

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტის
დასავლეთ ევროპული ენებისა და ლიტერატურის სს ინსტიტუტი

ფილოლოგია

თეონა სამხარაძე

მეტაფორული კონცეპტუალიზაცია გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში

დოქტორის აკადემიური ხარისხის
მოსაპოვებლად წარმოდგენილი

დისერტაცია

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: პროფ. მანანა რუსიეშვილი

თბილისი

2026

ანოტაცია

წინამდებარე სადისერტაციო ნაშრომში განხილულია მითის სიმბოლიზაციისა და კონცეპტუალური მეტაფორიზაციის საკითხები გერმანიკული და ქართული მითოლოგიის მასალაზე. უფრო კონკრეტულად, საკვლევი თემა შეეხება აღნიშნული კულტურების მითოლოგიაში წმინდა ხის სიმბოლიკის, მითოლოგიური პანთეონისა და ნადირობის მეტაფორიზაციისა და სიმბოლიზაციის საკითხებს და მათ მნიშვნელობას მითის სემანტიკური სტრუქტურირების თვალსაზრისით. კერძოდ, ნაშრომის

I თავი ეძღვნება მითის არსის, საფუძვლებისა და მითის მორფოლოგიური მოდელის თეორიული პრობლემატიკის განხილვას. აქვე მიმოხილულია მეტაფორისა და სიმბოლოს არსი და მნიშვნელობა მითოლოგიისთვის.

II თავში განხილულია სამყაროს მითიური ხის სიმბოლიკა და მისი მეტაფორიზაციისა და სიმბოლიზაციის პრობლემატიკა, ხის სიმბოლიკაში აქტუალიზებული გერმანიკული და ქართული კონცეპტუალური მეტაფორები; გერმანიკული მითოლოგიის ემპირიული მასალა ეყრდნობა პოეტურ ედას, ქართულ მითოლოგიაში კი მითებსა და ანდრეზებში მოცემული სიმბოლოებისა და კონცეპტუალური მეტაფორების ანალიზს.

III თავი ეთმობა მითში ასახული გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პანთეონის აღწერასა და ანალიზს; წარმოდგენილი და განხილულია გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური ღვთაებების, ღმერთკაცებისა და ქალღვთაებების პანთეონი; გაანალიზებულია მათი მეტაფორიზაციისა და სიმბოლიზაციის თავისებურებები.

IV თავში შესწავლილია ნადირობის სიმბოლიკა გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში, მათი სიმბოლიზაციისა და მეტაფორიზაციის თავისებურებები. გარდა მითოლოგიური კომპონენტისა, კვლევისა და ანალიზის საჭიროებისამებრ, აღწერილია ნადირობასთან დაკავშირებული წეს-ჩვეულებები და მათი მნიშვნელობა მითოლოგიური კულტურისათვის, ნაჩვენებია ნადირობისა და ნადირთღვთაებების მეტაფორული და სიმბოლური კონტექსტუალიზაციის თავისებურებები გერმანიკულ და ქართულ მითოსში.

დისერტაციის დასასრულს, კვლევის შედეგებსა და ზოგად დასკვნებში, ხაზგასმულია ანალიზის შედეგად გამოვლენილი საერთო მახასიათებლები და განსხვავებები გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიურ კულტურებში მათი სიმბოლიზაციისა და მეტაფორიზაციის თვალსაზრისით.

დისერტაციას აქვს შემდეგი სტრუქტურა: იგი მოიცავს ანოტაციას (ქართულად და ინგლისურად), სარჩევს, შესავალს, სპეციალური ლიტერატურის მოკლე მიმოხილვას, ძირითად ტექსტს (4 თავი და 12 ქვეთავი), კვლევის შედეგებს, ზოგად დასკვნებსა და გამოყენებული ლიტერატურის ნუსხას.

Annotation

This dissertation examines the mythological symbolisation and metaphorisation in Germanic and Georgian mythologies through a comparative, interdisciplinary framework. Focusing on the symbolism and metaphorical functions of the tree, the pantheon of deities, and the motif of hunting, the study advances the argument that these mythic elements function as culturally embedded conceptual systems rather than isolated narrative motifs. By analysing their symbolic and metaphorical structures, the dissertation contributes to a deeper understanding of how myth mediates cosmology, social order, and cultural memory in two historically and typologically distinct traditions.

Chapter I establishes the theoretical foundation of the study by examining the definition, essence, and structural morphology of myth, as well as key approaches to metaphor and symbol in mythological discourse. This chapter situates the research within comparative mythology, symbolic anthropology, and metaphor theory, providing the analytical tools applied throughout the dissertation.

Chapter II explores the ethno-symbolic concept of the “world tree” and its metaphorical interpretations in Germanic and Georgian cultures. In the Germanic tradition, tree symbolism is examined primarily through *The Poetic Edda*, where the tree functions as a cosmological axis and a metaphor for order, continuity, and fate. In the Georgian context, the analysis draws on myths and *andrezis* (mythological–religious tales) to reveal culturally specific conceptual metaphors that connect arboreal symbolism with sacred space, lineage, and moral order.

Chapter III investigates the pantheons of Germanic and Georgian mythologies, focusing on the metaphorical and symbolic dimensions of divine figures. The chapter demonstrates that Germanic deities encode metaphorical models of power, conflict, and cosmic balance. In contrast, the Georgian pantheon of divine heroes, heroines, and deities reflects a distinct symbolic logic shaped by local cosmology, landscape, and social values. This comparative reading highlights both structural parallels and culturally conditioned divergences.

Chapter IV examines the symbolism of hunting across myth, folklore, and ritual practice in both traditions. Beyond mythological narratives, the chapter analyses hunting deities and

associated customs, arguing that hunting serves as a metaphor for liminal, initiatory, and human–nature relations, with particular symbolic density in Georgian mythology.

The dissertation concludes by synthesising these findings and demonstrating that, despite significant cultural differences, Germanic and Georgian mythologies employ comparable symbolic and metaphorical mechanisms to articulate cosmological order and cultural identity. The study’s original contribution lies in its systematic comparative analysis of metaphor and symbol across these traditions, offering new insights into underexplored Georgian material while refining broader theoretical discussions in comparative mythology and mythopoetic metaphor.

სარჩევი

ანოტაცია-----	I
Annotation-----	III
შესავალი -----	1
თავი I. მითი და მეტაფორა -----	7
1.1. თეორიები მითის შესახებ -----	7
1.2. გერმანიკული და ქართული მითოსი (ზოგადი მიმოხილვა) -----	16
1.3. კონცეპტუალური მეტაფორის თეორია -----	19
თავი II. ხის სიმბოლიკა ქართულ და გერმანიკულ მითოლოგიაში-----	34
2.1. სამყაროს ხე ქართულ და გერმანიკულ მითოლოგიაში-----	34
2.2 შინაარსობრივი პარალელები სიცოცხლის ხეზე-----	53
2.3 რაოდენობრივი მონაცემები გერმანიკული და ქართული ხის შესახებ-----	59
თავი III. გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პანთეონი -----	63
3.1. გერმანიკულ-ქართული მითოლოგიის მითები და ღვთაებები -----	63
3.2 შინაარსობრივი პარალელები წარმართულ პანთეონზე -----	95
3.3 რაოდენობრივი მონაცემები მითოლოგიურ ღვთაებებზე-----	98
თავი IV. ნადირობა ქართულ და გერმანიკულ მითებსა და მეტაფორებში -----	102
4.1.ნადირობა ქართულ და გერმანიკულ მითოლოგიაში-----	102
4.2.შინაარსობრივი პარალელები ნადირთღვთაებებსა და სხვა მითოსურ არსებებზე--	130
4.3. რაოდენობრივი მონაცემები ნადირობაზე-----	148
კვლევის შედეგები და ზოგადი დასკვნები -----	155
გამოყენებული ლიტერატურა -----	170

შესავალი

თემის აქტუალობა. გერმანიკული და ქართული მითოლოგია მდიდარია გმირებით, ღმერთებითა და ძლიერი სახასიათო სურათებითა და თემატიკით, რომლებიც ასახავენ მითის შემოქმედი ხალხების კულტურულ, სოციალურ და ეროვნულ კოგნიციასთან დაკავშირებულ თავისებურებებსა და მიდგომებს. მიუხედავად იმისა, რომ გერმანიკული და ქართული მითოლოგია განსხვავებულ გეოგრაფიულ, ისტორიულ და კულტურულ კონტექსტში ჩამოყალიბდა, მათ შორის მაინც არსებობს გარკვეული მსგავსებები და გადაკვეთის ადგილები.

თემის აქტუალობას ქმნის ის ფაქტორიც, რომ თითოეული ქვეყნის ეროვნულ იდენტობას, კულტურას, კოგნიციასა და ლიტერატურას, გარკვეულწილად, სწორედ მითებისა და ლეგენდების არსებობა და მათი სიმდიდრე განსაზღვრავს. შესაბამისად, ბუნებრივია, რომ ჩვენი საკვლევი საკითხი არ კარგავს რელევანტურობას და საგულისხმოა მისი კვლევა, შედარება და მსგავსება-განსხვავებების დადგენა. შესაბამისად, დისერტაციაში შედარებულია ძველი გერმანიკული და ქართული მითები, მოცემულია მათში ჩამარხული სიმბოლოებისა და კონცეპტუალური მეტაფორების ანალიზი და დადგენილია მათი საერთო მახასიათებლები, პარალელები თუ განსხვავებები.

შეიძლება ითქვას, რომ მითებისგან წარმოშობილი და მათზე დაფუძნებული სიმბოლოები და მეტაფორები გვევლინება ეთნოსის სულიერი ტრადიციისა და კულტურის საინტერესო და მნიშვნელოვან ნაწილად. კემპბელის სიტყვებით (Campbell, 1988), მითი გამოხატავს კულტურის დამოკიდებულებას ადამიანის არსებობის, სამყაროსა და ბუნების შესახებ და ხშირად ეყრდნობა სიმბოლოსა და მეტაფორას. მითი ასევე ხშირად გამოიყენება, როგორც ხატოვანი ანალოგია, რომელიც უკავშირდება თანამედროვე სამყაროში მომხდარ მოვლენებს ან სულიერ გამოცდილებას.

შესაბამისად, საინტერესოა იმის კვლევა, თუ როგორ ხდება სამყაროს მითოსური მეტაფორიზაცია და სიმბოლიზაცია და როგორ აერთიანებს ეს პროცესი ადამიანის ცნობიერებას, კულტურულ მეხსიერებასა და ინტერპრეტაციის უნივერსალურ მექანიზმებს.

მითის კვლევის დროს მნიშვნელოვანია რამდენიმე საკითხის გათვალისწინება:

1. მითი არ წარმოადგენს მხოლოდ ნარატივს წარსულის შესახებ, არამედ, გვაძლევს ენასა და კულტურაში ჩამარხული სამყაროს მეტაფორიზაციისა და სიმბოლიზაციის გასაღებს, ქმნის სამყაროს მეტაფორულ-კონცეპტუალურ რუკას, რომლითაც ადამიანები შეიგრძნობენ სამყაროში არსებულ კოსმიურ წესრიგს და ეძებენ საკუთარ ადგილს მასში (Lakoff&Johnson, 1980);
2. ადამიანის გონება სამყაროს ხშირად ასახავს სიმბოლოების და მეტაფორის საშუალებით. სიმბოლო და მეტაფორა, როგორც მითოსური აზროვნების მახასიათებლები, ქმნიან სემიოტიკურ კავშირს ობიექტურ სამყაროსა და მის ადამიანურ აღქმას შორის (Lakoff&Johnson, 1980);
3. სამყაროს მითოლოგიური სტრუქტურირება ხშირად სწორედ მითოსური მეტაფორებისა და სიმბოლოების მეშვეობით ხდება. მითში სამყაროს მოდელი წარმოდგენილია ვერტიკალური სტრუქტურებით, რომლებიც მოიცავენ ზეცის, დედამიწისა და ქვესკნელის საფეხურებს, რაც მეტაფორულად გამოხატავს სამყაროს იერარქიას. ეს სტრუქტურები არა მხოლოდ აღწერენ კოსმიურ სამყაროს, არამედ აწესრიგებენ ეთნოსის კულტურულ ღირებულებებს.

ამგვარად, თემის **აქტუალობა** მდგომარეობს იმაში, რომ იგი იკვლევს მითს, როგორც კულტურულ-კოგნიტურ, მეტაფორულ და სიმბოლურ სისტემას, რომელიც მოქმედებს როგორც არქაული, ისე სამყაროს თანამედროვე აღქმის ერთ-ერთი ფორმა.

კვლევის მიზანი და ამოცანა. ნაშრომის მიზანია, გამოიკვლიოს გერმანიკული და ქართული მითოსის მეტაფორული და სიმბოლური კონტექსტუალიზაციის თავისებურებები; ააგოს მათში ასახული სამყაროს მეტაფორული კონცეპტუალიზაციის უნივერსალური და ვარიანტული მოდელები და დაადგინოს გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პარალელები და განსხვავებები. ამ თვალსაზრისის შესაბამისად, ნაშრომის **კონკრეტული მიზანია**, შეისწავლოს მითის სიმბოლიკისა და მეტაფორიზაციის საკითხები და მათი გამოვლინება კვლევისათვის რელევანტურ მასალაზე.

კვლევის მეთოდოლოგია. კვლევის მეთოდოლოგია მიყვება ნაშრომის თემატიკას და მის ძირითად საკვლევ კითხვებს.

დისერტაციაში აღწერილი კვლევა თვისობრივ-რაოდენობრივი და შედარებითი ხასიათისაა და ეყრდნობა კონცეპტუალური მეტაფორის, სიმბოლოსა და მითოლოგიის შესწავლის ზოგად გამოცდილებას. თეორიული ბაზის შექმნის დროს გათვალისწინებულია ქართველი მკვლევარების თეორიები მითის შესახებ (ნ. აბაკელია (1987), ქ. ალავერდაშვილი (2000), ნ. ანთელავა (2017), ზ. კიკნაძე (2009) , ზ. კიკვიძე (2018), ი. მილორავა (1959), ქ. ნადარეიშვილი (1984), ქ. სიხარულიძე (1985), ქ. სურგულაძე (1970) და თ. ჩხენკელი (1950). უცხოელი ავტორების თეორიებიდან რელევანტურად მივიჩნიეთ და, შესაბამისად, შევისწავლეთ მაიკლ ფაკონიერისა და ჯონ ტერნერის (1960-1970), გრეგორი ბეისონის (1949), კარლ იუნგის (1959), ჯორჯ ლეიკოფისა და კარლ ჯონსონის (1980), ზოლტან კოვეჩემის (2017), ასევე მაქს მაიერისა (1880) და ჯამბატისტა ვიკოს თეორიები (1725).

მითის მეტაფორიზაციის თავისებურების დადგენისას დავეყრდნით მ.რუსიეშვილის მიერ მოწოდებულ მეტაფორის მოდელს (2005, 2022, 2023, 2024, 2025), რომელიც მოდიფიცირდა, რომ მორგებოდა მითის პრობლემატიკას.

მითოლოგიური სამყაროს მეტაფორული კონცეპტუალიზაციის კვლევა მიმდინარეობს ორი მიმართულებით:

კვლევის პირველი მიმართულებაა -მითის მეტაფორული კონცეპტუალიზაციის პრობლემები

- მეტაფორის ამოცნობა;
- მეტაფორის ხატოვანი მნიშვნელობის ახსნა მის საწყის და სამიზნე წყაროებზე დაყრდნობით;
- მეტაფორის კონცეპტუალური მოდელების შექმნა;
- მეტაფორის უნივერსალური და ვარიანტული კონცეპტუალური მოდელების გამოვლენა და ანალიზი;
- მითში არსებული კულტურული არქეტიპების კვლევა მეტაფორულ სისტემებში, მითოსური კატეგორიების, მაგალითად, სიცოცხლე/სიკვდილი, ქაოსი/კოსმოსი-მეტაფორული გადატანის თავისებურებების დადგენა და ანალიზი.

კვლევის მეორე მიმართულება -მითის სიმბოლიზაციის პრობლემები

- მითის სიმბოლოს ამოცნობა.

- სიმბოლოების შედარება კვლევის ემპირიულ მასალაში და მათ შორის მსგავსება-განსხვავებების დადგენა.

ნაშრომის ემპირიული მასალის შერჩევისას გათვალისწინებულია შემდეგი ასპექტი:

1. მითის სემანტიკურ სტრუქტურაში კონცეპტუალური მეტაფორებისა და სიმბოლოების ამოცნობა და დეკოდირება.

2. გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური ტექსტების სიმბოლური მნიშვნელობების ანალიზი და მათი თანამედროვე სტრუქტურით წარდგენა.

რამდენადაც გერმანიკულში ვეყრდნობით პოეტური ედას, ხოლო ქართულში ანდრეზებსა და მეგრულ-სვანურ მითოლოგიურ ნიმუშებს, სამიზნე ტექსტებად ავირჩიეთ დაახლოებით 100 ანდრეზი, მეგრულ-სვანური მითები და პოეტური ედას თითქმის ყველა საგა (ღმერთების საგები).

1. ‘Völuspá’ – სამყაროს შექმნისა და აღსასრულის წინასწარმეტყველება.

2. ‘Hávamál’ – ოდინის სიბრძნე, ეშმაკობა და რჩევები.

3. ‘Vafþrúðnismál’ – ოდინი ეჯიბრება გიგანტ ვაფთრუდნირს ცოდნაში.

4. ‘Grímnismál’ – ოდინი გადასცემს საიდუმლოებებს თავის მასპინძელს.

5. ‘Skírnismál’ – ღმერთი ფრეირი აგზავნის მსახურს სატრფოს მოსაყვანად.

6. ‘Hárbarðsljóð’ – ოდინი კამათობს თორთან.

7. ‘Hymiskviða’ – თორის თევზაობის თავგადასავალი და ჭურჭლის მოპოვება.

8. ‘Lokasenna’ – ლოკის კამათი ღმერთებთან.

9. ‘Prymskviða’ – თორის დევნა თავისი ჩაქუჩის დასაბრუნებლად.

10. ‘Völundarkviða’ – ველუნდის (მჭედელის) შურისძიების ამბავი.

11. ‘Baldrs Draumar’ – ბალდრის სიკვდილის წინასწარმეტყველება.

12. ‘Rigspula’ – ღმერთი რიგის (ოდინის სახედ მიიჩნევა) მოგზაურობა დედამიწაზე.

საგმირო საგები დაფუძნებულია გერმანულ საგებზე, როგორცაა ზიგფრიდის და ბრუნჰილდის მითები.

1. ‘Helgakviða Hundingsbana I’ – ჰელგის ბრძოლა ჰუნდინგის წინააღმდეგ.

2. ‘Helgakviða Hjörvarðssonar’ – სხვა ჰელგის საგა.

3. ‘Helgakviða Hundingsbana II’ – ჰელგის სიკვდილი და დაბრუნება.

4. ‘Frá dauða Sinfjötla’ – სინფიოტლის სიკვდილის ამბავი.

5. ‘Gríppispá’ – წინასწარმეტყველება სიგურდის ბედი.

6. 'Reginmál' – სიგურდი, დრაკონი ფაფნირი და რეგინი.
7. 'Fáfnismál' – სიგურდის საუბარი მომაკვდავ ფაფნირთან.
8. 'Sigdrífumál' – სიგურდი ხვდება ვალკირიას (სიგდრიფას/ბრუნჰილდას).
9. 'Brot af Sigurðarkviðu' – სიგურდის საგის ფრაგმენტი.
10. 'Guðrúnarkviða I' – გუდრუნი სიგურდის სიკვდილზე გლოვობს.
11. 'Sigurðarkviða hin skamma' – სიგურდის მოკლე საგა.
12. 'Helreið Brynhildar' – ბრუნჰილდის მოგზაურობა სიკვდილის შემდეგ.
13. 'Dráp Niflunga' – ნიფლუნგების მკვლელობის ამბავი.
14. 'Guðrúnarkviða II' – გუდრუნის მონოლოგი.
15. 'Guðrúnarkviða III' – გუდრუნი გაამართლებს თავის ღირსებას.
16. 'Oddrúnargrátr' – ოდრუნის გლოვა.
17. 'Atlakviða' – ატილას სისხლიანი ქორწინება და ღალატი.
18. 'Atlamál hin groenlenzku' – ატილას საგის გრენლანდიური ვარიანტი.
19. 'Guðrúnarhvöt' – გუდრუნი შურისძიებას მოუწოდებს.
20. 'Hamðismál' – გუდრუნის შვილები შურისძიებას ასრულებენ

კვლევისას, მეტაფორიზაციისა და სიმბოლიზაციის თვალსაზრისით, გავანალიზეთ პოეტურ ედასა და ქართულ მითოლოგიაში მოცემული ყველა სამიზნე მითი.

თითოეულ ერთეულზე დაკვირვებისას ვაფასებთ შემდეგ კომპონენტებს:

მითის შინაარსის არქეტიპული სიღრმე	შეიცავს თუ არა კონკრეტული მითი არქეტიპულ ფენას?
მეტაფორული პოტენციალი	ვლინდება თუ არა მასში კონცეპტუალური მეტაფორა?
კულტურულ-ისტორიული დატვირთვა	როგორ აირეკლავს მითი შესაბამისი კულტურის თავისებურებებს?

ნაშრომის თეორიული და პრაქტიკული მნიშვნელობა და მეცნიერული სიახლე.

როგორც უკვე ითქვა, წინამდებარე სადოქტორო ნაშრომში მიმოვიხილავთ გერმანიკული და ქართული მითოლოგიის მსგავსება-განსხვავებებს აღწერილი მიმართულებებით. ნაშრომის მეცნიერულ სიახლეს წარმოადგენს, უპირველეს ყოვლისა, ამ ორი კულტურის მითოლოგიის შედარებით-შეპირისპირებითი

კვლევა, ენობრივ და კულტურულ ჭრილში. დისერტაციაში განხილული თემატიკის კვლევა ხდება პირველად.

ნაშრომში მიღებული შედეგები შეიძლება გამოიყენებოდეს მითოლოგიის, მეტაფორის და კოგნიტური სემანტიკის თეორიულ და პრაქტიკულ მეცადინეობებზე, ასევე კულტუროლოგიის თემატიკის პრობლემატიკის შესწავლისას.

თავი I. მითი და მეტაფორა

1.1 თეორიები მითის შესახებ

მითის არსის, მისი მორფოლოგიის, მეტაფორიზაციისა და სიმბოლიზაციის პრობლემატიკა ხშირად მოიაზრება, როგორც ცივილიზაციის ზოგადი საფუძველი (Campbell, 1959). კემპბელმა მითი განსაზღვრა, როგორც „სახეთა (გამოსახულებათა, ხატთა) კოსმიური კავშირი, რომელიც აღიქმება, როგორც სიცოცხლის არსის შეგრძნების მეტაფორული გადმოცემა.“ კაპრას მიხედვით (Capra, 1997), „მითი შედგება არქეტიპების, მეტაფორების და სიმბოლოებისგან. არქეტიპები (მაგალითად, მეფეები, ჯადოქრები და ა. შ. აქტუალიზდება მითის/მეტაფორის ფენაში (1. კოსმიური ფენა, 2. ფსიქოლოგიური ფენა, 3. სოციალური/ კულტურული ფენა), რომლის მიხედვითაც შესაძლოა განვითარდეს სოციალური პროცესები“ (Jung, 1968, McGill, 2015, Moore & Gillet, 1990).

მითის მეტაფორული ფენა მოქმედებს სოციალური პროცესების ჩამოყალიბებაზე. კოსმიური ფენა განაპირობებს სამყაროს აღქმაზე აგებულ კულტურულ რიტუალებს, ფსიქოლოგიური ფენა კი იქცევა სოციალურ ბერკეტად კოლექტიური თვითიდენტიფიკაციისა და გარკვეული ფსიქო-ემოციური ტრამვის გადამუშავებისთვის, ხოლო კულტურულ-სოციალური ფენა ქმნის ნარატივებს, რომლებიც განსაზღვრავენ იერარქიას, მორალურ ჩარჩოებსა და იდენტობას. ამგვარად, მითი ფუნქციონირებს, როგორც სიმბოლურ-შემეცნებითი პლატფორმა სოციალურ-კულტურული პროცესებისთვის (Capra, 1996)

სოჰაილ ინაიათულას (Inayatullah, 1998, 2004) მიხედვით, რეალობის მრავალდონიანი ანალიზის მეთოდი მოიცავს ოთხ ფენას:

- ❖ ლიტანიურ - რუტინული ფენა;
- ❖ სოციალური ფენა;
- ❖ დისკურსი, ანუ მსოფლმხედველობის ფენა;
- ❖ მითი/ მეტაფორის ფენა.

ჩვენი ინტერესის სფეროს, აღნიშნული ოთხი ფენიდან, მითის/მეტაფორის ფენა წარმოადგენს. თუმცა, აუცილებელია ამ ფენის მიმართების დადგენა დანარჩენებთან,

როგორცაა, მაგალითად, რუტინული ფენა - ყოველდღიური ცხოვრებისეული ფენა, რომელშიც არ ხდება გარემომცველი სინამდვილის კრიტიკული ანალიზი, რადგან ყველაფერი გარკვეული რუტინის მიხედვით მიმდინარეობს. რეალობის შემდეგი ფენაა სისტემური ფენა, რომელიც აღწერს არსებულ სოციალურ სტრუქტურებს. ეს შეიძლება მოიცავდეს განათლების, მართლმსაჯულების ან ჯანდაცვის სისტემებს. რეალობის სისტემური ფენა უკავშირდება საზოგადოების მსოფლმხედველობის ფენას, რომელიც არის საზოგადოების საერთო რწმენებისა და შეხედულებების კრებული, რომლის საშუალებითაც მოქმედებს სისტემური ფენა. მითი/მეტაფორის ფენა კი ხასიათდება სიმბოლოებით, არქეტიპებით, გამოსახულებებითა და ნარატივებით, რომლებიც, თავისთავად, გარკვეული კულტურული მსოფლმხედველობის ელემენტებია (Inayatullah, 1998 ,2004).

