметри сталості (закони збереження, подібності, циклічності) і параметри хаосу (закони вибору, альтернативності). Надалі перспективним є міждисциплінарне дослідження когнітивного підґрунтя номінацій "нечітких сутностей" у різних видах дискурсу.

Список використаної літератури

1. Ашмарин И.П. Молекулярная биология. / И. П. Ашмарин. - 2-е изд., испр. и доп. – Л. : Изд-во Ленинградского ун-та, 1977. – 368 с.
2. Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Книга первая. Общее введение в чистую феноменологию / Эдмунд Гуссерль. – М.: Академический Проект, 2009. – 489 с.
3. Донченко Е.А. Фрактальная психология (доглубинные основания индивидуальной и социетальной жизни) / Е.А. Донченко. – К. : Знання, 2005. – 323 с.
4. Клименюк А. Знание, познание, когниция : Монография / А.В. Клименюк. – Тернополь : Підручники і посібники, 2010. – 304 с.
5. Колесник О.С. Лінгвосеміотика міфологічного простору: дис. ... докт. філол. наук : 10.02.15 / Олександр Сергійович Колесник; Київський національний університет імені Тараса Шевченка. – Київ, 2012. – 548 с.
6. Колесник О.С. Релятивні параметри розвитку відкритих систем в аспекті лінгвосеміотики міфу // Мовні та концептуальні картини світу. - Вип. 47. - Ч. - К. : Київський університет. – 2014. – С. 489-499.
7. Колесник О.С. Від міфосеміотики до нео-антропоцентризму у лінгвістиці/ Олександр Колесник // Наукові записки. – Серія: філологічні науки (мовознавство). – Вип. 137. – Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка. – 2015. – С. 435-440.
8. Левицький А. Е. Перспективні напрями зіставних досліджень у межах когнітивно–дискурсивної парадигми / А. Е. Левицький // Мовні і концептуальні картини світу. – Вип. 23. – Ч. 2. – К. : ВПЦ „Київський ун–т”, 2007. – С. 119 – 127.
9. Левицкий В. В. Этимологический словарь германских языков / В. В. Левицкий. – Винница : Нова книга, 2010. – Т.1. – 610 с.
10. Поляков В. А. Универсология / В. А. Поляков – М. : Амрита–Русь, 2004. – 320 с.
11. Beowulf. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://northvegr.org/sagas%20annd%20epics/epic%20poetry/beowulf/index.htm>
12. Bertalanffy, L., Von General System theory: Foundations, Development, Applications / Ludwig Von Bertalanffy.- New York: George Braziller, 1968. - 289 p.
13. Cornwell B. The last kingdom / Bernard Cornwell. – L. : Harper Collins publishers, 2004. – 489 p.
14. Fáfnismál. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://norse.ulver.com/texts/fafnis.html>
15. Hammer J. Geoffrey of Monmouth. Variant Version of his Historia Regum Britanniae / Jacob Hammer. – Cambridge, Mass. : The Medieval Academy of America, 1951. – 292 p.
16. Jordan R. Winter's Heart / Robert Jordan. – New York : Tom Doherty Associates, LLC, 1990. – 596 p.

17. Jordan R. The Great Hunt / Robert Jordan. – New York : Tom Doherty Associates, LLC, 1990. – 541 p.
18. McBain A. An Etymological Dictionary of the Gaelic Language / Alexander. A. McBain, LL.D. – Stirling : Eneas MacKay, 1911. – 426 p.
19. Pokorny J. Indogermanisches etymologisches Wörterbuch / Julius Pokorny. – Bd. 1–2. – [Bern : Francke](#). – 1959. – 1183 S.
20. StarLing database server / S. Starostin, G. Bronnikov, Ph. Krylov. - 1998-2012. – [электронный ресурс]. – режим доступа : <http://starling.rinet.ru>
21. Tolkien J.R.R. The Hobbit / J.R.R. Tolkien. – N.Y. : Ballantine Books, 1999. – 304 p.
22. Vulgate (Latin). – [электронный ресурс]. – режим доступа : <http://www.sacred-texts.com/bib/vul/rom011.htm#033>

Колесник А.С. Вторичная номинация и вторичная мифология в создании альтернативных миров

Аннотация

В статье рассмотрены мифосемиотические и лингвокультурные основы создания альтернативных миров. Процессы категоризации и номинации анализируются с позиции теории мифологически ориентированного семиозиса. Динамика образования вторичных мифов, трансформации языковых систем и лингвокультур освещены в универсологическом междисциплинарном ключе.

Ключевые слова: миф, оператор, семиозис, система, домен

**Kolesnyk O.S. Alternative worlds through secondary designation and secondary mythology
Summary**

The poly-semantic nature and multi-functional character of lingual codes determine their use as a tool of designating various states of affairs pertaining to the worlds of diverse nature and degree of reality. The paper addresses the issue of mythic space as both the nucleus of ethnic world-views and a container of basic irrational axioms implemented in categorizing the world or generating allegedly rational models of social behaviour and discourse activities. The said phenomena are tackled within the framework of previously suggested theory of myth-oriented semiosis.

The article discusses the dynamic pattern of lingual codes' adaptation and modifications responsible for transformations within the semantic fields of national cultures. Our interpretations of lingual data are interdisciplinary and combine analytical and synthetic inferences. They allow highlighting certain analogies between systemic developments occurring in languages, at the cognitive level of human activities, in the informational fields of national cultures that shape the patterns of social and communicative activities etc.

Special attention is paid to the language units representing the mythic concept DRAGON in various languages both at the level of etymology, diachronic textual representation and linguo-cognitive plane. Similar procedure is carried out in regard to the names of professional clubs of the four major North American leagues. In both cases primary irrational mythic "programs" are identified as the bases for secondary myths that determine the trajectories of corresponding scenarios.

Key words: myth, operator, semiosis, system, domain