მითის სტრუქტურალისტური თეორიის მიხედვით აგებული მოდელი უკავშირდება კლოდ ლევი-სტროსის სახელს, რომელსაც მიაჩნდა, რომ მითი ადამიანის აზროვნების გარკვეული სტრუქტურის ანარეკლია (Strauss,1964,1971). სტრუქტურალისტური ანალიზის მიზანი მითად წარმოდგენილი კულტურული ნარატივების მიღმა არსებული საყოველთაო სტრუქტურის გამოვლენაა. ქვემოთ მოცემულია მითის შესწავლის მოდელი, ლევი-სტროსის თეორიის მიხედვით, რომელიც შემდეგ ელემენტებად იშლება:

- მითის დეკომპოზიცია –ფრაგმენტაცია (მითის ნარატივის მნიშვნელობის მქონე ნაწყვეტებად დაყოფა);
- მითის დაშლა მცირე, ელემენტარულ ნაწილებად – „მითემებად“ - ძირითად სემანტიკურ ერთეულებად და თითოეული ნაწყვეტის ფუნქციური განხილვა (ყოველი მითემა შეიძლება გამოხატავდეს კონკრეტულ მოქმედებას, პერსონაჟსა თუ ურთიერთობას);
- მითში სტრუქტურული წყვილების, ბინარული ოპოზიციების, გამოყოფა (სიცოცხლე/სიკვდილი, კულტურა/ბუნება, ადამიანი/ღმერთი, წესრიგი/ქაოსი). მიიჩნევა, რომ ამ ოპოზიციური წყვილების ურთიერთობა მითის შინაარსის ქვაკუთხედიანია.

ბინარულ ოპოზიციებსა და არქეტიპებს შორის კავშირი ძალიან მჭიდროა. ისინი ქმნიან იმ სტრუქტურულ ჩარჩოს, რომლის საშუალებითაც მითი ორგანიზდება და

გადმოსცემს სამყაროს მოდელს. ეს კავშირი განსაკუთრებით თვალნათელია ლევი-სტროსის სტრუქტურალიზმის (Strauss, 1964), და იუნგის არქეტიპის (Jung, 1919) ჭრილში. კონკრეტულად:

1. ორივე მათგანი მოიაზრებს უნივერსალურ, კულტურულ და მენტალურ მოდელებს, რომლებიც, ლევი-სტროსისთვის, ლოგიკური სტრუქტურებია (Strauss, 1964, 1971), ხოლო კარლ იუნგისთვის - ფსიქოლოგიური სურათები ან არქეტიპები (Jung, 1919)
2. არქეტიპი ეყრდნობა უზოგადეს ბინარულ დაპირისპირებას. მაგ. გმირი/ჩრდილი, სიკეთე/ ბოროტება, სიცოცხლე/სიკვდილი.
3. ლევი-სტროსისთვის (Strauss, 2017) მითი „გადაეწყობა“ ბინარულ სისტემად, ხოლო იუნგისთვის იგივე მითი „გაათამაშებს“ არქეტიპულ ფიგურებს. (Jung, 1919)

ამგვარად, ბინარული ოპოზიციები შეიძლება ჩაითვალოს არქეტიპული სიუჟეტების ლოგიკურ სტრუქტურულ სქემად.

მითემების თანმიმდევრობის ანალიზი:

1. ითვალისწინებს მითემების სემანტიკურ და სინტაქსურ ურთიერთკავშირებს.
2. ყურადღებას აქცევს მითის განვითარებასა და გარდაქმნის წესს (ანუ იმას, თუ როგორ გარდაიქმნება ერთი ნარატიული იდეა მეორედ).

მითის ფუნქციის განსაზღვრა კულტურაში:

- 1) მითი განიხილება, როგორც კულტურის სტრუქტურის ნაწილიც და მისი რეპრეზენტაციაც.
- 2) მითი აჩვენებს, როგორ აგებს და აშენებს საზოგადოება საკუთარ თავს – ენით, მორალით, საზოგადოებაში მიღებული წესებით.

მითების შედარება სხვადასხვა კულტურაში:

მისი მიზანია უნივერსალური სტრუქტურების გამოვლენა სხვადასხვა მითოლოგიურ სისტემაში. მაგალითად, გმირის მოგზაურობის სტრუქტურა მსოფლიოს მრავალი კულტურის მითოსში შეიძლება მსგავს სქემას მიჰყვებოდეს.

უნდა აღინიშნოს, რომ ლევი-სტროსის აზრით (Strauss, 2017), მითი ენის ნაწილია, ანუ, მოიაზრება, როგორც ენობრივი ელემენტი. ავტორი ეყრდნობა სოსიურის მიერ განხილული ენობრივი ნიშნის სინტაგმატურ და პარადიგმატურ მიმართებებს და განიხილავს მესამე მიმართებას, რომელიც წინა ორისგან განცალკევებით იქმნება. მითის დროსა და სივრცესთან მიმართებით შემოდის ე. წ. მესამე რეფერენტის ცნებაც, რომელიც ამ ორს აბალანსებს. მითის შესწავლის ერთ-ერთ წინაპირობად განიხილება ოპოზიციური წყვილების არსებობა, ხოლო ოპოზიციურ წყვილებს შორის - მედიატორის (რომელიც ქმნის ლოგიკურ, ფუნქციურ კავშირს სხვადასხვა ნარატიულ ელემენტს შორის) არსებობა, რომელიც ე.წ. მითოლოგიურ ტრიადას ქმნის (Strauss, 2017).

ორი კულტურის მითოლოგიის პარალელების დასადგენად და მითის მეტაფორის იდენტიფიკაციისთვის დავეყრდნით მ. რუსიეშვილის ანდაზის მეტაფორის სემანტიკური სტრუქტურის მოდელის მოდიფიკაციას (რუსიეშვილი, 2005, 2023, 2024), რომელიც შეისწავლის მეტაფორას, როგორც იერარქიულ სტრუქტურას. კერძოდ, მის (2005, 2023, 2024) მიერ შემოთავაზებული მეტაფორის დეკოდირების სემანტიკურ-პრაგმატიკული მოდელის მიხედვით, მეტაფორა შედგება სამი ურთიერთდაკავშირებული შრისგან. პირველ შრეზე განთავსებულია მეტაფორის ვერბალური, ზედაპირული სტრუქტურა, მისი გადატანითი მნიშვნელობა. მეორე შრეზე - მისივე სემანტიკურ-პრაგმატიკული (კონტექსტური) პარამეტრები, ხოლო მესამე შრეზე ფიქსირდება მეტაფორის მიერ ასახული სამყაროს კულტურული მოდელი, რომელიც ეყრდნობა საზოგადოების სოციალურ, კულტურულ თუ ისტორიულ გამოცდილებას. მესამე შრეზევე ფიქსირდება მეტაფორის სფეროებს შორის ბმის/კავშირის ხასიათი, ტიპი და უზოგადესი ბინარული, არქეტიპული სტრუქტურა. მეტაფორას ქმნის სამივე შრის სინთეზი. მითში აქტუალიზებული მეტაფორის შესასწავლად, მოდელის ოდნავ მოდიფიცირებულ ვარიანტშიც გამოიყოფა სამი შრე:

- ❖ პირველი შრე - მითის ფორმაში არსებული მეტაფორა.
- ❖ მეორე შრე - მითის მეტაფორის კონტექსტუალიზაცია, შინაარსი და ფუნქცია.
- ❖ მესამე შრე - მითის მეტაფორის სამყაროს სტრუქტურული მოდელი, რომელიც, შესაძლოა, ეყრდნობოდეს ბინარულ ოპოზიციას (კეთილი-ბოროტი, ცუდი-

კარგი, ზემოთ-ქვემოთ, დიდი-პატარა) და, ამდენად, აირეკლავდეს არქექტიპულ სტრუქტურას, რომელიც, როგორც აღვნიშნეთ, მის მესამე შრეზე აისახება (რუსიშვილი, 1999).

მითების ჩაშლა მითებმბად, ლევი-სტროსის თეორიის მიხედვით, შემდეგნაირად ხდება:

1. იდენტიფიცირდება ძირითადი მოვლენები ან სიუჟეტური ერთეულები (მითებები).
2. დგინდება მათი ურთიერთობა და დაპირისპირება (ბინარული არქექტიპული ოპოზიციები).
3. აიგება სქემა, რომელიც გვიჩვენებს, თუ როგორ ქმნის ეს სისტემა სტრუქტურას, რომელიც თითოეულ მითში მეორდება, თუმცა, შესაძლოა, განსხვავებული ვარიანტით;
4. ამ გზით ვლინდება უნივერსალური კოგნიციური წესები, რომლის მიხედვითაც სხვადასხვა კულტურაში შეიძლება მსგავსი მითები გამოვლინდეს. მაგალითად შეიძლება მოვიყვანოთ ბერძნული მითი პრომეთეზე, რომელიც, გარკვეული ვარიაციით, განმეორდება ქართულ მითოლოგიაში, როგორც მითი ამირანზე.

ჩვენი აზრით, ამ მითის მითებმბად ჩაშლისას მივიღებთ შემდეგ სურათს:

პირველი მითემა- ღმერთები მაღავენ ცეცხლს ადამიანებისგან (ღმერთები/ადამიანები).

მეორე მითემა-პრომეთე/ამირანი იპარავს ცეცხლს და მას ადამიანებს აძლევს (მოღალატე/კეთილმოქმედი).

მესამე მითემა- არწივი ყოველდღე უჭამს ღვიძლს პრომეთეს/ამირანს, რომელიც კვლავ იზრდება (მარადიული ტკივილი/ზუნებრივი ციკლი).

საბოლოოდ, ჰერაკლე ათავისუფლებს პრომეთეს (გამოხსნა/ბოროტების გამოსყიდვა).

ამ მითში აქტუალიზდება ბინარული ოპოზიციები -სიკეთე/ბოროტება, ღალატი/ერთგულება.

პრომეთეს აქტით ხდება გარკვეული მიჯნის გადალახვა, რაც იწვევს ქაოსს, რის შემდეგაც ზევსი პრომეთეს სატანჯველად გაიმეტებს, დასჯის, რათა აღადგინოს წესრიგი.

საბოლოოდ, მითი სრულდება „შერიგებით“ (reconciliation)-ჰერაკლე ათავისუფლებს პრომეთეს და სისტემა ახალი თანასწორობით იმუხტება. (Strauss, 1964,1971)

მითოსში ჩანს ბევრი საერთო თემა, სიმბოლო და პერსონაჟი, რომლებიც ადამიანების ყოველდღიურ ცხოვრებასა და კულტურაში ხშირად მეორდება, მაგალითად, გმირი, მრჩეველი, ბოროტი ძალა და ა.შ. კარლ იუნგმა, მათ, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, არქეტიპები უწოდა (Jung, 2020).

არქეტიპი ხელოვნებაში, ფსიქოლოგიასა და კულტურაში გამოყენებული კონცეფციაა, რომელიც აღნიშნავს ძირითადი, უნივერსალური ხასიათის ან სიუჟეტის მახასიათებელს. ის ერთგვარი მითიური სახეა, რომელიც ადვილად აღიქმება და გააზრებულია სხვადასხვა კულტურაში.

იუნგის თეორიაში არქეტიპები ემოციური და ფსიქოლოგიური სუბსტანციებია, რომლებიც ადამიანის კოლექტიურ განზრახვებსა და სიზმრებში ხატოვანი, სიმბოლური სახით არის წარმოდგენილი (Jung, 2020). ზოგჯერ არქეტიპი წარმოაჩენს გარკვეულ მისიას, მისწრაფებებსა და ღირებულებებს. ის სტაბილურობით ხასიათდება და ითავსებს კონკრეტული ტიპის პიროვნებას, ქცევას ან როლს. არქეტიპი ხშირად ხელოვნების ნაწარმოებში გამოვლინდება. (მაგალითად, გმირისა და ბოროტი ძალების ბრძოლა), რაც საზოგადოებას სთავაზობს მნიშვნელოვანი საკითხებისა და შინაგანი მიზნების უკეთეს გაგებას (Jung, 2020). კარლ იუნგი არქეტიპებს ადამიანის კოლექტიურ ცნობიერებაში კოდირებულ „პირველწყაროებად“ მოიხსენიებდა, რომლებიც გავლენას ახდენდნენ ადამიანების ქცევაზე, შეგრძნებებსა და გადაწყვეტილებებზე.

აქედან გამომდინარე, მითის სამყაროს სტრუქტურული მოდელი, შესაძლებელია, დავუკავშიროთ კარლ იუნგის მიერ განხილულ არქეტიპებს. პირველ რიგში, კ. იუნგი

ხაზს უსვამს ტერმინს „კოლექტიური არაქვეცნობიერი“ (Jung, 2020). მას სჯერა, რომ ადამიანებმა განვითარების დიდი გზა განვლეს. ყველა საერთო ადამიანურმა გამოცდილებამ თუ მოვლენამ მსგავსი კვალი დატოვა თაობებზე და ხელი შეუწყო არქეტიპების შექმნას, რომლებიც წარმოდგა თაობათა კოლექტიური არაქვეცნობიერის გამოცდილებიდან. სწორედ აქედან იქმნება კონცეპტუალური მეტაფორული ბაზისიც, რომელსაც ლეიკოფი და ჯონსონი ონტოლოგიურ, სტრუქტურულ და ორიენტაციულ მეტაფორებად აჯგუფებენ (Lakoff & Johnson, 1980). იუნგი არქეტიპებს იერარქიულ სტრუქტურად წარმოსახავს, რომელთაგან ზოგიერთი დომინანტად იქცევა. მისი არქეტიპები ჯგუფდება შემდეგნაირად:

- ❖ დედა - მომვლელი. ეს არქეტიპი განასახიერებს აღზრდის უნარს, რომელიც დედობრივი ინსტინქტით ცდილობს სხვების დახმარებას. ამ არქეტიპის საპირისპირო წევრი არის არა-დედა, დედინაცვალი. ორივე ოპოზიციური ფორმა დაკავშირებულია იმ სიმბოლოებთან და როლებთან, რომლებიც ტრადიციულად ეწინააღმდეგებიან დედის მზრუნველობით ან სითბოთი ხორცშესხმულ არქეტიპულ ხატს.
- ❖ არა-დედა - ხშირად გამოხატავს იმ პიროვნებებს, რომლებიც უარს ამბობენ ან არ აქვთ სურვილი იყვნენ დედები. „არა-დედა“, შესაძლოა, გამოიკვეთოს, როგორც დედობის ძირითადი როლის უგულებელყოფა და მისგან მოწყვეტა, რაც დაკავშირებულია შიშთან, ემოციურ ხარვეზებთან ან პიროვნულ გამოცდილებებთან;
- ❖ დედინაცვალი- ხშირად გამოხატავს ძალადობის, მანიპულაციის ან ეჭვიანობის ელემენტებს.
- ❖ თეთრწვერა ბრძენი მოხუცი/ ბრძენკაცი - ცოდნის, სიმართლისა და მორალურობის არქეტიპი. ის მამრობითი სქესის წინამძღოლია; ბრძენი გამუდმებით ჭეშმარიტების ძიებაშია. ის არაჩვეულებრივი მრჩეველია, ის შეიძლება იყოს გურუ, ფილოსოფოსი ან მეცნიერი (Jung, 1956).
- ❖ საკუთარი აჩრდილი - ადამიანის ბნელი მხარე, რომელიც მოიცავს ძალადობასა და საზოგადოების მიერ უარყოფილ იმპულსებს, რომელიც შურით, სიძულვილითა და აგრესიულობით გამოიხატება. ხშირად, ვლინდება სიზმრებში ურჩხულებისა და ბოროტი არსებების სახით;

- ❖ საკუთარი მე (ინდივიდუალურობა) - იუნგი მიიჩნევდა, რომ ყველა ადამიანი ცდილობს საკუთარი ინდივიდუალიზმის ჩამოყალიბებას კოლექტიური არაცნობიერიდან, რომელსაც თვითაქტუალიზაციით აღწევს;
- ❖ ქალსა და მამაკაცში არსებობს ქალური და მამაკაცური ელემენტები, ქალებისთვის ეს არის ანიმა, მამაკაცებისთვის - ანიმუსი;
- ❖ გმირი - დაკავშირებულია სიმამაცესა და სიძლიერესთან, თუმცა პოზიტიურ თვისებებთან ერთად, იგი მოიცავს ქედმაღლობისა და აგრესიულობის ელემენტებს; გმირი საკუთარი პრინციპების ერთგული რჩება და ებრძვის უსამართლობასა და ბოროტებას.
- ❖ თაღლითი/კუდიანი - ამ არქეტიპის მიზანია სხვების მოტყუება. ის ცბიერებით ქმნის ქაოსს;
- ❖ განდევნილი/მეამბოხე - ეს არქეტიპული ხატი ხშირად წესებსა და ნორმებს არღვევს, ის არ უშინდება ხელისუფალთან დაპირისპირებასაც კი, მის ამ ქმედებას მოაქვს როგორც დადებითი, ისე ქაოტური შედეგი;
- ❖ საყვარელი/მოსიყვარულე ვინმე - ამ არქეტიპში მარტო სასიყვარულო ურთიერთკავშირი კი არა, ოჯახისა და მეგობრების სიყვარულიც მოიაზრება. საყვარელი ემოციური და ემპათიურია და ეძებს ერთობას; მოსიყვარულე ემოციური და გულწრფელია. მას სურს, ადამიანებს თავი გამორჩეულად აგრძნობინოს. ეს არქეტიპი ხუთივე ტიპის სიყვარულს აერთიანებს: მშობლიურს, ოჯახურს, მეგობრულს, სულიერსა და რომანტიკულს.
- ❖ მმართველი - ეს არქეტიპი გულისხმობს კონტროლისა და ძალაუფლების სიყვარულს, რომელიც მოწოდებულია წესრიგის დამყარებისკენ; მმართველი ბუნებრივი ლიდერია. ის მუდმივად ისწრაფის მეტი ძალაუფლებისაკენ და სხვებსაც უბიძგებს ამისკენ. (Jung, 1956).
- ❖ ჯადოქარს, რომელსაც ალქიმიკოსისა და მისნის სახელითაც ვიცნობთ, სჯერა, რომ სამყარო მაგიითაა სავსე. ჯადოქრის არქეტიპი ეყრდნობა იმ აზრს, რომ ობიექტური რეალობა არ არსებობს. ის გრძნობს, რომ მოვლენები, ადამიანები და იდეები ერთმანეთთან კავშირშია: არაფერი ხდება უმიზეზოდ და არაფერი ქრება უკვალოდ - პატარა ცვლილებაც კი მოვლენების ჯაჭვს იწვევს (Jung, 1956).

სოციოკოგნიტიური პერსპექტივიდან, მითი არ არის უბრალოდ საზოგადოების მიერ გაზიარებული ამბავი, ის წარსულის მოვლენების ერთგვარი ასახვაა და ამავე მოვლენების ახსნისა თუ გამართლების მიზნითაა შექმნილი (Watts, 2000).

მითები მოიცავს საერთო ელემენტებს, რომლებიც მთელ მსოფლიოში გვხვდება, მაგალითად, დედამიწისა და ცის ორმაგობა, ქალისა და მამაკაცის ორმაგობა იქცევა ტრადიციულ კულტურებში ჩამარხულ მეტაფორად და წარმოქმნის მითს დედამიწის, დედის და ცის მამის შესახებ (Campbell, 1991). თუმცა, თითოეული მითი ასევე ასახავს ადგილობრივი ეთნოსის გეოგრაფიულ და სოციალურ ლანდშაფტს, რაც აისახება არქეტიპებში, რომელიც, როგორც აღვნიშნეთ, იუნგმა მიიჩნია, როგორც უნივერსალური არქაული, სპეციფიკური კულტურისთვის დამახასიათებელი გამოსახულებები.

მითოსი წარმოიქმნება კოლექტიური არაცნობიერიდან (Jung, 1968) ან წინაცნობიერიდან (Deleuze and Guattari, 1994), რათა ჩამოაყალიბოს საზოგადოების მსოფლმხედველობა. ზოგჯერ მითიური ფენა წარმოჩინდება, როგორც სულიერი მოგზაურობის კარიბჭე (Campbell, 2002).

მეტაფორები, სიმბოლოები და არქეტიპები ქმნიან მითურ ნარატივებს, როგორც წარსულის და მომავლის სინთეზს. (Gleizer, 2005).

მითის მორფოლოგიური მოდელი. პროპისეულ ზღაპრის მორფოლოგიაში ხდება ზღაპრის (როგორც მთლიანობის) შესწავლა. ეს მოდელი ლევი სტროსისთვის სანიმუშო იყო მითის, როგორც მთლიანობის, შესწავლისათვის. აქედან, ლოგიკურად ცხადია, რომ მითი და ზღაპარი განსხვავებული ტექსტებია (Propp, 1993).

ადამიანები ხშირად აიგივებენ მითებსა და ზღაპრებს. ამავეს აღნიშნავს ზურაბ კიკნაძე (კიკნაძე, 2001), თუმცა, მისი განმარტებითაც, ზღაპარი არარეალურ დროსა და სივრცეში მომხდარ ამბავს გადმოგვცემს, ხოლო მითი ხალხის ყოფითი რეალობიდან შემორჩენილი კვალია, რითაც ამ კონკრეტულთა ცხოვრების სტილი იხსნება. მნიშვნელოვანია ზღაპარსა და მითს შორის მკაფიო ხაზის გავლება, რადგან მთავარი, რასაც მითის სტრუქტურული ანალიზის დროს ყურადღება უნდა მივაქციოთ, არის მითის პირველადობა.

შედარებითი მითოლოგია მითის სტრუქტურული ანალიზის საუკეთესო მეთოდად ითვლება. არსებულ მოდელებზე დაყრდნობით, ლოგიკური იქნებოდა ტერმინის

„მითის მორფოლოგია“ დამკვიდრება, რამდენადაც მისი საშუალებით მკვლევარს შეუძლია განსაზღვროს, რამდენად ლოგიკური კავშირია მითის ნაწილებს (მითის ფორმას, შინაარსსა და კულტურულ კონტექსტს შორის), რა საფუძველი ჰქონდა მითის შექმნას, უნივერსალურია თუ არა სიმბოლიზაცია და მეტაფორიზაცია, და რა სიმბოლური დატვირთვა გააჩნია მას.

1.2. გერმანიკული და ქართული მითოსი

(ზოგადი თეორიული მიმოხილვა)

ძველ დროში მცხოვრებ ადამიანებს სიტყვის მაგიური ძალის რწმენა ჰქონდათ, ამიტომ, მითოსის თხრობა მათთვის, გარკვეულწილად, ტაბუდადებული თემა იყო. მითოლოგიური გადმოცემის მოყოლა ყოველთვის ყველასთვის არ შეიძლებოდა, ვინაიდან ის, ღვთაებისა თუ ღვთაებრივი მოვლენის შესახებ მონათხრობ წმინდა ამბად მიაჩნდათ. თუკი მითის თხრობა აღარ არის საკრალური აქტი, თავად ამბავი კარგავს მითოსის თავდაპირველ მნიშვნელობას. თუ მითოსი ეხება წინაპართა ოჯახურ ურთიერთობას, ასეთ დროს, თხრობა თავისუფალია და გზა ეხსენება ფანტაზიას. მითი ხდება ჩვეულებრივი ამბავი და მხოლოდ მითოლოგიურ-ფანტასტიკურ ელემენტებს ინარჩუნებს.

მითებში ხშირად გვხვდებიან არქეტიპული პერსონაჟები, დემონები (კუდიანთა და ჯადოქართა მრავალრიცხოვანი ისტორიები). დემონურობა ადამიანურ განზომილებაშიც შემოდის. მოქმედი პირები ადამიანთა სამყაროში კი მოძრაობენ, მაგრამ მას არ ეკუთვნიან. ესენი არიან გოლიათები და ჯუჯები, სტიქიური სულები და აგრეთვე ცალკეული ღვთაებრივი სახეები.

ა. მესხი იშველიებს ჰამილტონის სიტყვებს, როდესაც ამბობს, რომ „გერმანიკული მითოლოგიის სამყარო უცნაურია, ის პირქუში და ბნელი სივრცეა, რომელსაც გარდაუვალი აღსასრულის მუქარა დასტრიალებს თავს“ (Hamilton, 1969) და თავადაც ეთანხმება, რომ ეს უცნაური თვისება არამხოლოდ გერმანიკულ, არამედ ქართულ მითსა და მეტაფორაშიც იჩენს თავს (მესხი, 2018).

მითები, ლეგენდები თუ პოეტური საგები სიტყვიერად გადაეცემოდა თაობიდან თაობას. გერმანიკული მითები არ ამტკიცებენ, რომ სამყარო „არაფრისგან“ წარმოიშვა, უბრალოდ, სამყაროს შემქმნელმა სხვა ფორმა მისცა იმას, რაც უკვე არსებობდა.

სამყაროს ფორმირება ალეგორიაა, რომელიც გულისხმობს, რომ მთელი ყოფიერება შეიქმნა „ცოცხალი“ სუბსტანციისგან. ეს სტრუქტურა ფიფქის ფორმისაა და ხეს ჰგავს. იგდრასილის ხეც ფიფქის სიმბოლოთი გამოისახებოდა და კოსმოსს ჰგავდა. ხის სიცოცხლის ძალა ხის წვენივით ადის ფესვებიდან ტოტებსა და ფოთლებში, შემდეგ კი თავის წყაროს უბრუნდება აღორძინებისათვის. ცენტრალური წერტილი მიწიერი ცხოვრების ანალოგია. ვერტიკალური ღერძი კი გულისხმობს მაღლა, უფრო ნატიფ და ეფემერულ დონეებამდე ასვლის, ან დაბლა, „ცოცხალი სიკვდილის“ მდგომარეობამდე დაშვების შესაძლებლობას (Meadows, 1996). მედოუს მიხედვით, ჩნდება სამყაროს ცხრა განზომილება:

- მე (მე ვარ);
- ზედაპირი;
- ზედაპირის მიღმა;
- დრო;
- გონება;
- სამშვინველი;
- სული;
- არაფერი - დიადი საიდუმლო;
- დედამიწა.

თითოეული ამათგანი შეიძლება მჭიდროდ იყოს დაკავშირებული სხვადასხვა ფილოსოფიურ კონცეფციასთან. თითოეული მოცემული „განზომილება“, შესაძლოა, იყოს წარმოდგენილი, როგორც სამყაროს ან არსებობის სხვადასხვა ასპექტი, რომლებიც ერთმანეთთან ურთიერთობენ, მაგრამ ასევე გამიჯნულნი არიან. განვიხილოთ სათითაოდ:

- ❖ *მე (მე ვარ)* - ამ განზომილებამ შეიძლება „გაგვხსნას“ თვითგაგების, ინდივიდუალური არსებობის დონეზე. „მე“ საკუთარი არსი, ცნობიერება და ის არის, რაც განსაზღვრავს ინდივიდს;
- ❖ *ზედაპირი* - შეიძლება აღიქმებოდეს, როგორც მატერიალური და ფიზიკური რეალობის პირველი ფენა, რომელსაც ჩვენ ყოველდღიურად ვხედავთ. ეს არის ის, რაც პირდაპირი აღქმით მიუწვდომელია, თუმცა ხშირად მაღავს უფრო ღრმა და საიდუმლო ცნობიერებას;

- ❖ *ზედაპირის მიღმა* - შეიძლება წარმოსახვდეს იმ სიღრმეებსა და რეალობას, რომლებიც მოშორებულია თვალსაჩინო წარმოდგენებს. ეს არის გასასვლელი გზა ფიზიკური სამყაროს მიღმა და ამავე დროს, შეიძლება იყოს ინტუიცია, შინაგანი განცდები და სხვა ჭკრეტიტი დონე;
- ❖ *დრო* - განიხილება, როგორც სულიერი და ფიზიკური მიმდინარეობის ცნება, რომელიც აყალიბებს ჩვენს არსებობას;
- ❖ *გონება* - შეიძლება ჩათვალოს რეალობის ინტერპრეტატორად, რომელსაც სიზმარი, მეხსიერება და აზრები ამოძრავებს. გონება განაგებს ადამიანის ქცევებსა და გაგებას;
- ❖ *სამშვინველი* - გულისხმობს შინაგან სამყაროს, რელიგიურ ან სულიერ მომენტებს, რომლებიც სამყაროს მიღმა მდებარეობს. „სამშვინველი“, ხშირად, აღიქმება როგორც ადგილი შინაგანი სიმშვიდისა, სადაც ძალა და ენერგიაა მოზღვაებული;
- ❖ *სული* - ყველაზე მჭიდროდ არის დაკავშირებული ადამიანურ არსებობასთან, ის ჩვენი საფუძველი და არსია. ეს არის ის არამატერიალური, რაც უნდა გადავარჩინოთ და რითაც უნდა გავაძლიეროთ ჩვენი არსებობა;
- ❖ *არაფერი* - დიადი საიდუმლო - ეს განზომილება, შესაძლოა, რეალობისა და სიცოცხლის ფუნდამენტური არსის საკითხის განმარტება იყოს. „არაფერი“, როგორც დიადი საიდუმლო, შეიძლება წარმოადგენდეს არსის ბუნებას, რაც, ხშირად, უკავშირდება უსასრულობას, მყარი ან ზუსტი განზომილების იქით;
- ❖ *დედამიწა* - ჩვენი გარეგანი რეალობა, სადაც ადამიანი და ყველა სხვა არსება თანაარსებობს. დედამიწა შეიძლება აღინიშნოს, როგორც პლანეტარული განზომილება, რომელიც ღვთიურ კავშირებსა და ბუნებასთან მჭიდრო კავშირს იძლევა;

ეს განზომილებები სხვადასხვა სულიერ, ფილოსოფიურ და მეცნიერულ სფეროს ეხება და ზოგჯერ ზუსტი განმარტების მიღება თითოეული მათგანის შესახებ ინდივიდუალური სამყაროს, წარმოდგენებისა და უშუალო პრაქტიკის მიხედვით ხდება შესაძლებელი (Meadows, 1996). მითოლოგიურ კონტექსტში საინტერესო იქნებოდა იმის კვლევა, თუ რა კავშირი აქვს მედოუს მიერ მოწოდებულ აზრს ცხრა სამყაროს შესახებ მითოლოგიურ ცხრა სამყაროსთან. მნიშვნელოვანი საკვლევი

შეკითხვებია, თუ როგორ აისახება სისტემური აზროვნების პრინციპები ტრადიციულ მითოლოგიაში, შეესაბამება თუ არა გერმანიკული მითოლოგიის „ცხრა სამყაროს“ მოდელი მედოუსის სისტემურ ხედვას, და შეიძლება თუ არა არქეტიპები აღვიქვათ, როგორც სისტემური ელემენტები.

თუ მათ შორის კონცეპტუალურ კავშირს გამოვკვეთთ, მედოუსის ცხრა სამყაროს და სტურლუსონის გერმანიკული მითოლოგიის ცხრა სამყაროს მოდელი (Sturluson, 2024) ერთსა და იმავე არქეტიპულ იდეაზეა აგებული. სამყაროს (ან ცნობიერის) მრავალშრიანი სტრუქტურა, რომელიც დაკავშირებულია ცენტრალურ ღერძთან-იგდრასილთან ე.წ. „ცხოვრების ხესთან“, მედოუსის ცხრა სამყარო არის მიმსგავსებული სიმბოლური მოდელი სნორი სტურლუსონის სკანდინავიური მოდელისა, რომელიც მოიცავს მითოლოგიურ არქეტიპებს, იუნგის ფსიქოლოგიურ კონცეფციას და შამანურ გამოცდილებას. სკანდინავიური ცხრა სამყარო აღწერს კოსმოსს, ხოლო მედოუსის ცხრა სამყარო- ადამიანის ცნობიერებას. მედოუსის ნარატივში იგდრასილი პირველ რიგში ცოცხალი არსებაა და მხოლოდ შემდეგ მოიაზრება სტრუქტურად. მისი ფესვები ღრმად ჩადის ქაოსურ სივრცეებში, ტოტები ცას სწვდება, ხოლო მისი მდგომარეობა ასახავს კოსმოსის ტკივილს. სამყაროები მკაცრი საზღვრებით არ არის გამიჯნული. ღმერთები გადადიან გოლიათთა მიწაზე, ქაოსი აღწევს წესრიგის ცენტრში, ხოლო ადამიანთა სამყარო მუდმივად ექვემდებარება ზებუნებრივ ზეწოლას. ნორვეგიულ ნარატივში ადამიანთა სამყარო უფრო მკვეთრადაა გამოყოფილი ზებუნებრივი არსებებისგან. მიდგარდი დაცულია, საზღვრები გამყარებულია და ქაოსი იშვიათად არღვევს ამ წესრიგს. თუ მედოუსის ცხრა სამყაროში მთავარი განცდა არის გარდაუვალი კრიზისი და რღვევა, ნორვეგიულ ტრადიციაში სტაბილურობა და თანაარსებობაა მთავარი. ამ განსხვავებაში ნათლად ჩანს ორი ეპოქის მენტალიტეტი. მედოუსის ცხრა სამყარო უფრო ტრაგიკული სამყაროს ხედვაა, სადაც წესრიგი დროებითია და ქაოსი-აუცილებელი. ნორვეგიული ცხრა სამყარო კი უკვე კულტურულად დამუშავებული მოდელია, სადაც მითში შენარჩუნებულია სტრუქტურა, სიმშვიდე და კოსმოსის გამძლეობა. ამრიგად, მედოუსთან მითი არის ე. წ. ცოცხალი გამოცდილება, ხოლო ნორვეგიულ ტრადიციაში - დალაგებული სამყარო.

1.3. კონცეპტუალური მეტაფორის თეორია

მეტაფორა (ბერძნული სიტყვიდან *metaphora*/გადატანა) - არის მხატვრული გამოსახვის სტილისტიკური ხერხი, რომელიც პოეტურად შესაძლებელს, დასაშვებს, ასოციაციებითა თუ კონტრასტით, ანალოგიებით წარმოსადგენს ემყარება ან აგებულია სიტყვათა გადატანით მნიშვნელობაზე. ის ერთი საგნის თვისებებს (მოვლენებს, ყოფიერების ასპექტებს) ავრცელებს მეორეზე არა შედარების, არამედ მათი მხატვრული „გამთლიანების“ გზით. არისტოტელე ამბობდა: „თუ სათქმელი შედგება მეტაფორისგან, იგი გამოცანაა“ (Aristotle, 1996). არისტოტელე ცდილობდა, მეტაფორის თუნდაც ფორმალური სახე გამოეკლინა და ის „პოეტიკაში“ წერდა (Aristotle, 1996), რომ მეტაფორა არის უჩვეულო სახელის გადატანა გვარიდან სახეობაზე, ანალოგიის მიხედვით და აქვე ამატებდა „კარგი მეტაფორის შექმნა ნიშნავს მსგავსებათა დანახვას“.

მეტაფორა ახდენს საგნის იდენტიფიცირებას ხატის საშუალებით (სწორედ ამაში მდგომარეობს მეტაფორის სისტემური მნიშვნელობა) (Ryan, 2023). რაც შეეხება მეტაფორის პარადიგმულ თვისებებს, ვ. თელია მიუთითებს მეტაფორიზაციის, როგორც ახალი მნიშვნელობის წარმოქმნის საშუალებაზე. ეს ახალი მნიშვნელობის განვითარების „ნახტომისებურებას“ განაპირობებს, რაც განსხვავდება თუნდაც მეტონომიისაგან, სადაც ერთი მნიშვნელობის მეორეში გადასვლას ტალღისებრი ხასიათი აქვს და მეტონომიურ გადააზრებას ობიექტურად თვალსაჩინოს ხდის (ვ. თელია, 1977).

გ. მალანი მითებს განიხილავს, როგორც სიმბოლური სამყაროების ქსოვილის ძაფებს, სიმბოლური სამყაროს სტრუქტურა კი მისთვის მოცემულია ძირეული მეტაფორებით, როგორც საზოგადოებების მმართველი გამოსახულებები, რომლებიც კოდირებულია მითოლოგიის ენაზე (Malan, 2016). ეს მითები, რომლებიც მოქმედებენ როგორც ძირეული მეტაფორები, აყალიბებენ საზოგადოების ყოვლისმომცველ კონცეპტუალობას (Doty, 1980). მალანი მიიჩნევს, რომ მათ შეიძლება ვუწოდოთ „მითოლოგია“, „სიმბოლური სამყარო“ და „მსოფლმხედველობა“ (Malan, 2016). შეიძლება ითქვას, რომ მალანი მეტაფორას მითის უმნიშვნელოვანეს ერთეულად განიხილავს და საზოგადოების მსოფლმხედველობის ჩამოყალიბებაში მის ძირეულ როლს ხედავს.

რაც შეეხება სიმბოლოს, ეს არის ადამიანი ან ადგილი, ანდა მოქმედება, სიტყვა თუ ნივთი, რომელიც (ასოციაციის, მსგავსების/კონვენციის მიხედვით) საკუთარი თავის

გარდა, რაღაც სხვასაც წარმოადგენს. უილიამ ჰარმონის თქმით, „სიმბოლო აერთიანებს ლიტერატურულ და გრძნობად თვისებას აბსტრაქტულ ასპექტთან“ (Harmon, 2006).

ისტორიულად, მეტაფორა აღმოცენდა მითოლოგიური ცნობიერების დაშლის შემდეგ. მისი წარმოშობა დაკავშირებულია კონკრეტული წარმოდგენების მხატვრული სახის წარმოქმნასთან. მონოთეისტური ცნობიერება, თავისთავად, მეტაფორულია ყოფიერებისათვის იდუმალი, სიმბოლური შინაარსის მინიჭების გამო (Vico, 1968).

სამყარო, რომლის სიტყვიერ ფორმულირებასაც ვახდენთ, უპირველესად, ადამიანთა სამყაროა. მას აქვს სიტყვიერი გამოხატულება, რაც ზეგავლენას ახდენს ჩვენს შეხედულებაზე გარემოს შესახებ. მეტაფორა არის ხედვის და სამყაროს სიტყვიერი ფორმულირების პირველადი საშუალება“ (დარასელია, 2005).

მკვლევარნი მეტაფორას „ახალ არომატსაც“ უწოდებენ. მას, ვინც ყურადღებას მიაქცევს ენაში ისეთ მოვლენას, როგორც მეტაფორაა, მალე ადამიანთა ენა მთლიანად მეტაფორული მოეჩვენება (ბიულერი, 1934).

ცოდნა მეტაფორების შესახებ ცნობიერებას აფართოებს და ცხოვრებასაც საინტერესოს ხდის. ლეიკოფის მიხედვით, მეტაფორათა თვისებაა, რომ ისინი კი არ ქრებიან, არამედ რჩებიან ადამიანთა ცნობიერებაში, მათი მოქმედების ლოგიკური შედეგები კი სამყაროს აღქმის თავისებურებებში ვლინდება (Lakoff, 1980).

ლეიკოფის ვარაუდით, მეტაფორები სამშენებლო ბლოკებივითაა, რომელსაც სამყაროს გასაგებად და სამყაროში ფუნქციონირებისთვის საჭირო ჩარჩოს უზრუნველსაყოფად ვიყენებთ. ახალშობილი ბავშვის სამყაროს არ აქვს საზღვრები. პირველი საზღვრები გვხვდება არქექტიპული ოპოზიციის „შიგნითა და გარეს“ შორის (Lakoff & Johnson, 1980). ლეიკოფისა და ჯონსონის თვალსაზრისით, ყოველი ბავშვი სამყაროს ბინარული ოპოზიციებით აღიქვამს, ესენია: ახლოს-შორს, სინათლის-სიბნელის, ზემოთ-ქვემოთ ოპოზიციური წყვილები (Lakoff & Johnson, 1980) სივრცეში. ადამიანის ორიენტაცია და სხეულის მოძრაობები დროში ვითარდება. მოგვიანებით ბავშვს ე.წ. „შემეცნებითი რუკა“ უვითარდება სამყაროს უკეთესად აღსაქმელად (MacGill, 2015).

ლეიკოფი და ჯონსონი (Lakoff & Johnson, 1980) დაწვრილებით განიხილავენ ორ უნივერსალურ მეტაფორას და ამ უკანასკნელის მოდელირების ფუნქციას. მე-20

საუკუნეში დაიწყო მეტაფორის მოდელირების ფუნქციის შესწავლა და ანალიზი. მეტაფორა განიხილებოდა არა მხოლოდ როგორც პოეტური და რიტორიკული გამომსახველობითი საშუალება, არამედ როგორც სინამდვილის აღქმისა და გააზრების სერიოზული მექანიზმი. ზოგჯერ, მეტაფორა ახდენს ჩვენი ცნობიერების მოდელირებას და ჩვენი მსოფლალქმაც ამ მეტაფორებით მოდელირებულ რეალობას უკავშირდება.

კონცეპტუალური მეტაფორა. რაც შეეხება კონცეპტუალური მეტაფორების წარმოშობას, ის ადამიანების მიერ აღქმული აბსტრაქტული ცნებების მიხედვით დაკონკრეტებულ ცხოვრებისეულ მოვლენებს უკავშირდება. 1970-იანი წლების ბოლოსა და 1980-იანი წლების დასაწყისში, ჯორჯ ლეიკოფის, მარკ ჯონსონის (Lakoff, Johnson, 1980), მარკ ტერნერის, ზოლტან კოვეჩის, რაფაელ ნუნეზისა და სხვათა მიერ (Turner, M. Kövecses, Z., Nuñez, R.) განვითარდა კონცეპტუალური მეტაფორის თეორია, რომლის მიხედვითაც ადამიანები გარდასახავდნენ აბსტრაქტულ ცნებებს მეტაფორებად, რომლებსაც მუდმივად იყენებენ ენაში.

ამასთან, საჭიროა ვისაუბროთ ძირითადი არგუმენტებზე, რომლებიც გამოიკვეთება კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიაში:

1. მეტაფორა წარმოადგენს შემეცნების ფუნდამენტურ მექანიზმს და არა მხოლოდ ლინგვისტურ ერთეულს.
2. იგი ეხმარება აბსტრაქტული ცნებების კონკრეტიზაციას და გამოცდილების ორგანიზებას.
3. კულტურული ფაქტორები მნიშვნელოვან როლს ასრულებს მეტაფორულ სისტემაში.
4. მეტაფორა მჭიდროდ არის დაკავშირებული ადამიანის სხეულზე დაფუძნებულ გამოცდილებასთან.
5. განასხვავებენ მეტაფორების უნივერსალურ და კულტურულად სპეციფიკურ ფორმებს.

კონცეპტუალური მეტაფორის უკეთესად განმარტებისთვის, კოგნიტური ლინგვისტიკის გვიანდელი მიდგომით („კოგნიტური ბლენდინგის თეორია,“

(Fakonieri & Turner, 2002), აბსტრაქტული ცნებები ვერ გარდაიქმნებიან ლექსებმად ამ კონცეპტუალური ჩარჩოების გარეშე. ამგვარად, კონცეპტუალური მეტაფორა არის ცარიელი მენტალური სივრცისა და მისი ფიზიკური გამოსახულების შერწყმა.

ჯ. ლეიკოფისა და მარკ ჯონსონის კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიამ (CMT) მნიშვნელოვანი ცვლილება შეიტანა მეტაფორის ტრადიციული, ლინგვისტური ან მხოლოდ რიტორიკულ ჩარჩოებში გააზრებაში. კვლევების მიხედვით (Lakoff & Johnson, 1980, 2003), მეტაფორა ადარაა მხოლოდ ენაში არსებული სტილისტური ელემენტი; ის ფუნდამენტურ როლს ასრულებს ადამიანის შემეცნებითი პროცესების ორგანიზებაში. ამავდროულად, იგი მოქმედებს, როგორც მექანიზმი, რომელიც ადამიანებს ეხმარება აბსტრაქტული ცნებების კონკრეტულად გააზრებაში.

მეტაფორა, მათი ინტერპრეტაციით, ფუნქციონირებს ანასახის საშუალებით — რაც გულისხმობს ორი განსხვავებული სფეროს (სამიზნე და წყარო დომენების) შორის სტრუქტურული კავშირების წარმართვას, რაც შემდგომში განსაზღვრავს, თუ როგორ ვაკავშირებთ რთულ და ხშირად აბსტრაქტულ გამოცდილებებს (Kövecses, 2017).

ეს კოგნიტური პროცესები, დროთა განმავლობაში, ილექება ინდივიდის გონებაში და იქცევა აზროვნებისა და რეალობის აღქმის საფუძვლად. სწორედ ამიტომ, კონცეპტუალური მეტაფორა ერთდროულად აღიქმება როგორც კოგნიტური პროდუქტი და პროცესი, რომელიც ადამიანის გამოცდილებას ანიჭებს გარკვეულ სტრუქტურას კონკრეტული, ადვილად აღსაქმელი სფეროების მეშვეობით (Lakoff & Johnson, 2003). ავტორები ხაზგასმით აღნიშნავენ, რომ ადამიანური კონცეპტუალური სისტემა მეტაფორულია თავისი ბუნებით, და ეს მეტაფორულობა განსაზღვრავს არა მხოლოდ ლინგვისტურ კომუნიკაციას, არამედ ზოგად კოგნიტურ ჩარჩოს, რომლის მეშვეობითაც ვიაზრებთ სამყაროს.

გიბსიც (Gibbs, 2008) იზიარებს ლეიკოფისა და ჯონსონის პოზიციას მეტაფორის ფუნქციის შესახებ და უარყოფს ტრადიციულ შეხედულებას, რომლის მიხედვითაც მეტაფორა მხოლოდ მეტყველების სტილისტიკურ ელემენტად უნდა განიხილებოდეს. გიბსი, როგორც კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიის თვალსაჩინო წარმომადგენელი, მეტაფორას აღიქვამს, როგორც მნიშვნელოვან შემეცნებით მექანიზმს, რომელიც განსაზღვრავს, როგორ ვიაზრებთ და ვახდენთ სამყაროს კოგნიტურ ორგანიზებას (Gibbs, 2008).

კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიის მიხედვით, მეტაფორა არა მხოლოდ ლიტერატურულ თუ პოეტურ დისკურსს ეკუთვნის, არამედ ადამიანის მიერ რეალობის დიფერენცირებისა და კონცეპტუალიზაციის პროცესის არსებით ნაწილს წარმოადგენს. ამ თვალსაზრისით, მეტაფორა გადადის ენიდან ადამიანის კოგნიტურ სისტემაში და იქცევა ისეთ სტრუქტურულ ერთეულად, რომელიც ეხმარება ინდივიდის მის გამოცდილებათა ინტერპრეტაციასა და ორგანიზებაში (Lakoff & Johnson, 2003).

ამ პროცესში განსხვავება იკვეთება გაცვეთილ და ახალ, პოეტურ მეტაფორებს შორის. კოგნიტურ ლინგვისტიკაში ითვლება, რომ სოციალურად ჩამოყალიბებული და სტაბილური ასოციაციები, რომლებიც ანასახის დროს წარმოიშობა, წარმოქმნის გაცვეთილ მეტაფორებს. პოეტური მეტაფორები კი სწორედ იმ შემთხვევაში იბადება, როდესაც წყაროსა და სამიზნე სფეროებს შორის კავშირები ახალ, ჯერ ირიბად აღქმად ასოციაციებს ეფუძნება (Lakoff, Johnson, 2003).

კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიის შემდგომმა განვითარებამ წარმოშვა კულტურული მეტაფორის თეორია, რომელიც მეტაფორას უკვე კულტურულ კონტექსტში განიხილავს. კოვეჩეში (Kövecses, 2017) აღნიშნავს, რომ კულტურული მეტაფორები შეიძლება დაიყოს ორ ძირითად კატეგორიად: (1) უნივერსალურ მეტაფორებად, რომლებიც სხვადასხვა კულტურაში იდენტურად ვლინდება და (2) კულტურული თვალსაზრისით სპეციფიკურ მეტაფორებად, რომელთაც მხოლოდ გარკვეული საზოგადოებისთვის აქვს სემიოტური მნიშვნელობა. ამავე კონტექსტში აღსანიშნავია, რომ ადამიანის სხეული კონკრეტული გამოცდილებით ხდება ემოციური მდგომარეობის მეტაფორული წარმოსახვის საწყისი წერტილი, რაც, კოგნიტური ლინგვისტიკის თვალსაზრისით, არსებითი მოვლენაა.

ამგვარად, ლეიკოფისა და ჯონსონის პარალელურად, აღსანიშნავია ზოლტან კოვეჩეშის კვლევები (Kövecses, 1986, 2000, 2005), რომელიც ლეიკოფისა და ჯონსონის თეორიის ერთგვარი განვითარებაა და ამ თეორიას ემატება კულტურულ-სემანტიკური განზომილება.

კოვეჩეშის აზრით, მეტაფორები მხოლოდ უნივერსალურ გამოცდილებას არ უკავშირდება - ისინი კულტურულ კონტექსტზე არიან დამოკიდებული. ანტუნანო იყენებს ცნებას „კულტურული საცერი“ (Ibarretxe-Antuñano, 2014), რომლის

მეშვეობითაც ადამიანის გამოცდილების უნივერსალური ელემენტები იფილტრება და კონკრეტული კულტურის მიხედვით ყალიბდება.

კოვეჩეშის მოდელის გამოყენება მითისა და ანდრეზების ტექსტის ანალიზში შესაძლებელია სიმბოლოთა, მითოლოგიური სქემებისა და კულტურული უნივერსალების ანალიზის მეშვეობით.

მოდელი ეფუძნება სტრუქტურალისტურ-სემიოტიკურ მიდგომებს და ავტორი კულტურულ ტექსტებს ინფორმაციის გადმოცემის სისტემებად მიიჩნევს.

კოვეჩეშის მოდელი კულტურულ კომუნიკაციას წარმოადგენს სემიოტიკურ სისტემად და ყურადღებას ამახვილებს ისეთ დეტალებზე, როგორებიცაა:

1. კულტურული ტექსტის სტრუქტურა (კონცეპტუალური მოდელების, მეტაფორების და კულტურულად მოტივირებული სქემების ერთობლიობა);
2. ინფორმაციის გადამტანი, კოდები და სიმბოლოები;
3. კომუნიკაციის მონაწილეები - ავტორი-ტექსტი-მკითხველი;
4. ტექსტის ინტერპრეტაციის ეტაპები.

მისთვის მნიშვნელოვანი კომპონენტებია:

1. კონკრეტული სემიოტური სისტემა (ლინგვისტური, მითოლოგიური, რიტუალური);
2. ტექსტი, როგორც ინფორმაციის მატარებელი;
3. მიღების კონტექსტი.

რაც შეეხება კოვეჩეშის მოდელის მითოსის კვლევაში გამოყენებას, ამ მოდელით ანალიზი შეიძლება მოიცავს შემდეგს:

1. ტექსტის შიდა სტრუქტურა, მითოლოგიური ტექსტის ფორმულირება, პარალელიზმი, სტილისტიკური ალიტერაცია.
2. კოდირებული ინფორმაცია, სიმბოლოები, მეტაფორები, კულტურული სქემები.
3. რიტუალური/ეთიკური კონტექსტი (მიღების გარემო).

4. მიმღების როლი და როგორ აღიქვამს მითს თანამედროვე მკითხველი.

რაც შეეხება კოვეჩემის მოდელის პოეტურ ედაში გამოყენებას, (მაგ. „ვოლუპსა“, „ჰალავალი“), კოვეჩემის მოდელით ვახდენთ:

1. მითის სტრუქტურულ სემიოტიკურ ანალიზს.
2. გავშიფრავთ მითში ჩამარხულ კულტურულ კოდს.
3. ამოვიცნობთ მითის არქეტიპულ მნიშვნელობას.

მაგალითად, „ვოლუპსა“ სტროფი 8:

„იგდრასილი შეირყა, როცა ღვთიურ ველზე თავები მოიყარეს ღმერთებმა“.

1. ტექსტი - მითოლოგიური სიმბოლოებით გაჯერებულია.
2. კოდი - იგდრასილი სიცოცხლის სიმბოლოა, მისი შერყევა=წესრიგის დარღვევა, ღმერთების კრება=კრიზისული მომენტი.
3. მიმღების როლი - მკითხველმა უნდა გაშიფროს სიმბოლო კულტურული კოდის დახმარებით.

კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიის განვითარებასთან ერთად, მკვეთრად შეიცვალა მიდგომა მეტაფორის დისკურსული ფუნქციის შესახებ. თავდაპირველად, მეტაფორას მიიჩნევდნენ ლიტერატურული დისკურსის, განსაკუთრებით კი პოეზიის, სეგმენტად, თუმცა კვლევებმა აჩვენა, რომ იგი ადამიანის ყოველდღიური გამოცდილებისა და აზროვნების ყველა სფეროში ვლინდება, დაწყებული ყოველდღიური მეტყველებით, დამთავრებული ტექნიკური თუ პროფესიული ჟანრებით (Lakoff & Johnson, 1980; Gibbs, 2008).

მეტაფორა აღარ განიხილება, როგორც მხოლოდ ენობრივი დეკორატიული ერთეული; იგი სტრუქტურული ერთეულია, რომელიც საშუალებას აძლევს ადამიანს, მოახდინოს აბსტრაქტული ცნებების „განსხეულება“ კონკრეტული ფიზიკური ან შერგმნებითი გამოცდილების მეშვეობით. ამ კონცეფციის ფარგლებში განსაკუთრებული მნიშვნელობა ენიჭება ხატოვან-გამომსახველობით სქემებს (image-schema), რომლებიც ორგანიზებულია ადამიანის სენსორულ-მოტორული გამოცდილების საფუძველზე და სივრცულ-დროით კოორდინატებზეა

დაფუძნებული, როგორიცაა: up-down, in-out, near-far, center-periphery და სხვა. (Johnson, 1987).

კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიის მნიშვნელოვანი ეტაპია მისი ინტეგრირება ნეირომეცნიერულ კვლევებში, რაც თვალსაჩინოდ გამოჩნდა ლეიკოფის მიერ შემოთავაზებულ ნეიროკოგნიტურ მოდელში (Lakoff, 2008). ამ მიდგომის მიხედვით, მეტაფორა არ არის მხოლოდ ლინგვისტური ან კონცეპტუალური სტრუქტურა, არამედ იგი უკავშირდება ტვინის კონკრეტულ ნეირონულ ქსელებს, რომლებიც კვანძების (nodes) სახით ორგანიზდებიან. ეს კვანძები წარმოადგენს ორ სხვადასხვა სახის გამოცდილებას: ერთი მათგანი დაფუძნებულია ადამიანის პირდაპირ, სენსორულ-მოტორულ გამოცდილებაზე, ხოლო მეორე ასახავს აბსტრაქტულ და სუბიექტურ კონცეპტებს. სწორედ ამ კვანძთა აქტივაცია განაპირობებს მეტაფორულ ანასახს – ასოციაციური გადატანის პროცესს ერთი სფეროდან მეორეზე.

გარდა ამისა, კონცეპტუალური მეტაფორის დინამიკა, ხშირ შემთხვევაში, ხორციელდება მეტაფორული ექსპანსიის პრინციპით – ანუ მოძრაობით კონკრეტულიდან აბსტრაქტულისაკენ. წყაროს სფერო, რომელიც დაკავშირებულია ემპირიულ გამოცდილებასთან (მაგალითად, სხეულთან, სივრცესთან, მოძრაობასთან), გამოიყენება, როგორც საფუძველი ისეთი აბსტრაქტული ცნებების დასაკონკრეტებლად, როგორებიცაა დრო, ემოცია, მიზანი, ბედი და ა.შ. (Kövecses, 2010). ამ კოგნიტიური პროცესის შედეგად იქმნება მეტაფორული სტრუქტურები, რომლებიც ცნობიერებაში მყარად ილექება და ხდება შემეცნების ინსტრუმენტი.

ლეიკოფის ნეირომეცნიერული მიდგომა მეტაფორის ახსნაში გვაჩვენებს, რომ მეტაფორა არ არის მხოლოდ კულტურულ-სემანტიკური ფენომენი, არამედ მას აქვს ნეირონული კავშირები, რომლებიც ორგანიზებულია გამოცდილებაზე დაფუძნებული სქემების მიხედვით. გერმანიკული მითოლოგიიდან ნორნების მაგალითი წარმოაჩენს მეტაფორული აზროვნების ამ მექანიზმის ცოცხალ რეალიზაციას კულტურულ მატრიცაში, სადაც კონკრეტული მოქმედება (ქსოვა) მოდელირებს აბსტრაქტულ ცნებებს (დრო, ბედი, სიცოცხლის დინება). ეს დასკვნა სრულ თანხვედრაშია როგორც ლეიკოფის, ისე კოვეჩის, გრეიდისა და რუსიეშვილის თეორიულ პოზიციებთან.

კონცეპტუალური მეტაფორები ხშირად ვლინდებიან ერთი და იმავე წყაროს სფეროს ფარგლებში. ამგვარად, სხვადასხვა ცნების მეტაფორიზაცია შეიძლება დაეყრდნოს საერთო გამოცდილებას ან სენსორულად განცდად წყაროს. კოვეჩეშის განმარტებით, (Kövecses, 2000, 2010), არსებობს ფართო მოცულობის წყარო სფეროები, რომლებიც უზრუნველყოფენ მეტაფორული გაგების მრავალფეროვან წარმოქმნას. ასეთია, მაგალითად:

- სხეული (BODY) → გამოიყენება როგორც წყარო სფერო ისეთი კონცეპტებისთვის, როგორიცაა ემოცია, აზროვნება, დრო.
- გზა (JOURNEY) → გამოიყენება მიზნისკენ სვლის, ცხოვრების, ცვლილებების აღწერისთვის.
- ცეცხლი (FIRE) → ასახავს ინტენსივობას, ვნებას, ბრაზს, განადგურებას, განწმენდას

საილუსტრაციოდ განვიხილოთ როგორ მოერგებოდა კოვეჩეშის თეორია გერმანიკული მითოლოგიიდან კონცეპტუალურ მეტაფორებს.

1. FIRE IS DESTRUCTION – რაგნაროკის დროს სურთური ანადგურებს სამყაროს ცეცხლით.
2. FIRE IS CLEANSING – ცეცხლი მოქმედებს როგორც განწმენდის სიმბოლო – მხოლოდ მისი დასრულების შემდეგ დაიწყება ახალი ციკლი.
3. FIRE IS TRANSFORMATION – სამყაროს გარდაქმნა და ხელახალი დაბადება ცეცხლის გავლით.
4. FIRE IS DIVINE ANGER – ღმერთების ბრძოლაში ცეცხლი ასახავს მათი რისხვის ინტენსივობას.

ამ მეტაფორების სამიზნე სფეროებია: ბრაზი, განწმენდა, ცვლილება, განადგურება.

აღნიშნული მეტაფორების მითოლოგიური საფუძველია რაგნაროკი, სამყაროს დასასრული, რაც არის უზენაესი არმაგედონი, რომელსაც თან ახლავს ცეცხლი, განადგურება და კვლავ წარმოქმნა.

კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიის მიხედვით, მეტაფორა შეიძლება გამოხატავდეს ერთი და იმავე კონცეპტის მრავალწახნაგიან ასპექტს სხვადასხვა მეტაფორული გზით, ისევე, როგორც მას შეუძლია, იმავე წყაროს სფეროზე დაყრდნობით რამდენიმე სხვადასხვა კონცეპტის ერთდროული მეტაფორიზაცია მოახდინოს. გერმანიკული მითოლოგიის ცეცხლის მაგალითი ამ პროცესს ზუსტად ასახავს, რაც კიდევ ერთხელ ადასტურებს კონცეპტუალური მეტაფორის კულტურულ-კოგნიტურ ბუნებას.

თუ წარმოვადგენთ კონცეპტების იერარქიული სისტემის სამიზნე ცნებას, კონცეპტების იერარქიული სისტემის კლასიკურ მაგალითად ითვლება ე.წ. „არსებობის დიდი ჯაჭვი“ (Lakoff&Turner, 1989; Kövecses, 2010), რომელიც წარმოადგენს მეტაფორული კონცეპტების დაჯგუფებულ სისტემას. ამ სისტემაში სხვადასხვა დონეების კონცეპტები ერთმანეთთან იერარქიულად არის დაკავშირებული, დაწყებული ღმერთიდან და გაგრძელებული უსულო საგნებით:

- ღმერთი
- რთული კონცეპტები (სამყარო, მეგობრობა, გონება)
- ადამიანის სამყარო
- ცხოველების სამყარო
- მცენარეების სამყარო
- უსულო საგნები

ამ იერარქიულ სტრუქტურაში ქვედა დონეებიც შესაძლოა განიხილებოდეს მაღალ დონეებზე დაყრდნობით და პირიქით-ეს სისტემა არ არის მკვეთრად გამოყოფილი, არამედ წარმოადგენს დაჯგუფებულ ქვესისტემებს.

მიუხედავად პოპულარობისა, კონცეპტუალური მეტაფორის კრიტიკა მიმართულია რა მასშტაბით და როგორ არსებობს მეტაფორული სისტემები. გიბსი (Gibbs, 1994) ამბობს, რომ მეტაფორული გაგება არ არის ყოველთვის უნივერსალური ანდა სტაბილური და ფაქტად ასახელებს იმას, რომ ადამიანები ხშირად იყენებენ განსხვავებულ გონებრივ სქემებს. მეტაფორული გააზრებისთვის კიდევ ერთ

კრიტიკულ შენიშვნას წარმოადგენს სტინ ჯერარდის კრიტიკა. იგი თვლის, რომ ლეიკოფის თეორია არ განასხვავებს მეტაფორას, როგორც ლინგვისტურ ფორმას და კონცეპტუალურ სტრუქტურას. არგუმენტად ასახელებს იმას, რომ ყველა მეტაფორა რაც დისკურსში გვხვდება არ არის კოგნიტურად აქტიური ან ფსიქოლოგიურად რეალური (Steen. G, 2008).

მეთოდოლოგიურად იშვიათად გამოიყენება ავთენტური დისკურსიდან მიღებული მასალა, რაც გამოწვევას წარმოადგენს მეტაფორების იდენტიფიკაციის პროცესში. თეორიის მიზანი არ უნდა შემოიფარგლებოდეს მხოლოდ მეტაფორების გამოვლენითა და კლასიფიკაციით, არამედ უნდა შეისწავლოს მათი სინტაქსური, დისკურსული, სოციალურ-პრაგმატიკული და ესთეტიკური თვისებები.

რაც შეეხება მეტაფორულ კონცეპტს და კულტურას, კულტურა წარმოადგენს „გონების კოლექტიურ პროგრამირებას“ (Hofstede, 1980), რომელიც განასხვავებს სხვადასხვა ჯგუფს. კონცეპტუალური მეტაფორები არა მხოლოდ ინდივიდუალური გამოცდილებიდან იქმნებიან, არამედ მკვეთრად კულტურულად არიან მარკირებული (Lakoff & Johnson, 2003; Kövecses, 1986, 2000).

მეტაფორული კონცეპტუალიზაცია ეფუძნება ორ ძირითად ფაქტორს: განსხეულებას და კონტექსტს. სწორედ ამ ორი კომპონენტის ერთობლიობა განსაზღვრავს მეტაფორის უნივერსალურობას და კულტურულ სპეციფიკას.

მარტივი, პირველადი მეტაფორები დაფუძნებულია სხეულის გამოცდილებაზე და ფართოდ უნივერსალურია, ხოლო რთული მეტაფორები შეიცავს ამ პირველადი მეტაფორისა და კულტურულად სპეციფიკური ელემენტების ნაზავს.

მეტაფორების ვარიაციები დაკავშირებულია გამოცდილების, კოგნიტური განზომილებების და კულტურული კონტექსტის განსხვავებებით.

თეორიულ მასალაზე დაყრდნობით შეიძლება ითქვას, რომ კონცეპტუალური მეტაფორები წარმოადგენენ ადამიანური აზროვნებისა და კულტურული გამოცდილების მჭიდრო თანხვედრას. მათი კვლევა მოითხოვს როგორც რეალურ დისკურსულ მასალას, ისე ნეირონული, კოგნიტური და კულტურული ფაქტორების გათვალისწინებას. მეტაფორის თეორია განაგრძობს განვითარებას, რაც საშუალებას

გვაძლევს უკეთ გავიგოთ მეტაფორული აზროვნების დეტალები და მისი როლი ენასა და კულტურაში.

როგორც შესავალში აღვნიშნეთ, ჩვენ მიერ წარმოდგენილი მეტაფორები დაფუძნებული უნდა იყოს სამყაროს ლინგვისტურ მოდელზე, რომელიც განსაზღვრავს მეტაფორის როლს სოციალური რეალობის კონცეპტუალიზაციაში, გვიჩვენებს მეტაფორების ფორმას, კონტექსტუალიზაციასა და მნიშვნელობას. ჩვენ ვახდენთ მეტაფორათა ამოცნობა-რეიფიკაციას, წარმოვადგენთ მათ და ვხსნით მათ არსსა და მნიშვნელობას.

ნაშრომის კვლევის მეთოდოლოგია. როგორც აღინიშნა, ნაშრომის ზოგადი მიზანია, გამოიკვლიოს გერმანიკული და ქართული მითოლოგიის მეტაფორული და სიმბოლური კონტექსტუალიზაციის თავისებურებები; ააგოს სამყაროს მეტაფორული კონცეპტუალიზაციის უნივერსალური და ვარიანტული მოდელები და დაადგინოს გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პარალებლები და განსხვავებები. ამ თვალსაზრისის შესაბამისად, ნაშრომის კონკრეტული მიზანია, შეისწავლოს მითის სიმბოლიკისა და მეტაფორიზაციის საკითხები და მათი გამოვლინება კვლევისათვის რელევანტურ მასალაზე.

კვლევის მეთოდოლოგიური ჩარჩო განისაზღვრება ნაშრომის საკვლევი ამოცანებიდან გამომდინარე. იგი არის თვისობრივი და შედარებით-ანალიტიკური და ეფუძნება მითის, სიმბოლოსა და კონცეპტუალური მეტაფორის კვლევის თანამედროვე თეორიულ მიდგომებს. მეთოდოლოგიური ჩარჩო ემყარება კოგნიტური ლინგვისტიკის, სტრუქტურალიზმისა და კულტურული ანთროპოლოგიის ინტერდისციპლინარულ სინთეზს (Strauss, 1963; Lakoff & Johnson, 1980; Kövecses, 2005).

თეორიული ბაზის ფორმირებისას გათვალისწინებულია ქართული მითოლოგიური სკოლის ძირითადი ნაშრომები, რომლებშიც მითი განიხილება როგორც კულტურული მეხსიერების, არქეტიპული აზროვნებისა და სიმბოლური სისტემების ერთობლიობა (ჩხენკელი კ, 1950; მილორავა ზ, 1959; სურგულაძე ი, 1970; ნადარეიშვილი ე, 1984; სიხარულიძე ქ, 1985; აბაკელია ნ, 1987; კიკნაძე ზ, 2009; კიკვიძე მ, 2018; ანთელავა ნ, 2017). აღნიშნული ავტორების კვლევები ქმნის იმ კონცეპტუალურ საფუძველს, რომლის მეშვეობითაც ქართული მითოლოგიური მასალა ინტერპრეტირდება არა მხოლოდ ნარატიულ, არამედ სემანტიკურ და სიმბოლურ დონეზე.

უცხოურ თეორიულ ტრადიციებში კვლევისათვის რელევანტურად მიიჩნევა მითი როგორც სტრუქტურული და რიტუალური ფენომენი (Turner, 1967; Bateson, 1949), კოლექტიური არაცნობიერის და არქეტიპების კონცეფცია (Jung, 1959), აგრეთვე კონცეპტუალური მეტაფორის კოგნიტური თეორია (Lakoff & Johnson, 1980; Lakoff, 1990; Grady, 1997; Kövecses, 2000; 2017). ამასთან, ისტორიულ-ფილოსოფიური კონტექსტის გასაფართოებლად, გათვალისწინებულია ჯ. ვიკოს (Vico, 1725) და ი. რ. მაიერის (Meyer, 1878) მოსაზრებები მითის, ენისა და აზროვნების ურთიერთმიმართების შესახებ.

მითის მეტაფორული სტრუქტურის ანალიზისას განსაკუთრებული ადგილი ეთმობა მ. რუსიეშვილის კონცეპტუალური მეტაფორის მოდელს, რომელიც მეტაფორას განიხილავს როგორც მრავალდონიან სემანტიკურ ერთეულს და მოიცავს მის ლინგვისტურ ფორმას, შინაარსსა და მასში ასახული სამყაროს მოდელს (რუსიეშვილი, 2005; 2023; 2024). კვლევის ფარგლებში აღნიშნული მოდელი მოდიფიცირებულია ისე, რომ მოიცვას მითოლოგიური ნარატივების სპეციფიკა.

კვლევა ხორციელდება რამდენიმე ურთიერთდაკავშირებული მიმართულებით. პირველი მიმართულება უკავშირდება მითის მეტაფორული კონცეპტუალიზაციის პრობლემატიკას და მოიცავს მეტაფორების იდენტიფიცირებას, მათი მნიშვნელობის ანალიზს წყარო და სამიზნე სფეროების ურთიერთმიმართების საფუძველზე და კონცეპტუალური მოდელების რეკონსტრუქციას (Lakoff & Johnson, 1980; Kövecses, 2005). ამ ეტაპზე განსაკუთრებული ყურადღება ეთმობა უნივერსალურ და კულტურულად სპეციფიკურ მეტაფორულ სქემებს (Kövecses, 2017), აგრეთვე მითში არსებული არქეტიპული ოპოზიციების – სიცოცხლე/სიკვდილი, ქაოსი/კოსმოსი – მეტაფორულ ტრანსფორმაციას (Strauss, 1963).

მეორე მიმართულება მიმართულია მითის სიმბოლიზაციის ანალიზისკენ და გულისხმობს სიმბოლოთა ამოცნობას, მათ ფუნქციურ დატვირთვასა და კულტურათშორის შედარებას, რაც საშუალებას იძლევა გამოიკვეთოს როგორც საერთო, ისე განსხვავებული სემანტიკური შრეები გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიებში (Turner, 1967; კიკნაძე, 2009).

ემპირიული მასალის შერჩევა ეფუძნება კონცეპტუალური მეტაფორების გამოვლენის შესაძლებლობას და მითოსური კატეგორიების მეტაფორულ სისტემებში

ინტეგრაციას. გერმანიკული მასალის საფუძვლად გამოყენებულია პოეტური ედა (Byock, 2005), ხოლო ქართული კორპუსი მოიცავს ანდრეზებსა¹ და მითოლოგიურ ნარატივებს, რომლებიც კულტურული მეხსიერების ძირითად ფორმებს წარმოადგენს (აბაკელია, 1987; სიხარულიძე, 1985).

გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური ნარატივების შედარებითი ანალიზი მიმართულია იმის დადგენისკენ, თუ რამდენად იკვეთება ორივე კულტურაში სამყაროს წარმოშობის ბინარული მოდელი, გმირის ციკლური მოქმედების სქემა და სამყაროს განახლების კონცეფცია, რაც სტრუქტურული და კოგნიტური ანალიზის სინთეზით ხდება შესაძლებელი (Strauss, 1963; Kövecses, 2005; რუსიშვილი, 2024).

ამრიგად, კვლევის მეთოდოლოგიური ჩარჩო აერთიანებს სტრუქტურალისტურ, კოგნიტურ და კულტურულ მიდგომებს და ქმნის საფუძველს გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური ტექსტების სიღრმისეული ინტერპრეტაციისთვის, სადაც მითი აღიქმება როგორც კულტურული აზროვნების კონცეპტუალური და სიმბოლური მოდელი.

გამომდინარე იქიდან რომ ნაშრომის **პირველი თავი** მოიცავს ლიტერატურის მიმოხილვას, **მეორე თავი** ეთმობა მითოსური ხის შესახებ მითებს გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში, რომლის ანალიზშიც ჩანს როგორ მუშაობს ჩვენს მიერ სტროსის სტრუქტურალიზმის, კოვეჩეშის კულტურული კონტექსტისა და რუსიშვილის მეტაფორის თეორიის შერწყმით უშუალოდ მეტაფორული კონტექსტუალიზაციისთვის შემუშავებული მოდელი, რომელიც პირველ თავშია განხილული.

¹ ანდრეზები აღმოსავლეთ საქართველოს მთიანეთის რელიგიურ-მითოლოგიური გადმოცემებია. (ზ.კიკნაძე, ანდრეზები).

თავი II . ხის სიმბოლიკა გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში

2.1. სამყაროს ხე გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში

გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში მითოსური ხე, როგორცაა იგდრასილი (იფანი) და მუხა (ბერმუხა), ე.წ. „ხე ცხოვრებისა“, ცასა და დედამიწას შორის სასიცოცხლო კავშირს წარმოადგენს. წმინდა ხე ღმერთების დამაკავშირებელი ხიდია ამ სამყაროსთან.

ხე, როგორც უძველესი უნივერსალური სიმბოლო, ბევრ სხვა ცივილიზაციაშიც არსებობდა. ის სამყაროსა და ადამიანს ამთლიანებს, კოსმოსს კი ცოცხალ ორგანიზმად წარმოგვისახავს. სწორედ ხეს, როგორც პირველ ღვთაებას, ეთაყვანებოდნენ ადამიანები. ნ. აბაკელია წერს, რომ ხე, მრავალფეროვნად და განსხვავებულად ვლინდება როგორც სხვადასხვა, ასევე ერთსა და იმავე კულტურაში. (აბაკელია, 1987) ცნობილია მაგალითები, რომლის მიხედვითაც კოსმიური ხე ვლინდება შემდეგი მეტაფორებით: ხე არის სამყაროს ხატება (imago mundi), სამყაროს ღერძი (axis mundi), რომელსაც ზეცა ეყრდნობა და რომელიც აერთიანებს სამ კოსმიურ ზონას – ზეცას, მიწას, ქვესკნელს; იგი, ამავე დროს, კომუნიკაციის საშუალებაცაა დედამიწასა და ზეცას შორის; სხვა ვარიანტები ხაზს უსვამენ სამყაროს პერიოდული რეგენერაციის ფუნქციას და კოსმიური ხის სამყაროს ცენტრის როლს, ან მის შემოქმედებით პოტენციას (აბაკელია, 1987). ამიტომ, გასაკვირი არ არის, რომ ბიბლიაში ასტრალური ხე ორი ფორმით არის წარმოდგენილი: როგორც „ხე ცხოვრებისა“ და „ხე ცნობადისა“ – ანუ, აქტუალიზდება ორი მეტაფორით – „ხე არის ცხოვრება“ და „ხე არის ცოდნა.“

გერმანიკული მითოსური ხე წარმოაჩენს ცხოვრების, ზრდისა და მმართველობის სიმბოლიკას. ჰერდერის სიმბოლოთა ლექსიკონში (Herder, 1990) ხე განმარტებულია, როგორც დედის სიმბოლო, ადამიანის სულიერი და ინტელექტუალური განვითარების, ასევე, სიკვდილისა და თავიდან დაბადების სიმბოლო.

გამომდინარე იქიდან, რომ ყველა ანდრეზის და პოეტური ედას მითოსური პასაჟის განხილვას ვერ შევძლებთ შეზღუდული სივრცის გამო, სამოდელოდ განვიხილავთ სამ მითოსურ პასაჟს პოეტური ედადან და სამ ანდრეზს (კიკნაძე, 2016), რომელშიც სამყაროს ხის ხატები ფიგურირებს.

მითის დეტალური ანალიზი გულისხმობს მითის სტრუქტურის ანალიზს ლევი სტროსის მეთოდური კლასიფიკაციის მიხედვით, მითში გამოვლენილი არქეტიპების და სიმბოლოების განხილვას კარლ იუნგის არქეტიპების მიხედვით და მ. რუსიემვილის კონცეპტუალური მეტაფორის მოდელით მითში გამოვლენილი კონცეპტუალური მეტაფორების განხილვას ფორმის, შინაარსის და სამყაროს მოდელის აქტუალიზაციის მიხედვით. საბოლოოდ, გამოვლინდება პარალელები ზემოთ მითითებული მიმართულებებით.

პოეტური ედას მიხედვით, (Bellows, 1923) იგდრასილი, სამყაროს (მსოფლიო) ხე, მითოლოგიური სამყაროს ცენტრში დგას. ვოლუპსას მეორე ტომში ვოლვა ამბობს, რომ მისი თესლისაგან აღმოცენდა, სიმბოლურად, დროის საწყისი. სწორედ ამ თესლისგან ამოიზრდება და მრავლდება ხე. საინტერესოა მისი, როგორც უნივერსალური სიმბოლოს, გარდასახვა სხვადასხვა კულტურაში. უფრო კონკრეტულად, გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში. მას შემდეგ, რაც დროის ციკლი შეიქმნა, ვოლვა ამბობს, რომ გოლიათებისგან აღმოცენდა და ახსოვს ცხრა გოლიათი ქალი, ცხრა სამყარო და ყოვლისშემძლე ღმერთი, რომელიც „ხის ფესვს ზომავდა მიწისქვეშეთში.“ ცხრა სიმბოლური რიცხვია, რომელიც, საინტერესოა, რომ ასევე გვხვდება ქართულ მითოლოგიაშიც. ის ხშირად ასოცირდება სრულყოფილებასთან, სასწაულთან, გმირულ გამოცდებთან. მითებში გმირებს ხშირად უწევთ 9 ძმის, 9 ქაჯის წინააღმდეგ ბრძოლა. 9-ჯერ განსაცდელში ჩავარდნა და გამარჯვება შეიძლება ნიშნავდეს სრული განვითარების ციკლს ან გამოცდის დასასრულს. ასევე, 9 დღე ან 9 ღამე განსაზღვრავს მნიშვნელოვან მაგიურ პერიოდს. ის წარმოადგენს სრულ გამოცდას, მაგიურ ციკლს და ზებუნებრივ ძალებთან შეჭიდებას.

საინტერესოა პოეტურ ედაში განხილულ ხესთან დაკავშირებული მითების და კონცეპტუალური მეტაფორების სტრუქტურული ანალიზი.

ამისთვის, შრომაში გამოყენებული მთავარი პასაჟია ვოლუპსას მე-19 სტროფი: (Bellows, 1923)

“An ash I know,
Yggdrasill its name,
With water white

is the great tree wet;
 Thence come the dews
 that fall in the dales,
²Green by Urth's well
 does it ever grow.” (Bellows, 1923)

³ იგდრასილი არის სამყაროს წმინდა ხე, რომელიც აკავშირებს ზეცას, მიწას და ქვესკნელს. ის მორწყულია წმინდა წყლით და მისგან მოდის სიცოცხლისთვის საჭირო ცვარი, რაც ზაფხულის ველებს უნარჩუნებს სიმწვანეს და სიცოცხლეს. ურდის ჭა, სადაც იგდრასილი იდგას, არის ბედისწერის წყარო, ადგილი, სადაც სამყაროს ბედი გადაწყდება.

ბინარული ოპოზიციები	1. სიცოცხლე/სიკვდილი 2. ზეცა/დედამიწა 3. ხილული/უხილავი 4. მარადიულობა/ცვალებადობა	1. იგდრასილი მუდმივად მწვანეა — სიცოცხლის სიმბოლოა, მაგრამ იდგამს ფესვებს უღრმეს სიბნელეში. 2. ხე ეშვება ქვემოთ, მიწისკენ მაგრამ იზრდება ზემოთ, ზეცისკენ. 3. ხე ჩანს, ფესვები-უხილავია 4. ხე-მარადიულია, ცვარი ცვლადი
--------------------------------	---	--

²

„იფანს, რომელსაც ვცნობ ,
 იგდრასილი ჰქვია მას სახელი,
 თეთრი წყლით
 მორწყულია დიდი ხე;
 იქიდან მოდის ცვარი,
 რაც ველებზე ეშვება,
 ურდის ჭასთან
 ის მუდამ მწვანედ იზრდება”. (მთარგმნელი, სამხარაძე. თ, 2026)

არქეტიპები	1.კოსმოსის ხე 2.წრიული დრო	1. იგდრასილი აკავშირებს ზეცას, მიწას და ქვესკნელს. 2. ხე მუდამ მწვანეა, მასზე არ მოქმედებს სეზონთა ცვლა.
სიმბოლო	1. თეთრი წყალი 2. ურდის ჭა 3. მწვანე ფერი	3. სიწმინდე 4. ბედისწერის ცენტრი 5. სიცოცხლის განახლება/მუდმივობა

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. თეთრი წყლით მორწყვა. 2. ცოდნა არის შეცნობა.
შინაარსი	1. წყალი- ცხოვრების წყარო და საწყისია. 2. ხის ცოდნა ნიშნავს ცხოვრების ცოდნას.
სამყაროს მოდელი	ხეზე დაფუძნებული სტრუქტურა არის თავად მსოფლიო.

ამ მითში ნათლად ჩანს კონცეპტუალური მეტაფორა ‘*LIFE IS A TREE*’ – ‘სიცოცხლე არის ხე. ეს მეტაფორა ფესვგადგმულია გერმანიკული მითოსის კონცეპტუალურ სისტემაში და ასახულია ისეთ ცენტრალურ მითოლოგიურ სიმბოლოში, როგორიცაა იგდრასილი, სიცოცხლის ხე. საინტერესოა, რომ შეიძლება შეტრიალდეს მეტაფორის წყარო და სამიზნე სფეროები და მეტაფორამ მიიღოს ასეთი სახე: “ხე არის სიცოცხლე”.

ასევე უნდა განვიხილოთ, თუ როგორ შეიძლება აიგოს ამ მეტაფორის ხატოვანი სტრუქტურა და ანასახი. მეტაფორის მოდელი *LIFE IS A TREE* ემყარება იმ ხატოვან სქემას, რომელსაც ლეიკოფი და ჯონსონი (1980, 1999) და შემდეგ კოვეჩეში (2010) განსაზღვრავენ, როგორც კონტეინერს (CONTAINER) და ბილიკი-წყარო-სამიზნე (PATH-SOURCE-TARGET) სქემების კომბინაციას. ხის ფესვები მეტაფორულად აღნიშნავს დაბადებას, საწყისს, ტოტები – განვითარების ეტაპებს და მრავალფეროვნებას, ხოლო ფოთლები და ნაყოფი – სამყაროს გამოცდილებასა და განვითარების შედეგს. შესაბამისად, იგდრასილის სტრუქტურაში ხდება ცხოვრების, მებსიერების, ცოდნისა და ბედისწერის ორგანული ინტეგრაცია. სიცოცხლის ხე,

ამგვარად, გადმოსცემს არა მხოლოდ ყოფიერების სივრცულ წარმოდგენას, არამედ განასახიერებს ცხოვრების დინამიკას, სამყაროს ყველა შემადგენელი ელემენტის ციკლს – დაბადება, ზრდა, სიკვდილი და განახლება. ამ ფენომენის ლინგვისტური რეალიზაცია და მისი კულტურული პარამეტრები ვლინდება უძველეს გერმანიკულ ტექსტებში. მაგალითად, „ვოლუჰსა“ და „გრიმნისმალში“ (Pettit, 2023) იგდრასილი მოხსენიებულია, როგორც „მსოფლიო ხე“ და მასთან დაკავშირებულია ღმერთებისა და ადამიანების ბედი. სკანდინავიური სამყაროში სიტყვიერი ფორმულირებები, როგორიცაა:

- „იგდრასილის ფოთლები ხმებიან“- (ზეციური ცვლილებების განჭვრეტა).
- „ბედი იხილება ფესვების მახლობლად“- (ნორნები – ბედის ქალღმერთები ფესვებთან ცხოვრობენ).
- „ღეროზე ასვლით ღმერთებმა სიბრძნე მოიპოვეს“- (მენტალური განვითარება და ცოდნა).

ეს მეტაფორული გამოსახულებები მოწმობს სიცოცხლისა და ხის სიმბოლოს შერწყმას, სადაც ხის სტრუქტურული და ფუნქციური ელემენტები (სიმაღლე, განვითარება, განშტოება) გადადის ადამიანის ან კოსმიური სიცოცხლის კონცეპტუალურ სისტემაში.

რაც შეეხება მითოსური ხის ინტერპრეტაციას კოგნიტური ლინგვისტიკის თვალსაზრისით, ეს მეტაფორა შეიძლება მივაკუთვნოთ პირველადი მეტაფორების ჯგუფს (Grady, 1997), სადაც ხდება ადამიანის ფიზიკური გამოცდილების განზოგადება. ბავშვობიდანვე ადამიანი ხის განვითარების პროცესს თვალს ადევნებს და ეს ხატება ბუნებრივად ხდება დროისა და ზრდის სიმბოლო.

ამავე დროს, ეს მეტაფორა შეიძლება კლასიფიცირდეს, როგორც კულტურული თვალსაზრისით სპეციფიკური კონცეპტუალური მეტაფორა (Kövecses, 2017), რადგანაც ის დამახასიათებელია გერმანიკული კულტურისთვის, თუმცა მისი უნივერსალური სტრუქტურა (სიცოცხლის ხე, როგორც ყოფიერების მატარებელი ღერძი) სხვადასხვა კულტურაშიც გვხვდება. მაგალითად, „Tree of Life“- ქრისტიანულ რელიგიაში, „Ashvattha Tree“-ინდუიზმში, „Qabalistic Tree“-იუდაიზმში.

იგდრასილის კოგნიტურ-კულტურული მნიშვნელობის თანახმად, ეს მეტაფორა სიცოცხლეს მხოლოდ ბიოლოგიურ პროცესად კი არ წარმოგვიდგენს, არამედ მას ღრმად კულტურულ, სულიერ და მეტაფიზიკურ მნიშვნელობას ანიჭებს. ხე ხდება ადამიანის სამყაროსთან დაკავშირების ხატოვანი სიმბოლო, რაც დადასტურებულია მითოლოგიური თხრობითი სტრუქტურით.

ამგვარად, მეტაფორა LIFE IS A TREE ნათლად ასახავს კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიის უნივერსალურ ფუნქციონირებას. ის აერთიანებს ადამიანის სენსორულ გამოცდილებას (ხე, როგორც რეალური ობიექტი) და მის აბსტრაქტულ აზროვნებას (ცხოვრების ციკლური სტრუქტურა, ბედი, კავშირი ღვთიურ ძალებთან). მისი მეშვეობით, სკანდინავიური კულტურა ქმნის ერთ-ერთ კოსმოლოგიურ მოდელს, რომელიც ადამიანურ სიცოცხლეს, დროსა და ცნობიერებას ერთმანეთთან აკავშირებს.

მეორე მითი ხეზე ედაში მოცემულია „ჰალავალის“ 138-ე სტროფში:

“I know that I hung on the wind-tossed tree all of the nights nine, wounded by spear, and given to Odin, myself to myself, on the tree that none may ever know what root beneath it runs.” (Bellows, 1923)⁴

დედააზრი: ღმერთი ოდინი სიბრძნის მოსაპოვებლად თავს სწირავს და ეკიდება სამყაროს ხეზე.

⁴ „ვიცი, რომ ვეკიდე

ქარით რხეულ ხეზე,

ცხრავე ღამეს,

შუბით დაჭრილი,

ოდინისთვის შეწირული,

თავად საკუთარი თავისთვის,

იმ ხეზე,

რომლის ფესვები

არავის უწყის.” (მთარგმნელი, სამხარაძე. თ, 2026)⁴

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1.სიცოცხლე/სიკვდილი 2.ცნობიერი/არაცნობიერი 3. ზეცა/ მიწა	1.ოდინი სიცოცხლის ფასად ეძებს სიბრძნეს, დაეკიდება ხეზე. 2. რუნები დამალული ცოდნაა, რომლის მეშვეობითაც ოდინი საკუთარ ქვეცნობიერს ეძებს. 3. ხე-მაკავშირებელია ზეცასა და დედამიწას შორის.
არქეტიპები	ხე- კოსმოსის ღერძი გმირის მოგზაურობა	იგდრასილი, როგორც კოსმოსის ღერძი, შედგება ზეცის, მიწისა და ქვეცნებისგან.
სიმბოლო	1.ფესვები 2. ცხრა ღამე	1.დაფარული ცოდნა 2. მაგიური რიცხვი-სრულყოფის სიმბოლო

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1.საკუთარი თავი არის პიროვნება. 2.ცოდნა არის მსხვერპლშეწირვა.
შინაარსი	3. სემანტიკური გაორება ქმნის ტრანსფორმაციას. 4. ცოდნის მიღება საჭიროებს მსხვერპლის გაღებას.
კულტურის შრე	ცოდნის გზა უდრის სიკვდილის გზას; უნივერსალური მითოლოგიური მოტივი – ცოდნა მოდის პერიფერიიდან, არა ცენტრიდან. ჭეშმარიტი სიბრძნე არ იზადება ცენტრში (სადაც წესრიგია), არამედ პერიფერიაში, იქ, სადაც ქაოსი და საფრთხეა. (საუკეთესო მაგალითია ოდინი და მიმირის ჭა-ცოდნის წყარო პერიფერიაზე).

ოდინის ხეზე დაკიდება მეტაფორულად გამოსახავს ეგზისტენციალურ მოგზაურობას, რომლის მიხედვითაც, ცოდნა მოითხოვს სიკვდილთან შერკინებას, გარკვეული მსხვერპლშეწირვის განხორციელებას.

მითოსურ ხესთან დაკავშირებული პასაჟი მესამე ედადან გახლავთ ვოლუფსას 45-ე სტროფი.

“Yggdrasil trembles,
the ash yet standing;
groans that aged tree,
and the giant is loose;
the great serpent writhes
in mighty anger,
the eagle screams,
and pale is Hel.”⁵

ეს სტროფი მეტაფორულად აღწერს სამყაროს აღსასრულს — რაგნარიოკს. იგდრასილი, სამყაროს ხე, ირყევა და თრთის, რაც კოსმოსური რღვევის ნიშანია. ქაოსის ძალები თავისუფლდებიან: გოლიათი იხსნება, გველი შმაგდება, არწივი კივის — ბუნება განგაშს ტეხს. ჰელი, სიკვდილის ქალღმერთი, ფერმკრთალი ჩნდება, რაც მიაწინებს სიკვდილის მოახლოებას.

⁵ „იგდრასილი თრთის,
იფანი კვლავ დგას;
კვნესის მოხუცი ხე,
გოლიათი თავისუფალია
დიდი გველი იგრიხება ბოროტი ვნებით,
არწივი კივის,
და ჰელი ფერმკრთალია”. (მთარგმნელი, სამხარაძე. თ, 2026)

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. სტაბილურობა/ კატასტროფა 2. სიცოცხლე/სიკვდილი 3. ზეცა/ქვესკნელი	1. ხე ჯერ ისევ დგას, მაგრამ ირყევა. 2. იგდრასილი სიცოცხლის სიმბოლოა, ჰელი- სიკვდილის. 3. არწივი ზემოდან კივის, ჰელი ქვემოდან, ორ სამყაროს შორის კონფლიქტია.
არქეტიპები	გოლიათი ჰელი	1. თავდაპირველი ქაოსის არქეტიპი 2. სიკვდილის არქეტიპი
სიმბოლო	კოსმიური ხე	სიცოცხლის საყრდენი

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. იგდრასილის რყევა არის სამყაროს რყევა. 2. არწივის კივილი არის სამყაროს დასასრულის მომასწავებელი. 3. ჰელის სიფერმკრთალე არის სიკვდილის მომასწავებელი
შინაარსი	1. იგდრასილის რყევით სამყაროში ქაოსი და ნგრევა იწყება 2. ბუნება რეაგირებს კაცობრიობის უბედურებაზე 3. სიკვდილი მოახლოებულია
სამყაროს მოდელი	მსოფლიო ხე არის სამყაროს ასოციაცია, რომელიც აუცილებლად დასრულდება, სიკვდილი გარდაუვალია, არწივის კივილი კი ბუნების მონაწილეობაა ამ კატასტროფაში.

ამ მითის მიხედვით, სამყაროს დასასრული ახლოვდება და აღწერილი კონცეპტუალური მეტაფორები ქმნიან აპოკალიფსის მოდელს, სადაც ცოდნა, სულიერება და სტაბილურობა უპირისპირდება ქაოსს, ბოროტებასა და სიკვდილს.

იგდრასილის დაცემის შემდეგ იწყება აღდგენა - რაგნაროკის (სამყაროს აღსასრულის) შემდეგ იგდრასილი განადგურდება, მაგრამ გადარჩება ორი ადამიანი: ლიფი და ლიფთრასირი, რომლებიც თავს აფარებენ იგდრასილის ფესვებს. ისინი იქცევიან

ახალი სამყაროს საფუძვლად — რაც ცხადად ასახავს სიცოცხლის თესლის გადარჩენასა და, შესაბამისად, გაჩენა-გამრავლების საწინდარია. („ვოლუპსა”, 17-18).

სკანდინავიური მითოლოგია არ იყენებს სიტყვას „თესლი“ პირდაპირ, მაგრამ მის სიმბოლურ აზრს — სიცოცხლის საწყისს ხიდან ან ხისგან — მრავალი გზით გადმოსცემს:

- ადამიანის ხისგან წარმოშობა, გაჩენა
- სამყაროს ხის არსებობა
- ახალი ცივილიზაციის აღმოცენება იგდრასილის ფესვებიდან.

ეს ყველაფერი სწორედ იმ იდეას ატარებს, რაც თესლის მითოლოგიური მნიშვნელობაა: სიცოცხლის, განახლებისა და კავშირის საწყისი.

დელეუზი და გუატარი სამყაროს წიგნს ადარებენ და მათში საერთოს ეძებენ. ისინი აღნიშნავენ, რომ წიგნის პირველი ტიპი ფესვიანი წიგნია - ხე ხომ უკვე სამყაროს სურათი ან მსოფლიო ხის ფესვია. წიგნი სამყაროს მიზაძვავს, ხელოვნება - ბუნების. წიგნი, როგორც სამყაროს მიზაძვავი, აღწერს პერიოდს სამყაროს ადამიანისეულ კონცეფციამდე, რომელიც სამყაროს ფესვზე, ხეზე დაფუძნებული კონცეფციაა. სიტყვა „იმიტაცია“ აქ ნიშნავს, რომ ის ფუნქციონირებს როგორც ფესვი ან ხე. ბუნებაში ეს ხდება ისე, რომ ფესვიდან ღეროვანი ფესვი ამოიზრდება და განშტოების მეშვეობით მრავლდება. ადამიანური ფიქრის მეშვეობით ბუნება გაადამიანურდება (Deleuze, Guattari, 1994).

იუნგი საგნების არაქვეცნობიერის ფენებს ხსნის (Jung, 1956). ის ხის სიმბოლოს უდიდეს ყურადღებას აქცევს და აღნიშნავს, რომ მითების შეთხზვა ადამიანის არაქვეცნობიერის ნაწილია. ვერნონ გრასის განმარტებით, იუნგი მიუთითებს მითოლოგიური სიმბოლოებისა და ადამიანური ფსიქიკის კავშირზე და მითს წარმოგვიდგენს, როგორც ადამიანის ფსიქიკის ერთგვარი პროდუქტს (გრასი, 1959). მაგალითად, ხე, იუნგის მიხედვით, არის ქალისა და მამაკაცის სიმბოლო, დედისა და მამის სიმბოლო, დედის სიმბოლო ზოგადად. ხისგან შეიქმნა ადამიანი და, ასევე, გმირიც ხის ღეროდან არის აღმოცენებული. ამგვარად, ხის ბუნება ორსქესიანია, ქალსაც მოიცავს და მამაკაცსაც, დედასაც წარმოადგენს, მამასაც და ზოგადად,

დაბადებასაც. იუნგისთვის დედისგან (ხისგან) დაშორება სიკვდილს იწვევს, და ამას ფითრის (სამი ქალღმერთი, რომლებიც ფითრისგან ცხოვრების ბედისწერას ქსოვენ) მაგალითით ადასტურებს.

ხე, როგორც აღვნიშნეთ, ბევრ ფენომენოლოგიურ კონცეპტთან არის დაკავშირებული. ის, როგორც დედის სიმბოლო, საერთო ასოციაციებზე ფუძნდება და არქეტიპულ სტრუქტურებს ეფუძნება (დაცვა, ჩრდილი, თავშესაფარი, ნოყიერი ხილი, სიცოცხლის წყარო, მყარი ფესვგადგმულობა, მოხუცებულობა, პიროვნული მახასიათებლები, გარდაცვალება და შემდეგ ხელახლა დაბადება) (Jung, 1969).

იუნგი არ ეთანხმება მოსაზრებას, რომ მითოლოგიური სიმბოლოები შეიძლება წარმოვადგინოთ, როგორც ალეგორიები ან ნიშნები კონკრეტული კონტექსტისათვის. ის ამტკიცებს, რომ არაქვეცნობიერი კრეატიული ძალა, რომელიც ადამიანის ფსიქიკაში არსებობს, ხსნის მითოლოგიურ ნარატივს, ეს კი, ადამიანის ქცევის ანალოგიით, ზოგჯერ რაციონალურია, ზოგჯერ კი - ირაციონალური. სიმბოლოების წარმოშობა იუნგისთვის ადამიანის ინსტიქტში არსებობს და გამოიხატება მითოლოგიური და ლიტერატურული ტექსტებით.

იუნგის მიხედვით, დამარხვის წეს-ჩვეულებაც და ადამიანების ხისგან დამზადებულ სასახლეში ჩასვენებაც ასევე მეტყველებს ხისა და ადამიანის კავშირზე. როცა დედამიწაზე დასრულდება სიცოცხლე, ადამიანი კვლავ ხეს დაუბრუნდება, ე.ი. ადგილს, რომლისგანაც იშვა. ეს წრიულობა საინტერესოა მითოსისთვის.

ხის კულტზე საუბრისას აუცილებლად უნდა აღვნიშნოთ მუხის ხის მნიშვნელობა. თუმცა, საინტერესო ფაქტია ის რომ პოეტურ ედაში ვერ მოვიძიეთ მითი უშუალოდ მუხის ხის შესახებ. მაგრამ იაკობ გრიმის მიხედვით, გერმანულ მითოლოგიაში არსებობს უშუალოდ მუხასთან დაკავშირებული მითი „მუხის ხე და ტიორტმარსი“. (Grimm, 1835, 1854)

“...roborem quendam mirae magnitudinis, qui prisco paganorum vocabulo appellatur Robur Jovis, in loco qui dicitur Gicesmere, servis Dei secum astantibus succidere temptavit. ... sed ad modicum quidem arbore praeciso, confestim immensa roboris moles, divino desuper flatu exagitata ... corruit et quasi superni nutus solatio in quattuor etiam partes disrupta est, et

quattuor ingentis magnitudinis aequali longitudine trunci absque fratrum labore astantium apparuerunt...”

“He attempted to cut down a certain oak of wondrous size, which in the ancient pagan tongue was called *Jupiter's Oak* (*Robur Jovis*), in a place known as *Gicesmere*, while the servants of God stood beside him. But when he had only cut a small portion of the tree, the immense mass of the oak, driven by a divine wind from above, suddenly fell; and, as if by a heavenly sign, it was split into four equal parts, and four great trunks of equal length appeared without any effort from the brothers who stood nearby.”⁶

მითის დედააზრი: ერთმა კაცმა სცადა წმინდა მუხის მოჭრა. როცა ხე ოდნავ მოჭრა, ქარმა მთლიანად წააქცია. დაცემისას ხე ოთ თანაბარ ნაწილად გაიყო და ეს ზეციურ მინიშნებად ჩაითვალა.

ბინარული ოპოზიციები	1. წარმართობა/ქრისტიანობა 2. ბუნება/ცივილიზაცია	1. გერმანიკულ მითოლოგიაში წმინდა მუხა წარმართული რწმენის სიმბოლოა, მისი მოჭრა კი ქრისტიანული სიმბოლოა 2. ხე ბუნების ძალა, ხოლო მისი მოჭრა ადამიანური მიერ ღვთიური წესრიგის სახელით მართლდება.
არქეტიპები	1. მხსნელი 2. წმინდა ხე 3. მსხვერპლი 4. ღვთიური ნიშანი	1. წმ ბონიფაციუსი, რომელიც მოჰყავს რწმენას და აშკარად არღვევს ძველ წესებს 2. მუხა-ცხოვრების ხე, კავშირი სიმბოლო ცასა და მიწას.

⁶ „მას უზარმაზარი მუხის მოჭრა სურდა განსაკუთრებულ ადგილას. ადგილს გიცესმერი, ხოლო მუხას- იუპიტერის მუხა ერქვა. როცა ღმერთის მსახურები მის გვერდით იდგნენ, მცირედი ნაწილის მოჭრისას მუხის უზარმაზარი მასა ზეციდან ჩამოვარდა ღვთიური ქარით და ჩამოვარდნის ოთხ თანაბარ ნაწილად გაიყო, და ოთხი უზარმაზარი მორი გაჩნდა, ისე რომ მუხასთან ახლოს მდგარ ძმებს არ დასჭირვებიათ შრომა მის გასაყოფად“ (მთარგმნელი, სამხარაძე. თ, 2026)

		3. მუხის მოჭრა, ძველი ღვთაების მსხვერპლად შეწირვა. 4. ქარი, რომელმაც ხე წააქცია, ზეციური მოწოდების სიმბოლო.
სიმბოლოები	1. მუხა 2. მუხის მოჭრა 3. მოჭრილი მუხის ოთხად დაყოფა	1. ბუნების სიწმინდე 2. რწმენების გარდატეხა 3. ახალი წესრიგის სიმბოლო, ქაოსის თავის არიდება
კონცეპტუალური მეტაფორები	ხე არის ღმერთების სახლი.	
ფორმა	ხე არის ღმერთების სამყოფელი/ნავთსაყუდელი. ბუნება არის რწმენა.	
შინაარსი	მუხის მოჭრა ნიშნავს ძველი ღვთაების დამხობას და ახალი რელიგიის გამარჯვებას.	
სამყაროს მოდელი	სამყაროს მოდელი განსაზღვრავს, როგორ აღიქვამს მითში მოცემული სამყარო საკუთარ სტრუქტურას და მოქმედ გმირთა ადგილს მასში. ამ მითში სამყარო ზეცად და მიწად არის დაყოფილი. ზეცა ღვთაებრივი იერარქიაა, ხოლო მიწა უკავშირდება ქაოსს. თავად ტიორტმარსის ბრძოლა აღიქმება როგორც “ცოდვის აჯანყება”.	

მუხა წარმოადგენს ბუნების ძალას, რწმენის სიმბოლოს, არქაული წესრიგის ცენტრალურ ღერძს და მისი დაცემა ნიშნავს მსხვერპლად შეწირვას მომავლის სახელით.

სიცოცხლის ხე ქართულ მითოლოგიაში. უძველესი შეხედულებების თანახმად, ცხოვრების ხე დგას სამყაროს ცენტრში და გაივლის კოსმოსის სამ სარტყელს: ფესვებს - ქვესკნელში, ტანს - მიწის ზედაპირზე, წვერს - ზეცაში. ამ ელემენტთა სიმბოლიკას ცხოველური სახე ჰქონდა - ხის ტანსა და -წვერს ფრინველის, ცხოველის ან ადამიანისა; ფესვებს - ქვესკნელს კი თევზის ან ქვეწარმავლისა. სიმბოლური მწკრივი ცხოვრების

ხეს დროში - წარსულში, აწმყოსა და მომავალში განფენილად წარმოადგენდა, რაც სამყაროს ელემენტთა კავშირის - წყლის, მიწისა და ცეცხლის სახითაც ხდებოდა (ქართული საბჭოთა ენციკლოპედია, 1987).

ქართულ მითოლოგიაში ფრაზა „ხის თესლი“ ხშირად არ გვხვდება პირდაპირ, მაგრამ მასთან დაკავშირებული მოტივები — სიცოცხლის ხე, წმინდა ხე, სამყაროს ხე და მასში თესლის ან ახალი სიცოცხლის ჩანასახის ჩადება — მნიშვნელოვან როლს ასრულებს.

„ქართულ მითოლოგიურ გადმოცემათა სისტემაში“ აღწერილია მთიანი საქართველოს (ანდრეზული კულტურა) ხისა და სიცოცხლის ხის საკულტო როლი, რასაც შეიძლება მიენიჭოს „ხის თესლის“ იდეა მეტაფორულად — როგორც კაცობრიობისა და სამყაროს ახალი სიცოცხლის საწყისისა. კიკნაძის მონოგრაფიაში საგანგებო მსჯელობაა სკნელის, ქვესკნელისა და ზესკნელის შესახებ, აგრეთვე სამყაროსეულ ხეზე, რომელიც მსჭვალავს სამ სკნელს. „ეს ხე თავისი აღმოცენებით, როგორც ინდრა თავისი სამი გადაბიჯებით, ქმნის სამსკნელოვან სამყაროს. ხის ძირი შუა სკნელია, ადამიანის საცხოვრებელი; ხის ფესვები – ქვესკნელი, რომელსაც გველი განასახიერებს; ხის კენწერო ზესკნელის ხატია და მას ფრინველი წარმოგვიდგენს. ასეთია, კერძოდ, შუმერელთა მითოსური ხეები და სკანდინავიელთა იგდრასილი, ბუმბერაზთა იფანი“ (კიკნაძე, 2009).

როგორც კვლევამ აჩვენა, საკრალური ხის სიმბოლოს ეკვივალენტური ვარიანტები საქართველოში მრავალია. ყოველი ტიპი ან ამ სიმბოლოს ნაირსახეობა გარკვეული ინტენსივობითა და სიცხადით ავლენს საკრალური ხის სიმბოლიზმის სხვადასხვა ასპექტს. ქართველთა (ისევე როგორც მრავალი ხალხის) მითო-პოეტურ ცნობიერებაში ადამიანის სიცოცხლის ციკლი ხშირად ხის სიმბოლიკის გარკვეულ ასპექტთან არის დაკავშირებული. „გარდა ხისაგან გამომრჩეველისა ცნობადისა კეთილისა და ბოროტისა, ღმერთმა ადამიანს სამოთხის ყველა ხის ნაყოფის ჭამის ნება დართო (შესქ. 2,16-17); სამოთხის ხეთა ნაყოფნი - განსაკუთრებით კი საშუალ სამოთხისა აღმოცენებული ცხოვრების ხისა“ (შესქ. 2,9), მუდმივად განაახლებდა და განამტკიცებდა სულიერსა და ფიზიკურ ძალებს, და ყოველგვარი უძლურებისაგან იცავდა (რუხაძე, 2013).

აღმოსავლეთ საქართველოს მთიანეთის (ფშავ-ხევსურეთი, თუშეთი, ხევი, გუდამაყარ-მთიულეთ) მითოლოგიური ზეპირი ტექსტების სამშობლოა. მათ დიდი ადგილი ეკავათ ხალხის როგორც ყოველდღიურ, ისე სულიერ ცხოვრებაში და ეს იმდენად ღრმად იყო გამჯდარი ამ ხალხში, რომ დღესაც კი იგრძნობა მისი გავლენა. აღმოსავლეთ საქართველოს ბარში მცხოვრები მთიელებისათვის ანდრეზებად წოდებული ტექსტები მათ წარსულსა და აწმყოს აკავშირებს (კიკნაძე, 2009).

სიცოცხლის ხე სიმბოლურად წარმოშობის, ევოლუციის, ხმელეთისა და ცის კავშირია. ის ყველა ცოცხალი არსების საერთო წარმომშობიც კია. დასავლეთში სიცოცხლის ხე ოთხ ელემენტს უკავშირდება, კერძოდ: საზრდოს იღებს მიწიდან, იკვებება მზის სხივებით, სვამს წვიმის წყალს და იზრდება ქარის წყალობით. ცეცხლი (მზე) აძლევს ენერგიას, წყალი (წვიმა) - სიცოცხლეს; ჰაერი (ქარი) - ზრდას და მიწა - ნიადაგს.

მეტაფორა - „ხე არის ცხოვრების ხე“ მცენარეთა სიმბოლიკის დამახასიათებელ სახედ უძველესი დროიდან არის ცნობილი. ჯერ კიდევ შუმერების წარმოდგენით, ასეთი ხე სამი ძირითადი მახასიათებლით ხასიათდება, იგი მთაზეა, ქვეყნიერებას ჩრდილავს და ღრმა ფესვები აქვს. სკანდინავიის ხალხებში ამგვარი ხეა იფანი, შუმერებში - ფიჭვი. ქართველებს ამგვარი სიმბოლური ფუნქციით შემდეგი მცენარეები აქვთ: ბზა, ვაზი, ალვა, მუხა, რცხილა და კედარი.

საქართველოში მკვეთრად გამოირჩევა ალვის ხის კულტი - „ხე იგი შუენიერი ფრიად და სულნელი და ესე საკვირველება იყო ხისა მისგან, რამეთუ ისარ-ცემული ნადირი, რომელი მოვიდის და ჭამის ფურცელი მისი და გინა თესლი მისი, განერის სიკვდილისაგან, დაღაცათუ საკლავსა ადგილსა დიდად წყლულ იყვის“. ალვის ხის სიმბოლიკა მზესთან ზიარების გარეგანი გამოხატულებაა - არც ერთ ტანმაღალ ხემცენარეში არ იგრძნობა სიმაღლისკენ ლტოლვა, ისეთი დინამიკა და ენერგია, რა განწყობასაც ტოვებს ალვის ხე. ის მშვენიერი ხიდან ღვთაებრივ ხედ იქცა (ბარიხაშვილი, 2003).

ანდრეზში „ბუდეხევსურეთის ხმალას ალვისხე“ - მირონის დარანი, ვკითხულობთ, როგორ იდგა ძალიან მაღალი ალვის ხე და მირონი სდიოდა (კიკნაძე, 2009). მის გვერდით იდგა მაღალი ციხე და დიდი ალვის ხე, რომლის ძირშიც იყო დარანი.

(გმირის გასასვლელი სხვა რეალობაში, ცოდნის მოსაპოვებლად ან მაგიურ მოგზაურობაში). დარანში იდგა სამი ქვევრი და ამ ალვის ხიდან გადმონაწვეთი მირონი ჩადიოდა ქვევრებში. ქვევრები თუ აივსებოდა, მაშინ შეჩერდებოდა მირონის წვეთების ჩამოდენა. ამ ქვევრებიდან მიჰქონდათ მირონი და ნათლავდნენ ხალხს (კიკნაძე, 2009).

ანდრეზის დედააზრი: იგი მოგვითხრობს გლეხზე, რომელმაც ალვის ხე მოჭრა, მიუხედავად მეზობლების გაფრთხილებისა, რომ ის "სულის ხეა" და უბედურებას მოჰყვება. ხის მოჭრის ღამესვე მის სახლს ცეცხლი გაუჩნდა. ამის შემდეგ სოფელში ალვის ხეს აღარ ჭრიან, რადგან მას პატივს სცემენ, როგორც წმინდა ხეს.

ბინარული ოპოზიციები	1. წმინდა/არაწმინდა 2. სიცოცხლე/სიკვდილი 3. წესრიგი/ქაოსი	1. ალვას ხე წმინდაა, მისი მოჭრა ცოდვაა 2. ხე სიცოცხლეა, მისი განადგურება სიკვდილი 3. ხის გარშემო რიტუალი წესრიგს იწვევას, ხის შეურაცხყოფა კი ქაოსს.
არქეტიპები	1. დედა 2. წმინდა ადგილი	1. ხე-როგორც ნაყოფიერების სიმბოლო, დედის სიმბოლოა 2. ალვას ხე ეზოში ან სოფლის ცენტრში წმინდა ადგილია
სიმბოლო	1. მირონი	1. სიწმინდე, სულის ცხება და სიცოცხლის ელექსირი.
	2. სამი ქვევრი	2. სიწმინდის აღსრულება; სამება - ტრიადა.
	3. ოქროს შიბი	3. ზეციური კავშირი - ღმერთის ნების მატარებელი.
	4. შურის ციხე	4. ურყევი რწმენა, სამართლიანობის სიმბოლო.
	5. ნაფოტი	5. სიწმინდის ნარჩენი სიმბოლო - მისი გზით შეიტყო მეფემ, რაც მოხდა.

კონცეპტუალური მეტაფორები

ფორმა	1. ფესვგადგმული ხე. 2. ხის სიკვდილი არის სიცოცხლის დასასრული.
შინაარსი	1. ხის სტაბილურობა, ცივილიზაციის მდგრადობა 2. სამყაროს სიცოცხლე
სამყაროს მოდელის აქტუალიზება	ალვის ხე აკავშირებს სამ სამყაროს, შუას, ზედას და ქვედას და უზრუნველყოფს წესრიგს.

ალვის ხის ანდრეზი მარტო მითოლოგიური თქმულება არ არის. ის მორალური და მეტაფიზიკური სამყაროს რუკაა, სადაც თითოეული ქმედება ასოცირდება წესრიგის რღვევასთან. ის ადამიანის და ბუნების დიალოგია, სადაც ხე საუბრობს, სიჩუმით შრიალით და ზეცისკენ აღმართული ტოტებით.

ასევე დატვირთული მითოლოგიურ-მეტაფორული ფუნქციით გვხვდება იფანიც: „იფნის კერიაში, ჯვარი სადაც იყო, ამათ პაპას სდგომია სახლი. შუა ცეცხლში ამოსულა ნედლი ხე - იფანი. მოუჭრია ხე. მეორედ ამოსულა. ისევ მოუჭრია. მესამედ ვერცხლის შიბი ამოჰყოლია, დახვეული. გაუწირავს სახლი და მასში დასახლებულა. მერე დაარსებულა ამაში ჯვარი და წმინდა გიორგი. გამღივარაულებს ეძახიან - სამი-ოთხი კომლია. ამ სახლიდან რომ კვამლი გაქრეს, არ შეიძლება” (მთხრ. ბ. ჭინჭარაული, ჩამწ. ნ. ზურაბიშვილი, ხახმატი, 1986, 27) (კიკნაძე, 2009).

ანდრეზის დედააზრი: პაპის სახლის კერაზე ამოსულა იფნის ხე. სამჯერ მოჭრეს, მაგრამ კვლავ ამოდიოდა და ბოლოს ვერცხლის შიბით ამოვიდა. ოჯახმა ეს ღვთიურ ნიშნად მიიჩნია, გაუწირა სახლი და იქ ჯვარი და წმინდა გიორგის სამლოცველო დაარსა. ადგილობრივები გამღივარაულებად იწოდებიან. ამბობენ, რომ ამ სახლიდან კვამლის გაქრობა არ შეიძლება.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. ამოსვლა/მოჭრა 2. დროებითი/მარადიული	1. სიცოცხლის ძალა/ადამიანის ჩარევა 2. ხის გამუდმებული ამოსვლა მარადიულობის სიმბოლოა
არქეტიპები	წმინდა ხე მესამე გაჩენა (იფნის მესამედ ამოსვლა	ღვთიური ნიშანი მაგიური რიცხვი, გარდაქმნის მომენტი
სიმბოლოები	იფანი კერა კვამლი	ღვთიური ძალა ოჯახი რწმენის უწყვეტობის ნიშანი

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	იფანი არის წყველის მატარებელი. იფანი არის კოსმიური წესრიგის დამანგრეველი. ადამიანი არის ცოდვის მთესველი.
შინაარსი	ხე არის წმინდა, ზებუნებრივი ძალა. ღვთიური ნება ყოველთვის სრულდება. ადამიანი არღვევს ბუნებრივ და ზებუნებრივ წესებს.
სამყაროში აქტუალიზება	სამყაროს სამი ნაწილი, ქვედა (კერა, ოჯახი), შუა (ხე, მიწა), ზედა ვერცხლი, წმინდა გიორგი. სამყარო ხის იერარქიული მოდელით არის გაერთიანებული, სადაც იფანი ღვთის ნების მატარებელია

ეს ანდრეზი გვიჩვენებს ცივილიზაციის შობის პროცესს. ბუნება იჭრება კულტურაში. კერიაში სამჯერ ამოსული იფანი ღვთაებრივი ნიშნის სიმბოლო ხდება. მითში მოქმედი და მეტყველი ადამიანი კი არა, თავად ხეა, რომელიც რწმენაზე მიუთითებს.

ზ. კიკნაძის წიგნში „ჯვარი და საყმო“ ვხვდებით ანდრეზს ლაშარის მუხაზე (კიკნაძე, 1996).

„ლაშარის მუხა იმით იყო შესანიშნავი, რომ ის ოქროს შიბით ცას იყო გამოზმული და ამ შიბით, როგორც იაკობის ნახილვები კიბით, მორიგე ღვთისადმი მღვენის ასატანად ადი-ჩამოდიოდნენ ღვთისშვილები. მიწიდან საყმოსგან აჰქონდათ მსხვერპლის კვამლი და ლოცვა-ვედრება, ციდან ჩამოჰქონდათ საყმოსათვის მაღლი და წყალობა. ცხადია, ის ხე, რომელიც აერთიანებს ცას და მიწას, სამყაროს შუაგულშია ამოსული.

„ლაშარის მუხის მოჭრა რომ უნდოდათ, ბოლოს ახადელმა შალიკაურმა ასწავლა (აფციაურს): მუხის ქვეშ ციცა დაკალი და მერე მოიჭრებაო. დაკლა ციცა. ოქროს შიბი მოწყდა მუხას და ზეცაში წივილი წაიღო. მუხა წაიქცა და წვერი გაღმა მხარე საკვირაოს დაკრა“.(კიკნაძე, 1996)

ანდრეზის დედააზრი: ლაშარის მუხა ითვლებოდა წმინდა ხედ, რომელიც ცასა და მიწას აკავშირებდა. ადამიანებს ისინი ლოცვით ზეცაში აჰყავს და იქიდან მაღლი ჩამოჰქონდათ. როცა მუხის მოჭრა გადაწყვიტეს, მსხვერპლის შეწირვის შემდეგ ოქროს შიბი მოწყდა, კავშირი ცასა და მიწას შორის გაწყდა და წმინდა ხე დაეცა.

ბინარული ოპოზიციები	1. წმინდა/არაწმინდა 2. სიცოცხლე/სიკვდილი	1. მუხა წმინდაა, მუხის მოჭრა კი სიწმინდის დარღვევა. 2. მუხა სიცოცხლესთან ასოცირდება, მუხის მოჭრა-სიკვდილთან.
არქეტიპები	1.დედა- ბუნება 2.მცველი	1.მუხა არის ნაყოფიერება, კვებავს, იცავს და ბარაქას იძლევა. 2.მუხა იცავს სიმაღლეს.
სიმბოლო	1.მსხვერპლშეწირვა	1.ადამიანის ღვთიურ ძალებთან კონტაქტი

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	ხე არის ღვთაება ხე არის ცხოვრების წყარო/სიცოცხლის ხე ბუნება არის სამართლის მსაჯული
შინაარსი	მუხისგან ვითარდება ზეციური ძალა
სამყაროს მოდელი	ბუნება და ღმერთი ქმნიან მორალურ სამყაროს.

ლაშარის მუხა არ იყო მხოლოდ ხე. ის ხალხის რწმენით ღვთის ხმაც იყო და მისი კანონის მცველიც. მის ფესვებთან მოდიოდა ხალხი — ფიცს დებდნენ, სიმართლეს ეძებდნენ და ბარაქას ითხოვდნენ.

მუხასთან ფიცის დადება ყველაზე დიდ სიწმინდედ ითვლებოდა. თუ ვინმე ტყუილს დაიფიცებდა, მუხა მას თავად სჯიდა — მოულოდნელი ავადმყოფობით, მოსავლის განადგურებით ან უბედურებით. ამიტომ ეშინოდათ მის წინ ტყუილის თქმის.

ყოველ წელს, ხალხი მსხვერპლშეწირვით, ლოცვით და საგალობლით მიდიოდა მუხასთან. მის ფესვზე ღვინოს ასხამდნენ, ცხოველს წირავდნენ, მადლობას უხდიდნენ და დაცვას შესთხოვდნენ მაგრამ ერთხელ ერთმა ურწმუნო მბრძანებელმა ბრძანა მუხის მოჭრა — გზის გაჭრისთვის. მუხა წაიქცა და მასთან ერთად დაინგრა სოფლის სიმშვიდე, დაშრა წყაროები, წარუმატებლობა დაიწყო. ხალხის აზრით, ლაშარის მუხის მოჭრა ხალხის მომავლის განადგურებას ნიშნავდა ლაშარის მუხა დარჩა ხალხის მეხსიერებაში, როგორც წმინდა ადგილი, სიმართლის მსაჯული და ღვთის ხმა — ხე, რომელიც წესრიგს იცავდა და სამართალს აღასრულებდა.

2.2 შინაარსობრივი პარალელები სიცოცხლის ხეზე

სიცოცხლის ხე და მისი ფესვები როგორც გერმანიკულ, ისე ქართულ მითოლოგიაში თითქმის მსგავსი დატვირთვით არსებობს. საერთოა ისიც, რომ ხეს კავშირი აქვს არა მარტო ადამიანთა, არამედ ცხოველთა სამყაროსთან. განსხვავებულია მითში დასახელებული ცხოველებისა და რიტუალების სპეციფიკა.

საინტერესოა ხის, როგორც გერმანიკულ-ქართულ მითოლოგიის უმნიშვნელოვანესი კულტურულ-სიმბოლური ელემენტის, ფუნქციური მსგავსება და განსხვავება. ქვემოთ მოცემულია პარალელები ბინარული ოპოზიციების, არქეტიპების, სიმბოლოების და კონცეპტუალური მეტაფორების მიხედვით.

მითოლოგიურ ტექსტებში (Bellows, 1923, კიკნაძე, 2009) ხე წარმოადგენს სამყაროს ცენტრს, რომელიც, თავის მხრივ, ეფუძნება ბინარულ ოპოზიციებს, ზეციურ და

მიწიერ ძალებს, სიცოცხლესა და სიკვდილს, წესრიგსა და ქაოსს. გერმანიკულ მითოლოგიაში იგდრასილი, ხოლო ქართულ მითოსში ლაშარის მუხა ნათელი მაგალითია შემდეგი ბინარული ოპოზიციებისა:

ბინარული ოპოზიციების კლასიფიკაცია

ბინარული ოპოზიციები	გერმანული იგდრასილი	ქართული ლაშარის მუხა	კონტექსტი
ცა/მიწა	იგდრასილის ტოტემი (ციური ძალები), ფესვები-მიწიერი ცხოვრების საწყისი	მუხის ტოტემი (ზეცა)/ფესვები (მიწა)	ორივე კულტურაში ხე სამყაროს ღერძია, რომელიც აფასებს ზეციური და მიწიერი სამყაროს ურთიერთკავშირს.
სიცოცხლე/სიკვდილი	ახალი კვირტები - სიცოცხლე/გველები და მიწისქვეშა ძალები- სიკვდილი	მუხის კვირტები/ გარდაცვლილთა სულები	ხე მეტაფორულად აღნიშნავს სიცოცხლის ციკლორობას, სადაც გარდაცვალება ახალი სიცოცხლის დაბადებას მოასწავებს.
წესრიგი/ქაოსი	ნორნები-ბედი, წესრიგი, ნიდჰოგი - გველი, ქაოსი)	წმინდა ხე და მის გარშემო ბუნების სიმშვიდე/ბუნების ძალთა საფრთხე	ხე აწესებს ზღვარს წესრიგსა და ქაოსს შორის, წესრიგის შენარჩუნება უმნიშვნელოვანესია
ღია/დაფარული	ხის ზედაპირი/ფესვები	ხის ტოტემი/მიწის ქვეშა ფესვები	მეტაფორულად აღნიშნავს ცნობიერებას (ღია) და ქვეცნობიერს (დაფარული), რაც დაკავშირებულია სიცოცხლის და სიკვდილის წრესთან.

იგდრასილი და ლაშარის მუხა არქექტიპულად მსგავსი, თუმცა კულტურული თვალსაზრისით განსხვავებული ელემენტებია.

არქექტიპების კლასიფიკაცია

არქექტიპები	გერმანიკული	ქართული	კონტექსტი
სამყაროს ღერძი	იგდრასილი აერთიანებს სამწყვრა სამყაროს (ზეცას, მიწასა და ქვესკნელს).	ლაშარის მუხა წარმოადგენს ორწყვრა სამყაროს (სოფლის და ზეცის) კავშირს.	ორივე მითოლოგიაში ხე წარმოადგენს სამყაროს ცენტრს და აერთიანებს სამყაროს სხვადასხვა ფენას.
სიცოცხლის მატარებელი	სიცოცხლის მარადიული ხე	ნაყოფიერების, წინაპრებისა და ოჯახის სიმბოლო	ხე არის სიცოცხლის წყარო
შუამავალი	ზეცას და მიწას შორის მაკავშირებელი	წინაპრებთან დაკავშირებული „მეხსიერების ხე“	ხე შუამავალია ზეცასა და მიწას შორის, სიცოცხლესა და სიკვდილს შორის.

რაც შეეხება პარალელებს სიმბოლოებს შორის, უნდა აღინიშნოს, რომ ისინი ხესთან დაკავშირებული კულტურული მნიშვნელობებია, რომელთა მეშვეობითაც მითოლოგიური ტექსტების უკეთესად გააზრებაა შესაძლებელი.

სიმბოლოების კლასიფიკაცია

სიმბოლო	გერმანიკული მითოლოგია	ქართული მითოლოგია	კონტექსტი
ხე	იგდრასილი-სიცოცხლის, სიბრძნის, სამყაროების კავშირი	ლაშარის მუხა-ნაყოფიერების სიმბოლო	ორივე კულტურაში მითოლოგიური ხე სიცოცხლის, მეხსიერების და კავშირის ძალას აღნიშნავს. ნაყოფიერება ორივე მითოლოგიაში უდრის სიცოცხლეს.
გველი	ნიდჰოგი-გველი, რომელიც ფესვებს ეხება.	ბოროტი სული/გველი, საფრთხის სიმბოლო.	გველი, როგორც სიმბოლო წარმოადგენს გარდამავლობას,

			სიკვდილის საფრთხეს, ქაოსსა და ბოროტებას
კვირტი	ახალი სიცოცხლის, განახლების სიმბოლო	ახალი სიცოცხლის და სულის სიმბოლო	კვირტი ასოცირდება სიცოცხლის განახლებასთან.
ფესვები	დაფარული საწყისი, მიწიერი საფუძველი	მიწიერი საყრდენი და წინაპართა საფუძველი	ფესვები ასოცირდება წარსულთან და სიცოცხლის საწყისთან
ნორნები (ბედი)	ბედისწერის ქალღმერთები	წინაპართა სული - მეხსიერების მატარებელი და ბედის გამგრძელებელი	ნორნები განსაზღვრავენ ბედისწერის მიმართულებას.

რაც შეეხება კონცეპტუალურ მეტაფორებს, ისინი, როგორც ღრმა კულტურული მნიშვნელობები, ხეს წარმოაჩენენ, როგორც სიცოცხლის, სამყაროს და სიბრძნის მატარებელს.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

მეტაფორა	გერმანიკული მითოლოგია	ქართული მითოლოგია	კონტექსტი
ხე არის სიცოცხლე	იგდრასილი სიცოცხლის მარადიული ციკლია	ლაშარის მუხა-ნაყოფიერების სიმბოლოა	ორივე კულტურაში ეს მეტაფორა აღნიშნავს სიცოცხლის და განახლების აუცილებლობას.
ხე არის სამყარო	სამი სამყაროს კავშირი იგდრასილზე	სამყაროს ღერძი ლაშარის მუხაში	მეტაფორა ხაზს უსვამს სამყაროს კოსმიურ და ორგანულ ბუნებას
ხე არის სიბრძნე	ნორნების ჭა იგდრასილზე-ბედი და სიბრძნე (რადგან ხე	მუხის მიმდებარედ წმინდა ადგილებია(საკრალური ხე ღმერთთან ასოცირდება)	მეტაფორა მიუთითებს ცოდნის, ბედის და

	ღმერთთან ასოცირდება)		ცხოვრების წესების მუდმივობაზე.
--	-------------------------	--	-----------------------------------

ძველი ქვეყნების ხალხების მითოლოგიაში ხე გვევლინება სიცოცხლის გაგრძელების სიმბოლოდ. „ცხოვრების ხე,“ „სამყაროს ხე,“ არის მსოფლიო წესრიგის სიმბოლური სახე რომელიც განასახიერებს სამყაროს მთლიანობას, ქვეყნიერების ნაწილთა ურთიერთკავშირს, რომელიც ორგანიზებული, სივრცობრივი სტრუქტურის სახით იყო წარმოდგენილი. სამყაროს მთლიანობა განხილული იყო, როგორც ერთმანეთის საპირისპირო ნიშანთა მქონე ელემენტების ბინარული არქექტიპული ოპოზიცია (ზესკნელი - ქვესკნელი), რითაც განსხვავდებოდა პირველადი სუბსტანციისაგან, უფორმო ქაოსისაგან. ხე, როგორც სამყაროს სიმბოლო, აღმოცენდა და მრავალფეროვანი ვერსიით გავრცელდა ძველი მიწათმოქმედი და მესაქონლე ხალხების მითოსში (ქართული საბჭოთა ენციკლოპედია, 1987).

გერმანიკულ მითოლოგიაში ტერმინი „სიცოცხლის ხე“ და მასთან დაკავშირებული მითი სამი ქალღმერთის შესახებ მეტყველებს იმაზე, რომ გერმანიკულ მითოლოგიაში ხე სიცოცხლის გაგრძელებისა და მარადიულობის სიმბოლოა. ამას ადასტურებს მრავალი მითოლოგიური ძეგლი პოეტური ედის ჩათვლით. ხე მსგავსად არის აღწერილი ქართულ მითებშიც. კერძოდ, ქართულ მითოლოგიაში, სიცოცხლის გაგრძელების სიმბოლოდ მუხაა წარმოდგენილი (სვეტიცხოვლის შექმნის ისტორია) რაც შეეხება გერმანიკულ მეტაფორას „სიბრძნის ფესვები“, რომელიც წინადადებაში ასე ჟღერს: „ჩვენი პაპა, ბრძენი უხუცესების მსგავსი ფესვებით, იდგა უძველეს ტყეში, რათა ის ღრმად გამოეკვლია“, ჰგავს ბერძენულად აღმართულ ჩვენს უხუცეს წინაპრებს, რადგან საქართველოსა და მის კუთხეებში უცხო არ იყო უხუცესთა პატივისცემა. მთასა და ხეშიც სწორედ ისინი განაგებდნენ ხალხის სამართალს. (Bellows, 1923).

როლი, რომელსაც კონცეპტუალური მეტაფორა ასრულებს ორ საკვლევ კულტურაში, სიცოცხლის ხის იდენტობების კონსტრუირებისას, შესაძლებელია დავახასიათოთ სხვადასხვა ხის ჯიშის მიხედვით დაყოფილი ხის სიმბოლოების მეშვეობით. ხე, როგორც მეტაფორა, შინაარსიანი და მრავლისმეტყველია. იგი, ვარჯითა და ფესვებით, მემკვიდრეობითი კავშირების კუთხით წარმოჩინდება და არაერთი მხრიდან

იმსახურებს ყურადღებას. ვინაიდან ადამიანთა კავშირი უფალსა და თავად ადამიანებთან, შესაძლოა, გამოიხატოს ხის სიმბოლოთი, შეიძლება მისი სამგვარი სიმბოლური გააზრება. უფალი თვითონ არის „ხე ცხოვრებისა“; ის თავად „რგავს“ ადამიანს და ყველა ადამიანი, როგორც „ხე ვარჯიშისა“, წინაპრებსა და შთამომავალთ უკავშირდება (დათაშვილი, 2014).

გერმანიკულ მითოსში იგდრასილი წარმოადგენს მთლიანი კოსმოსის სტრუქტურულ ღერძს, რომელიც აკავშირებს სამ დონეს: ღმერთების სამყოფელს (ასიერზე), ადამიანების სამყაროს (მიდგარდი) და ქვესკნელს (ჰელჰეიმი). იგდრასილის სიძლიერე, მტკიცე ფესვები და ტოტები, რომელზეც ბედი იქსოვება, გამოხატავს სტრუქტურულად მოწყობილი სამყაროს იდეას, სადაც ღმერთებიც კი მოქცეულნი არიან ბუნების კანონის ჩარჩოში. ამ გზით იგდრასილი ბინარული არქეტიპული ოპოზიციის სახით, გამოხატავს სიცოცხლისა და სიკვდილის, წესრიგისა და ქაოსის, მარადიულობისა და წარღვნის ურთიერთმიმართებას.

ქართულ მითოლოგიაში კი მუხა ან იფანი გვევლინება არა იმდენად კოსმოსის არქიტექტურულ ღერძად, რამდენადაც ადგილობრივად წმინდა სივრცედ — „ღმერთის სუფრად“ ან „ლაშარის კერად.“ ხე არის ადამიანი-ღვთაებრივი ურთიერთობის ხიდი, სადაც ბუნება, სულიერება და რწმენა ერთდროულად იკვეთება. ქართული მითოლოგიის თვალსაზრისით, ხე არა მხოლოდ იზრდება, არამედ ის „იცავს“, „სჯის“, „ბოძავს“ და ხშირად წარმოჩინდება, როგორც სამსჯავრო. ხე დედის არქეტიპადაც გვევლინება. იგი კვებავს, ფარავს და სულიერად აცოცხლებს.

ორივე კულტურაში ხე წარმოდგენილია როგორც კონცეპტუალური მეტაფორა, რომელიც გვაძლევს სამყაროს ჩაკეტილ, მაგრამ „ღიასამყოფ“ მოდელს:

- *„ცხოვრება არის ხე“* — ორივე საკვლევ მითოლოგიაში გამოხატავს არსებობის, განვითარების, სიკვდილისა და ხელახალი დაბადების ციკლურ მოდელს.
- *„სამყარო არის ხის მსგავსი“* — ასახავს რწმენას, რომ კოსმოსი სტრუქტურირებული და იერარქიულია, სადაც ყველაფერი თანხვედრაშია, თუმცა თანდაყოლილი აქვს მყიფეობა.

- „ხე არის წესრიგი“ — როგორც იგდრაზილი, ისე ლაშარის მუხა ასახავს წესრიგის მიკრო/მაკრო ფორმირებას, რომელიც ადამიანის ან ღმერთის ქმედებაზეა დამოკიდებული.

ხესთან დაკავშირებულ მითებში იკვეთება ბინარული ოპოზიციები, როგორიცაა:

- ზეცა / დედამიწა
- მარადიულობა / არამარადიულობა
- ღმერთები / ადამიანები
- წმინდა/მიწიერი

გერმანიკულ და ქართულ ტრადიციებში თანხვედრაშია წარმოდგენილი და ხე ამ ბინარიზმის შუაგულში დგას. უფრო მეტიც, ის ქმნის იმ "მესამე ღერძს", რომელიც აკავშირებს დუალისტურ სამყაროს.

არქეტიპული განაწილების თვალსაზრისით, ხე ერთდროულად არის "დედა", "მამა", "სიბრძნე", "მსაჯული", "მცველი". იგდრასილში ეს თვისებები გარდაუვალია და ზედისწერის მატარებელია, ქართულ ტრადიციაში კი უფრო ურთიერთქმედებით იჩენს თავს: მუხას ლოცავენ, პატივს სცემენ, თუმცა მისგან ელიან მკაცრ მორალურ საზღვრებს.

ხე, როგორც კოსმოსის სიმბოლო, გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიებში გვთავაზობს არა მხოლოდ კულტურულ პარალელებს, არამედ გვაჩვენებს, რომ ადამიანის ფსიქოლოგია და სულიერება საზღვრებს არ ცნობს. არქეტიპებისა და კონცეპტუალური მეტაფორების თვალსაზრისით, ხე — იქნება ეს იგდრაზილი თუ ლაშარის მუხა — არ არის უბრალოდ ტყის ნაწილი, არამედ მთელი სამყაროს მეტონიმიცაა, მისი მეხსიერება და ღერძი.

2.3 რაოდენობრივი მონაცემები გერმანიკული და ქართული სამყაროს ხის შესახებ

ხე, როგორც კოსმოსის სტრუქტურის არქეტიპი, მნიშვნელოვან ადგილს იკავებს თითქმის ყველა მითოლოგიურ სისტემაში. გერმანიკულ მითოლოგიაში იგდრასილი

წარმოადგენს სამღერძა კოსმოსურ მოდელს, ხოლო ქართულ მითოლოგიაში მუხა, იფანი და ალვის ხე არა მხოლოდ ბუნებრივ სამყაროსთან შერწყმის სიმბოლოა, არამედ ეთნოკულტურული იდენტობის გამოხატულებაც. მოცემული სტატისტიკური მონაცემების საფუძველზე შეგვიძლია შევადაროთ, თუ როგორ ახდენენ გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური ტექსტები ხის სიმბოლოს სისტემატიზაციას ბინარული ოპოზიციების, არქეტიპების, სიმბოლოებისა და კონცეპტუალური მეტაფორების მეშვეობით.

სტატისტიკური მონაცემები

წყარო	მითების რაოდენობა ხეზე	ბინარული ოპოზიციების რაოდენობა	არქეტიპების რაოდენობა	სიმბოლოების რაოდენობა	კონცეპტუალური მეტაფორები
ედა	14	9	6	7	10
ანდრეზი	19	11	8	9	13

ბინარული ოპოზიციების კლასიფიკაცია

გერმანიკულ მითოლოგიაში იგდრასილის გარშემო გამოკვეთილია ძირითადი ბინარული ოპოზიციები, როგორებიცაა:

- სიცოცხლე / სიკვდილი (თავი 49, „ვოლუჰსა“)
- ხილული / უხილავი სამყარო (იგდრასილზე მიმაგრებული სამყაროები)
- ძველი ღმერთები / ახალი ქაოსი (რაგნაროკის კონტექსტში)

ქართული ანდრეზები და მითები (ლაშარის მუხა, იფნის კერია და სხვ.) გვთავაზობენ მეტადგილობრივ და ეთნოგრაფიულად დატვირთულ ბინარულ სისტემებს:

- სოფელი / ტყე
- წმინდა / ბილწი

- ქალური / მამაკაცური საწყისი (ხის ქალურ-დედობრივი ძალის წარმოდგენა)
- მიწიერი / ზეციური

მსგავსება: ორივე მითოლოგიაში ხე წარმოადგენს გარდამავალი სივრცის ცენტრს, სადაც საპირისპირო ელემენტები ერწყმის ერთმანეთს.

განსხვავება: ქართულ მითოლოგიაში ოპოზიციები, ხშირ შემთხვევაში, დაკავშირებულია რიტუალებთან და ყოფით პრაქტიკასთან (მაგ: ლაშარის მუხის ქვეშ მსხვერპლშეწირვა), ხოლო გერმანიკულში - კოსმოლოგიურ-ესქატოლოგიურ სტრუქტურებთან.

არქეტიპების კლასიფიკაცია

გერმანიკულ მითებში იგდრასილი მოქმედებს როგორც:

- სამყაროს ღერძი (axis mundi)
- ბრძენი მშობელი (ბუნების სიბრძნე)
- მსხვერპლი (გარდა იმისა, რომ მის ქვეშ მსხვერპლს სწირავენ, თავად ოდინიც სწირავს თავს)

ქართულ მითოლოგიაში:

- დედის ენერგია (ხე – როგორც დედის სახე, ნაყოფიერების და ზრუნვის მატარებელი)
- კარის მცველი (ხეში მყოფი სული, რომელსაც ეწირება მსხვერპლი)
- დარაჯი (ხე იცავს სიწმინდეს ტყეში)

მსგავსება: ორივე კულტურაში ხე გამოხატავს ტრანსცენდენტურ არქეტიპულ ძალას.

განსხვავება: იგდრასილი არის აბსტრაქტული და კოსმიური მასშტაბის სიმბოლო, მაშინ როცა ქართული ხე ემსახურება კონკრეტულ რიტუალებს და ლოკალურ ღვთაებებთან კავშირს.

სიმბოლოების კლასიფიკაცია

სიმბოლოები	გერმანიკული მითოლოგიური მნიშვნელობა	ქართული მითოლოგიური მნიშვნელობა
ფესვი	ქვესკნელი და წარსული	წინაპართა სამყარო
ტანი	ადამიანური სამყარო	სოფელი და ყოფითი ცხოვრება
ტოტემი	ზეცა და მომავალი	ღვთაებრივი მფარველობა
ფოთლები	სიცოცხლე და ცვლილება	სეზონური ციკლი

მსგავსება: სტრუქტურა – ფესვები, ტანი, ტოტები – ორივე კულტურის მითოლოგია მასგავსად განსახიერებს სამსაფეხუროვან კოსმოსს.

განსხვავება: ქართულ კონტექსტში ცხრილში მოცემული სიმბოლოები ხშირად წარმოდგენილია ლექსიკურ ფოლკლორში, ლოცვებსა და ანდრეზებში, ხოლო გერმანიკულში – ეპიკურ-კოსმოგონიური ტექსტების სახით.

კონცეპტუალური მეტაფორები

გერმანიკულ მითოლოგიაში:

- სამყაროს რყევა არის წესრიგის რღვევა- "Yggdrasil trembles"
- არწივის ყივილი არის ზეციური გზავნილი- "the eagle screams."
- სიფერძრთაღე არის სიკვდილის მოახლოება- "Pale is Hel."

ქართული:

- ხე არის ღმერთთან მიახლების წერტილი.-, ხის ქვეშ ღმერთია“.
- ხე არის საზრდო. „მუხა არის დედის რძე“.
- ხე არის ციკლურობა. „თესლს მიწას ანდობ, ხე მოგიბრუნებს ღმერთს“.

მსგავსება: ორივე მითოლოგიაში ხე, როგორც კონცეპტუალური მეტაფორა, გამოხატავს სიმბოლურ გადაადგილებას სივრცესა და დროს შორის.

განსხვავება: გერმანიკულ მითოლოგიაში კონცეპტუალური მეტაფორა ხშირად განზოგადებულია აპოკალიფსური ფონის კონტექსტში; ქართულ მასალაში კი მეტაფორა მჭიდროდაა კავშირში სოფლის ყოფასთან და რწმენის პრაქტიკასთან.

სტატისტიკური მონაცემების ანალიზი ცხადყოფს, რომ ხე ორივე ქვეყნის მითოლოგიაში ატარებს არქეტიპულ ფუნქციას, თუმცა ქართული მითოლოგია დაკავშირებულია ადგილობრივ ტრადიციებთან და რიტუალებთან, ხოლო გერმანიკული სისტემა ცდილობს ამ სიმბოლოს კოსმოლოგიური მნიშვნელობა მიანიჭოს. მიუხედავად ამ განსხვავებებისა, სტრუქტურული პარალელები – ფესვი, ტანი, ტოტი – და მათი თანმდევი სიმბოლური დატვირთვა მიუთითებს უნივერსალურ კულტურულ განზომილებაზე, რომელშიც ხე წვდომის, კავშირის და სიცოცხლის ღერძია.

თავი III. გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პანთეონი

3.1. გერმანიკულ-ქართული მითები და ღვთაებები

გერმანიკული და ქართული წარმართული რელიგია პოლითეისტურია, რაც უამრავი ღმერთის არსებობას გულისხმობს. ამ თავში განხილულია გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პანთეონის ძირითადი ღმერთები.

სადისერტაციო ნაშრომის შეზღუდული სივრცის გამო, საილუსტრაციოდ წარმოდგენილია ოთხი გერმანიკული მითი, სამი ქართული მითი, გამოვლენილი და განხილულია მითოლოგიურ ტექსტებში ღმერთებთან დაკავშირებული ბინარული ოპოზიციები, არქეტიპები, სიმბოლოები და კონცეპტუალური მეტაფორები. თავის ბოლოს წარმოდგენილია რაოდენობრივი კვლევა, რომელშიც ზუსტად აღწერილია ორივე კულტურაში წარმართულ ღვთაებათა პანთეონთან დაკავშირებული სრული მონაცემები უნივერსალური და უნიკალური ბინარული ოპოზიციების, სიმბოლოების, არქეტიპებისა და კონცეპტუალური მეტაფორების მნიშვნელობის შესახებ მითოსისტვის.

გერმანიკული მითიური ღმერთები და ქალღმერთები.

ძველი სკანდინავიური ღმერთების ოჯახის წარმოშობა, რომელიც ცნობილია როგორც ასები (Aesir) (ერთობითი Áss), დამოწმებულია, როგორც მითოლოგიურ ღვთაებათა ოჯახის სახელი გერმანიკულ მითოლოგიაში. (Reichert, 1987-1990). ყველაზე ადრეული წარმოშობისაა ომის ქალღმერთის სახელი ვიჰანსა (Vih-ansa) („ბრძოლის ქალღმერთი“), რომელიც ჩანს რომაულ წარწერაზე ტონგერენიდან, მეორე ადრეული დამოწმებით რუნული ქამრის ბალთაზე, რომელიც ნაპოვნია ვიმოზეში (დანია დაახლოებით 200 წ.) (Simek, 1993). ღმერთის აღმნიშვნელი ინდოევროპული სიტყვა *deiuos* მხოლოდ ძველ ნორვეგიაში გვხვდება, ისევე როგორც ტირი (*týr*); ის ძირითადად მოცემულია მრავლობით რიცხვში ტივარი (*tívar*) (Maier, 2008).

წარმართული პანთეონის განხილვისას შევეხებით თორს -ჰეჰა-ჟუხილის ღმერთს და ოდინს- თორის მამას, რომელიც ასოცირდება სიბრძნესთან, განკურნებასთან, ცოდნასთან, გამარჯვებასთან. ასევე ლოკს, ფრეიას, ფრეირს და სხვებს.

გერმანიკულ მითოლოგიაში ასევე ღმერთების ორი ოჯახიდან ერთ-ერთია, მეორე კი ვანირებია: სკანდინავიური მითოლოგიის ყველაზე მნიშვნელოვანი ღმერთები ეკუთვნის ასებს და ეს ტერმინი შეიძლება გამოვიყენოთ, ზოგადად, ღმერთების აღმნიშვნელად (Simek, 1993). როგორც ჩანს, ვანები, ძირითადად, ნაყოფიერების ღმერთები იყვნენ (Simek, 1993). არ არსებობს მტკიცებულება ვანების, როგორც ცალკეული ღმერთების ოჯახის არსებობის შესახებ ისლანდიური მითოლოგიური ტექსტების მიღმა (Lindow, 2020). არსებობს მხოლოდ ედური პოემა “ვოლუსპა” და სნორი სტურლუსონის პროზაული ედა და “ინგლინგების საგა”. განსხვავებულად არის აღწერილი სხვადასხვა წყაროში მითიური ასების და ვანების ომი (Lindow, 2020).

„ვოლუსპაში” ვკითხულობთ:

„The Wise-Woman’s Prophecy“ (Völuspá):

Stanza 3

In the era of the ages where Ymer was dwelling,
There was no sand nor sea,
Nor winds on a vast ocean.
Earth yet was made not; nor the heaven above.
Only the abyss of chaos; and no grass.

Stanza 4

Before Bur had raised up the meadows,
And had enlarged Midgard,
The sun shone round the south,
And the ground produced its green fruits.

Stanza 5

The sun was his noon, threw out the moon
With his rang hand, over the steeds of heaven.
The sun knew not where should be his palaces:
The moon knew not where should be her home:
The stars knew not where would be their station.

Stanza 6

Then all the Deities moved to their royal stools:
The stupendously-holy Gods consider these things:
They gave names to the night and to the twilight,
They called the morning and mid-day so;
And bade the rise and the course of the year to begin.

Stanza 9–10 (Mótsognir და Durin)

Then sought the gods their assembly-seats,
The holy ones, and council held,
To find who should raise the race of dwarfs
Out of Brimir's blood and the legs of Blain.

There was Motsognir the mightiest made
Of all the dwarfs, and Durin next;
Many a likeness of men they made,
The dwarfs in the earth, as Durin said.” (Bellows, 1923)⁷

⁷ „ყოფად ილეთ ჩემი სიტყვები, ადამიანთა ყველა კლასო, თქვენ ჰეიმდალის დიდო და პატარა შვილებო. თქვენ მომიხმეთ, ოდინ, რომ მომეყოლა ის, რაც მახსოვს ღმერთებისა და ადამიანების უძველესი საქმეების შესახებ“. შემდეგ გვიყვებიან, რომ დიდი ხნის წინ დაიბადნენ გიგანტები, რომ გაჩნდა ცხრა სამყარო, ცხრა გიგანტი ქალი და თესლი, საიდანაც იგდრასილი აღმოცენდა. ეს იყო თავიდანვე, იმირის დრო, არ იყო ქვიშა, ზღვა, გრილი ტალღები, არ იყო დედამიწა, ცა, ბალახი, იყო მხოლოდ გინუნგაჰაპი. ოდინმა და მისმა ძმებმა შექმნეს დედამიწა, მათ შექმნეს მიდგარდი. მზე სამხრეთიდან ანათებდა მათი დარბაზის ქვეშ. და მიწა გამწვანდა მზარდი მცენარეულობით. მზე, მთვარის თანამგზავრი, სამხრეთიდან ანათებდა, როცა ზეციური ცხენები აღმოსავლეთიდან დასავლეთისაკენ მიათრევდნენ. მზემ ჯერ არ იცოდა, სად უნდა დაესვენა საღამოს, ვარსკვლავებმა ჯერ არ იცოდნენ თავიანთი ადგილი ცაზე, მთვარემ ჯერ არ იცოდა, თუ რა ძალა ჰქონდა მას. ყველა ღმერთი თავის ტახტთან მივიდა და თითოეულმა ასე გადაწყვიტა -მათ სახელები დაარქვეს ღამესა და საათებს, დილას, შუადღეს, საღამოს და შუადამეს, რათა დროის გაგება შესძლებოდათ. მათ შეხედრა გამართეს ითავოლში, სადაც ააშენეს მაღალი სალოცავები, ტაძრები, სახელოსნოები, ააგეს საგანძური. თამაშობდნენ ბალახში და მზიარულობდნენ; არ აკლდათ ოქრო, ვიდრე სამი გიგანტი ქალი არ მივიდა - ესენი იყვნენ ეშმაკი გიგანტი ქალები იოტუნჰაიმიდან. ამის შემდეგ ყველა ღმერთი თავის ტახტზე დაბრძანდა. წმინდა ღმერთებმა გადაწყვეტილება მიიღეს: ისინი ჯუჯების მზრძანებელს იმირის სისხლისა და მისი დამძალი კიდურებისაგან შექმნიდნენ. მათ შექმნეს მოცოგნირი - ჯუჯების/ელფების მზრძანებელი და დურინი, რომელმაც ადამიანის მსგავს მრავალ პატარა არსებას - დედამიწის ჯუჯებს სახელები დაარქვა. მათი სახელები იქნება მანამ, სანამ სამყარო იარსებებს. (Bellows, 1923) (მთარგმნელი, სამხარაძე, თ, 2026)

მითის დედააზრი:: ღმერთმა ოდინმა მკვდრეთით აღადგინა წინასწარმეტყველი ქალი (ვოლვა), რათა მას სამყაროს შექმნის, ღმერთების და მომავალი დაღუპვის შესახებ ეამბო. დასაწყისში არ არსებობდა არაფერი, ქაოსის გარდა. პირველად გიგანტი იმირი დაიბადა. იმირის სხეულიდან კი ოდინმა და მისმა ძმებმა შექმნეს სამყარო: მიწა, ცა, ზღვა, მთები და ტყეები. სამყაროში აღმოცენდა კოსმოსური ხე იგდრასილი, რომელიც ცხრა სამყაროს აერთიანებდა. ღმერთებმა შექმნეს დრო. სახელები დაარქვეს დღისა და ღამის მონაკვეთებს, ააშენეს საცხოვრებელი-ითჰავლი. თავდაპირველად ყველაფერი მშვიდობიანად იყო. თუმცა ბოროტების გაჩენის შემდეგ, სამმა გიგანტმა ქალმა იოტუჰაიმიდან სამყაროში მოიტანა ბედისწერა და ქაოსი. ღმერთებმა იმირის სხეულიდან შექმნეს ჯუჯები და სხვა მიწისქვეშა არსებები. მათი თქმით, სამყარო რაგნაროკში დასრულდება და შემდგომ კვლავ აღდგება, წარმოიშვება.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. ქაოსი/წესრიგი 2. გიგანტები/ღმერთები 3. მიწა/ზეცა 4. ცხრა სამყარო/ერთი ხე 5. დღე/ღამე 6. მშვიდობა/ბოროტება 7. სიცოცხლე/სიკვდილი	1.თავდაპირველი სიცარიელე გარდაიქმნება წესრიგად. 2.პირველყოფილი გიგანტები უპირისპირდებიან ღმერთებს. 3.ბუნების ელემენტები ეყრდნობა სიღრმეს და სიმაღლეს, რაც უძველესი კოსმიური მოდელია. 4. მრავალფეროვანი სამყაროები ერთ ხეში ერთიანდება 5. დროის მონაკვეთს ღმერთები განსაზღვრავენ, რაც სინათლისა და სიბნელის დუალიზმს აღნიშნავს. 6. სამი ბნელი გიგანტი ქალის გამოჩენასთან ერთად იცვლება ღვთიური საწყისი??? 7. იმირის სიკვდილი დასაბამს აძლევს სამყაროს.
არქეტიპები	1.შემოქმედი ღმერთი 2.პირველყოფილი გიგანტი	1. ოდინი და მისი ძმები სამყაროს ქმნიან და გვევლინებიან, როგორც კოსმიური შემოქმედნი.

	3.ცოცხალი ხე 4. წინასწარმეტყველი ქალი 5.ბედი 6.გმირი ღმერთები	2.იმირი არქეტიპული გიგანტია, რომლისგანაც სამყარო იქმნება. 3.იგდრასილი, სიცოცხლის და მარადიულობის არქეტიპია 4. ვოლვა, სიბრძნის მატარებელია, რომელიც სიკვდილის შემდეგაც საუბრობს. 5.ნორნები, რომლებიც ყველას ბედს განაგებენ. 6. ოდინი, თორი და სხვა ღმერთები
სიმბოლოები	1. იგდრასილი 2. სისხლი, ძვალი, ხორცი 3. მზე და მთვარე 4. ნორნები 5. ჯუჯები 6. ითჰავლი	1.სამყაროს ღერძი, სიცოცხლის ხე. 2.იმირის სხეული, როგორც მატერია სამყაროს ფიზიკური სტრუქტურისთვის. 3. ზეციური წესრიგის სიმბოლო, დროის და ციკლურობის რეგულატორი. 4. ბედის განუსაზღვრელობა 5.მიწისქვეშა ძალები, ცოდნის სიმბოლო 6.ღმერთების იდეალური ადგილი, ზეციური

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

კონცეპტუალური მეტაფორა	
ფორმა	1. სამყარო არის სხეული. 2. ბედი არის ქსოვილი. 3. ხე არის სამყარო. 4. ქაოსი არის სიცარიელე. 5. სიკვდილი არის ახალი სიცოცხლის წარმოშობა.
შინაარსი	1. კოსმოსი ცოცხალი ორგანიზმია.

	2. ცხოვრებას ბედს ნორნები ქსოვენ. 3. სამყარო დაფუძნებულია ფესვებით, ღეროთი და ტოტებით. 4. ქაოსი ქმნის უწესრიგობას. 5. განადგურება ქმნის ახალს.
სამყაროს მოდელი	მითის მიხედვით სამყაროს ამოსავალ წერტილი ქაოსია — უსაზღვრო სიცარიელე, რომელსაც გინუნგაჰაპი ეწოდება. ეს სიცარიელე წარმოადგენს უსახურ, ფორმის არმქონე საწყისს, რომელშიც ჯერ არ არსებობდა დრო, სივრცე და მატერია — არ იყო მიწა, ცა, ზღვა, მზე და არც ადამიანი.

“ვოლუკსა” არქეტიპული მითოლოგიური ტექსტია, რომელიც გვევლინება სკანდინავიური მითიური სამყაროს წარმოშობის, მისი წესრიგის, ქაოსისა და განახლების სარკედ. ტექსტის სტრუქტურა, მისი ენა და სიმბოლიკა გვამღევეს საშუალებას, გამოვაკლინოთ როგორც სტრუქტურალისტური ბინარული დაპირისპირებები, ისე მასში ჩამარხული კონცეპტუალური მეტაფორები.

სამყარო იქმნება გიგანტი იმირის სხეულიდან, რომელიც სიმბოლურად ქაოსის მატარებელია. შემოქმედი ღმერთები, ოდინი და მისი ძმები, იმირის სხეულისგან ქმნიან სამყაროს. ამ ფორმით ვლინდება კონცეპტუალური მეტაფორა „სამყარო არის სხეული“, სადაც ხორცი წარმოსახავს მიწას, სისხლი — ზღვას, ძვლები — კლდეებს, და ქალა — ცას.

სამყაროს სტრუქტურა დაკავშირებულია უზარმაზარ კოსმოსურ ხესთან, რომელიც აკავშირებს ცხრავე სამყაროს. ის სიცოცხლის, კავშირისა და დროის სიმბოლოა, არქეტიპულად ცოცხალი ხის სახით წარმოდგენილი და ავლენს კიდევ ერთ მეტაფორას: „ხე არის სამყარო“.

ღმერთები წესრიგზე ზრუნავენ. ისინი დროის ელემენტებს ქმნიან-დილა, შუადღე, საღამო, ღამე — რაც მეტაფორულად წარმოაჩენს, რომ „დრო არის სახელი“ (Time is a name). ეს ქმედება მიუთითებს სიტყვის ძალით სამყაროს მართვის როლზე.

სამყაროში წესრიგი არის დროებითი. როცა ღმერთები ცხოვრობენ მშვიდად, მოულოდნელი ნორნების-გიგანტი ქალების გამოჩენა იოტუნჰაიმიდან არღვევს დროის სტაბილურობას და სამყაროში ბედისწერა შემოაქვთ. სწორედ ეს ქალები წარმოადგენენ ბედისწერის არქეტიპს, რომლებიც ქსოვის მსგავსად ადამიანის ცხოვრებას და მომავალს გეგმავენ. მათ ქმედებაზე დაყრდნობით იქმნება კიდევ ერთი კონცეპტუალური მეტაფორა: „ბედი არის ქსოვილი“. ბედი ქსოვილია, რადგან თითოეული ადამიანის ცხოვრება არის ძაფი, რომელსაც ნორნებმა ბედის ქსოვილი შემოაქსოვეს.

როცა სამყაროში მშვიდობა სრულდება, იწყება ღმერთებისა და ბნელი ძალების დაპირისპირება, ვლინდება *ბინარული ოპოზიცია მშვიდობა/ბოროტება*. წესრიგი საფრთხეშია. ოდინი და მისი ღმერთები კვლავ ერთიანდებიან და ქმნიან ჯუჯებს, მიწისქვეშა არსებებს, რომლებიც დაკავშირებული არიან ცოდნასთან, ლითონზე მუშაობასთან და ამასთან მატერიალურ სამყაროს განასახიერებენ.

საბოლოოდ, წინასწარმეტყველი ქალი ვოლვა იუწყება სამყაროს დასასრულს-რაგნაროკს. ეს ღმერთების, გიგანტების, ცეცხლისა და ყინულის ბრძოლაა. მაგრამ სიკვდილი აქ არ არის დასასრული. ქაოსი კვლავ მიემართება წესრიგისკენ, რადგან დამწვარი და განადგურებული სამყაროსგან ახალი მიწა იქმნება. ეს არის ციკლური განახლების მოდელი და აღმოცენდება ახალი კონცეპტუალური მეტაფორა, „სიკვდილი არის ახალი სიცოცხლე“.

„*ვოპუსა*“ არ არის მხოლოდ მითოლოგიური თქმულება, არამედ მეტაფიზიკური რუკაცაა, რომელიც სამყაროს ქმნის. მასში ყოველი არქეტიპი, სიმბოლო და მეტაფორა სამყაროს შესახებ გერმანიკული ხალხის ღრმა, კულტურული თვალსაზრისით, სპეციფიკურ დაკვირვებებს და არსებობის მოდელირებას განსაზღვრავს. (Bellows, 1923)

მითის საშუალებით ვხედავთ, როგორ ებრძვიან ღმერთები ბოროტ ძალებს, და როგორ შეიძლება სიკვდილი იქცეს ახალი სიცოცხლის საწყისად.

ქვემოთ წარმოდგენილნი არიან ღვთაებები ძველი გერმანიკული პანთეონიდან:

“Three gods, strong and passionate, set out from Asgard to Midgard. On that land, they found Ask and Embla—weak and miserable beings (*Völuspá*, 18–21). They had neither breath, nor soul, nor hair, nor voice; they looked inhuman. Odin gave them breath, Hœnir gave them souls, and Lóðurr gave them hair and human faces.

The ash tree named Yggdrasil stands tall, covered in white clay; dew from its branches falls into the valleys; it stands ever green above the Well of Urd. Three wise women live there: one is named Urd, the second Verdandi, and the third Skuld. They carve the fates of men, establish the laws of destiny, and determine each person’s lifespan and how their life will end.

The first killing in the world occurred when Gullveig was pierced with spears and burned in Odin’s hall. She was burned three times and reborn three times; though killed, she continued to live (*Völuspá*, 22–26). She was called a witch who foretold good things. She knew magic and practiced witchcraft. All the gods assembled on their thrones, and the holy gods decided whether to tolerate Gullveig’s misdeeds or seek revenge.

Odin cast his spear into battle; it was the first war in the world. The outer wall of Asgard was broken. The gods decided that Odin’s wife should marry a giant. Only Thor desired to fight. Oaths were broken (*Völuspá*, 27–30), vows and promises violated, even false words spoken by the gods themselves.

Heimdall hid his ear beneath the sacred branches of Yggdrasil that reach toward the heavens. The river feeds a muddy waterfall, where Odin’s eye lies hidden. Valkyries came riding from afar, on horseback, toward the dwellings of the gods (*Völuspá*, 31–34, 9).” (Bellows, 1923)⁸

⁸ სამი ღმერთი, ძლიერი და ვნებიანი, ასგარდიდან მიდგარდისკენ გაემართა. მათ იმ მიწაზე ასკი და ემბლა იპოვეს, სუსტები, უბედოები (ვოლუსპა • 18–21). ისინი არც სუნთქავდნენ,, არც სული, არც თმა, არც ხმა ჰქონდათ, ისინი არაადამიანურად გამოიყურებოდნენ. ოდინმა მათ სუნთქვა მისცა, ჰონირმა - სული შთაბერა და სულით დაასაჩუქრა. ლოთმა - თმა და ადამიანის სახეები მისცა.

თავად იფნის ხე, იგდრასილი, მაღალი თეთრი თიხით მოჭედული ხეა; ნამის წვეთები ხეობებში ცვივა; მარად მწვანედ დგას ურთის ჭასთან. სამი ბრძენი ქალი ცხოვრობს იქ. ერთს ურთს ჰქვია, მეორეს - ვერთანდი, მესამეს - სკულდი. ისინი კვეთენ ადამიანების ბედს, განსაზღვრავენ ბედისწერის კანონებს, ირჩევენ ყველა ადამიანის სიცოცხლის ხანგრძლივობას და იმას, თუ როგორ დასრულდება თითოეულის სიცოცხლე. სამყაროში პირველი მკვლელობა მოხდა, როდესაც გულვეიგი შუბებით განგმირეს და ოდინის დარბაზში დაწვეს. სამჯერ დაწვეს, სამჯერ დაიბადა; მოკლეს, მაინც ცოცხლდებოდა. (ვოლუსპა 22–26). ჰეიტის უწოდებდნენ ჯადოქარს, რომელიც

ბინარული ოპოზიცია	1. სიცოცხლე/სიკვდილი 2. წესრიგი/ქაოსი 3. წარსული/მომავალი	1. ასკი და ემბლა-უსულოობა, ღმერთები-სიცოცხლის მიმნიჭებლები 2. იგდრასილი-კოსმიური წესრიგის სიმბოლო, ომი და გატეხილი ფიცი-ქაოსი. 3. ნორნები ქმნიან ადამიანის ბედს და ასევე განსაზღვრავენ მომავალს.
არქეტიპები	1. შემოქმედი 2. მეომარი 3. მსხვერპლი	1. ოდინი, ჰონირი, ლოთი ქმნიან სიცოცხლეს-ასკს და ემბლას. 2. ოდინი, თორი იბრძვიან ქაოსის წინააღმდეგ. 3. გულვეიგი-ხელახლა დაბადებას უკავშირდება.

სიკეთეს წინასწარმეტყველებდა. მან იცოდა მაგია, ჯადოქრობას ეწეოდა. ყველა ღმერთი თავის ტახტზე ავიდა, წმინდა ღმერთებმა გადაწყვეტილება მიიღეს, უნდა აეტანათ გულვეიგის მარცვა, თუ შურისძიებაზე ეფიქრათ. ოდინმა შუბი ბრძოლაში ჩააგდო; ეს იყო მსოფლიოში პირველი ომი. ასგარდის გარე კედელი გატყდა. ღმერთებმა გადაწყვეტილება მიიღეს: ოდინის ცოლი გიგანტზე უნდა გათხოვილიყო. მხოლოდ თორი იყო ბრძოლის ჟინზე; დარღვეული დაპირებები (ვოლუსპა, 27–30), გატეხილი ფიცი და აღთქმა, ისეთი ცრუ სიტყვები, როგორიც ღმერთებსაც კი ჰქონდათ წარმოთქმული. დამალა ჰეიმდალმა ყური იგდრასილის ზეციური წმინდა ტოტების ქვეშ. მდინარეს კვებავს ტალახიან ჩანჩქერს, სადაც ოდინის თვალი იმალება. ვალკირიები შორიდან მოდიოდნენ, ღმერთების საცხოვრებლებში ცხენებით (ვოლუსპა, 31–34, 9). (Bellows, 1923)

მითის დედააზრი: სამი ღვთაება – ოდინი, ჰონირი და ლოთი ჩავიდნენ მიდგარდში და იპოვეს ორი უსულო ადამიანი, ასკი და ემბლა. ღმერთებმა მათ სული შთაბერეს და შექმნეს ადამიანები.

საზოგადოების ბედისწერას განაგებენ იგდრასილის ხის ქვეშ მცხოვრები სამივე ნორნი (ურდი, ვერთანდი და სკულდი.)

დასაწყისშივე შეინიშნება სამყაროში პირველი ძალადობა. ჯადოქარი გულვეიგი სამჯერ იმალება და იწვის ოდინის დარბაზში, მაგრამ მაინც ცოცხლდება. მისი აღსასრული იწვევს ღმერთებს შორის განხეთქილებას.

ოდინი პირველ ომს იწყებს სამყაროში. იწყება ბრძოლა და ასგარდის გაღავანი ირღვევა. ღმერთები იღებენ საკამათო გადაწყვეტილებებს, ტყდება ფიცი და სამყაროში ქაოსი ჩნდება.

ჰეიმდალი იგდრასილის ფესვებთან ისმენს საიდუმლოს. ოდინის თვალს მალავენ და ვალკირიებს აგზავნიან ღვთაებრივი სამყაროდან.

სიმბოლო	1. ოდინის თვალი 2. გულვეიგის წვა 3. გატეხილი ფიცი 4. შუბის ჩაგდება 5. ვალკირიები	1. ცოდნის და მსხვერპლის სიმბოლო 2. სატანჯველი, გარდაქმნა და უკვდავება. 3. ღვთაებრივი წესრიგის რღვევა. 4. ძალადობის დასაწყისი, პირველი ომი. 5. გარდაუვალი ბედი, ბრძოლის წარმმართველი ზეციური ძალები
---------	--	--

კონცეპტუალური მეტაფორები

ფორმა	1. სიცოცხლე არის სუნთქვა. 2. სიცოცხლე არის ძაფი/ქსოვა. 3. ცოდნა არის მსხვერპლის გაღება.
შინაარსი	1. სიცოცხლის მიცემა 2. ბედისწერის განსაზღვრა, ადამიანი ცხოვრება არის ქსოვილი. 3. ცოდნის მიღება მხოლოდ რაღაცის მსხვერპლშეწირვის ფასად ხდება
სამყაროს მოდელი	1. ადამიანი სიცოცხლეს იღებს, როგორც ენერგიას ზეციური ძალებისგან. 2. ადამიანის ცხოვრება არის ქსოვილი, რომელსაც ზეციური ძალები ქმნიან. 3. ღმერთები ცოდნას მტკივნეული გზით იღებენ. ოდინის თვალი იგდრასილის ქვეშ იმალება.

ეს კონცეპტუალური მეტაფორები ქმნიან უნივერსალურ მითოლოგიურ სიმბოლიკას, რომელსაც სამყარო ეყრდნობა.

- "სიცოცხლე არის სუნთქვა" ნიშნავს, რომ სიცოცხლე თუმცა ფიზიკურია, მაგრამ იგი ზეცის საჩუქარია.
- "ცოდნა არის მსხვერპლი" აყალიბებს კოსმოსურ მორალს. რაც უფრო ღრმად სურს ადამიანს სამყაროს შესწავლა, მით მეტის გაკეთება უწევს სანაცვლოდ.

მესამე მითი არის ბალდრის შესახებ.

“32–33

Baldr, the blood-stained victim, Odin’s son, accepted his fate. There stood the mistletoe, growing tall in the field. Though it seemed harmless, it caused terrible grief when Höðr threw it. Baldr’s brother was soon born, a son of Odin; he avenged his death while still only one night old. He never washed his hands nor combed his hair until he placed Baldr’s killer on the funeral pyre.

34

Frigg wept in Fensalir for the curse of Valhalla.
A captive lay bound — the deceiver himself, none other than Loki.
There sits Sigyn, his wife, though she finds no joy in her husband.

35–36

From the east flows a river, full of knives and swords, through venomous valleys. Its name is Slíðr.

North of the dark valleys stands the golden hall of Sindri’s kin; another stands in Ókólnir, a mead hall for the giant Brimir.

37–38

The hall stood far from the sun on the shore of corpses; its doors faced north. Poison dripped from the roof, and snakes encircled the walls.
Oath-breakers waded through thick streams, along with murderers and those who seduce others' lovers.

39

To the east sat an old giantess in the Ironwood; she raised the offspring of Fenrir.
Among them was one who would devour the moon in troll form.

40

The dead were filled with life; the gods’ home was stained red with blood.
The sun shone black in summer, the weather was never joyful.

41

A giant shepherd sat by a grave, joyfully playing his harp.

Nearby in Birdwood, a bright red rooster named Fjalar crowed.
In Asgard, a golden-combed rooster awakened the warriors who fight for Odin, Lord of Battle.
But beneath the earth, another sang — a soot-red rooster in Hel's halls.

43

Fenrir howled terribly in front of Hel's gates; the wolf broke his chains and ran free.

44

Brothers fought each other to death, cousins betrayed one another.
The world became a harsh place to live —
It was a time of adultery, an age of axes, an age of swords, storms, wolves;
shields were shattered.
Before the world sank into the sea, not a single man would remain loyal to another.

45–46

The giants played; the fate of the gods burned brightly in the blast of Gjallarhorn.
Heimdall blew the great horn loud and high; Odin spoke with Mimir's head.
The great tree groaned; Yggdrasil still stood, though it trembled.

47–48

From the east came a ship with a giant bearing a shield; the Midgard Serpent raged wildly.
The serpent struck the waves, and an eagle shrieked hungrily, tearing corpses with its pale beak.

Naglfar, the ship of the giants, was loosed.
It sailed from the east, carrying giants; Loki was its captain.
Giants came with Fenrir, and Loki was with them on this journey.

50–52

The Æsir gathered in council, and dwarves trembled at the stone gates.
Surtr came from the south with a bright flame in his hand;
the sun shone on the sword he carried.
People walked the paths to Hel, and the sky split above.

Then came Frigg's second sorrow, when Odin went to face the wolf, and Freyr went against Surtr the giant. Odin, Frigg's husband, fell to Fenrir.

53

Then came Odin's great son, Víðarr, to fight and avenge his father. He struck the wolf with his sword, piercing it to the heart — thus Odin was avenged.

54

Then came Thor, son of the earth and of Odin, to fight the Midgard Serpent. The protector of Midgard killed the serpent in his fury, but all humanity died with him. Thor took nine steps before falling, slain by the serpent's venom.

55

The sun darkened, the earth sank into the sea, Bright stars fell from the sky, Flames scorched Yggdrasil's leaves, The great fire reached the highest clouds.

56

Fenrir howled terribly at the gates of Hel; The wolf broke his chains and ran free.” (Bellows, 1923)⁹

⁹ „ბალდრი, სისხლიანი მსხვერპლი, ოდინის ვაჟი, ბედს შეეგუა. იქ იდგა ფითრი, რომელიც მაღლა იზრდებოდა ვაკეზე.

32 ამ ხემ, რომელიც უვნებლად ჩანდა, საშინელი მწუხარება გამოიწვია, როდესაც ჰოთმა ესროლა. ბალდერის ძმა მალევე დაიბადა, ის ოდინის ვაჟი იყო; მან შური იძია, როდესაც ჯერ კიდევ ერთი ღამის დაბადებული იყო.

33 მას არ დაუბანია ხელი და არც თმა დაუვარცხნია, როდესაც ბალდერის მკვლეელი კოცონზე დაწვა. ფრიგი ფენსალირში ტიროდა ვალჰალას წყევლის გამო.

34 ტყვე იწვა, თავად მატყუარა, არავინ სხვა, თუ არა ლოკი. იქ ზის სიგინი, მისი ცოლი, 10 ვოლუსპა ·

35–39 თუმცა ის ვერ პოულობს სიხარულს ქმრისგან. აღმოსავლეთიდან მდინარე მოედინება, სავსე ხანჯლებითა და ხმლებით, შხამის ხეობებში. მას სლითი ჰქვია.

36 ბნელი ხეობების ჩრდილოეთით დგას სინდრის გვარის ოქროს დარბაზი, ხოლო მეორე ოკოლნირში, ბრიმირის სახელით ცნობილი გიგანტის ლუდსახარში. დარბაზი მზისგან შორს იდგა გვამების სანაპიროზე; კარები ჩრდილოეთისკენ იყო მიმართული. სახურავიდან შხამის წვეთები ცვიოდა; მის კედლებს გველები აკრავს გარს.

38 ფიცის დამრღვევები ამ ხშირ ნაკადულებში გადიოდნენ, ასევე მკვლელები და ისინი, ვინც სხვის საყვარლებს აცდუნებენ.

39 აღმოსავლეთში იჯდა მოხუცი გოლიათი ქალი, რკინის ტყეში, და იქ ზრდიდა ფენრირის შთამომავლობას. ვოლუსპა •

40 მათ შორის არის ვილაც, ვინც მთვარეს ტროლის სახით კბენს. 40 მკვდრები სიცოცხლით არიან სავსე, ღმერთების სახლი სისხლით წითლდება, მზე ზაფხულში შავად ანათებს, ამინდი არასდროს არის მხიარული.

41 -42 გოლიათი, მწყემსი, ზის საფლავზე და ჩანგს უკრავს, ის მხიარულია. მის გვერდით, ბერდვუდში, კაშკაშა წითელი მამალი, სახელად ფჯალარი, მღერის აესირის მახლობლად, სახელად ოქროსფერი სავარცხელი, აღვიძებს კაცებს, რომლებიც ოდინისთვის, ბრძოლის მბრძანებლისთვის იბრძვიან. მაგრამ მიწის ქვეშ სხვა მღერის, ჭვარტლისფერ-წითელი მამალი ჰელის დარბაზებში.

43 ფენრირი საშინლად ყმუის ჰელის კარებთან; მგელი გაწყვეტს მის ბორკილებს და გაიქცევა.

44-48 44 ძმები ერთმანეთს შეებრძოლებიან და დახოცავენ, ბიძაშვილები ერთმანეთთან მშვიდობას დაარღვევენ, სამყარო საცხოვრებლად რთული ადგილი გახდება. ეს იქნება მრუშობის ხანა, ნაჯახის ხანა, ხმლის ხანა, ქარიშხლების ხანა, მგლების ხანა, ფარები გაიყოფა. სანამ სამყარო ზღვაში ჩაიძირება, არც ერთი ადამიანი არ დარჩება, ვინც მეორეს ერთგული იქნება.

45 გიგანტები თამაშობენ და ღმერთების ბედი გაილარჰორნის აფეთქებაზე იელვარებს: ჰეიმდალი ძლიერად უბერავს ამ რქას, მაღლა აწევს, ოდინი მიმრის თავთან საუბრობს. 46 მოხუცი ხე კვნესის, იგდრასილი ისევ დგას, მაგრამ კანკალებს.

47 გრიმი აღმოსავლეთიდან მიიწევს წინ ფარით, მიდგარდის გველი კი საშინლად მძვინვარებს.

49-52 13 გველი ტალღებს ურტყამს და არწივი მოუთმენლად ყვირის, თავისი ფერმკრთალი ნისკარტით გვამებს ყოფს. ნაგლფარი, გიგანტების გემი, გათავისუფლდა.

49 ის აღმოსავლეთიდან მიცურავს, ზღვაზე გიგანტებს მიჰყავს და ლოკი მისი კაპიტანია. გიგანტები ფენრირთან ერთად მოდიან და ლოკიც მათთან ერთადაა ამ მოგზაურობაში.

50 ასეები თათბირობენ და ჯუჯები, მთების არსებები, ქვის კარებთან კანკალებენ.

51 სურტი სამხრეთიდან მოდის კაშკაშა შუქით ხელში, დიახ, მზე ანათებს მის ხელში არსებულ ხმალს. ადამიანები ჰელისკენ მიმავალ გზებზე დადიან და ცა იშლება ზემოთ.

52 შემდეგ მოდის ფრიგის მეორე მწუხარება, როდესაც ოდინი მგელთან საბრძოლველად მიდის, ფრეი კი გიგანტ სურტთან. შემდეგ ოდინი, ფრიგის ქმარი, ფენრირს დაეცემა.

53-56 53 მოდის ოდინის დიდი ვაჟი, ვითარი, საბრძოლველად, რათა შური იძიოს მამამისისთვის მგლისგან. ის ხმალს ფენრირს ურტყამს, გულამდე და ამით ოდინი შურისძიებას იღებს.

54 მოდის თორი, დედამიწის ვაჟი, ოდინის ვაჟი, მიდგარდის გველის წინააღმდეგ საბრძოლველად - მიდგარდის მფარველი მოკლავს ამ გველს. მაგრამ მთელი კაცობრიობა დაიღუპება სამყაროდან, როდესაც თორი ცხრა ნაბიჯის შემდეგ დაეცემა, გველის შხამით.

55 მზე შავდება, დედამიწა ზღვაში იძირება, კაშკაშა ვარსკვლავები ციდან ცვივა. ალი წვავს იგდრასილის ფოთლებს, დიდი კოცონი უმაღლეს ღრუბლებამდე აღწევს.

56 ფენრირი საშინლად ყმუის ჰელის კარებთან; მგელი მის ბორკილებს გაწყვეტს და გაიქცევა. „ (Bellows, 1923)(მთარგმნელი, სამხარაძე, თ, 2026)

მითის დედააზრი: ბალდერი, ოდინის საყვარელი ვაჟი, ილუპება ღალატის გამო. მისი მკვლელობა იწვევს ქაოსს და ახალი სამყაროს დასაწყისი შეინიშნება. ძმა შურს კი იძიებს, მაგრამ ღმერთები მაინც გლოვობენ. სამყაროში ქაოსი დაისადგურებს. გველი შხამს აფრქევს, მიწა ბნელდება, მკვდრები ცოცხლდებიან, სიწმინდე ირღვევა. ტყუილის ხანა დგება. ღმერთები და გიგანტები იწყებენ ბრძოლას-რაგნაროკს.

გიგანტები და ურჩხულები, ფერნირი და მიდგარდის გველი, თავს ესხმიან ღმერთებს. ლოკი თავისუფლდება და იწყებს ბრძოლას. ოდინი ფერნირთან ბრძოლაში ილუპება. თორი მიდგარდის გველს კლავს და თავადაც ილუპება მისი შხამით.

ბოლოს, მზე რომ ბნელდება, ვარსკვავები ცვივა და ყველაფერი ცეცხლში ეხვევა. იგდრასილი ირყევა, ძმები ერთმანეთს კლავენ. წესრიგი ირღვევა, ყველაფერი ზღვაში იძირება.

ბინარული ოპოზიციები	1. ცოცხალი/მკვდარი 2. მუდმივი/დროებითი 3. მშვიდობა/ომი 4. სინათლე/სიბნელე	1. ბალდერის სიკვდილი იწვევს მკვდრების ამოსვლას, რაც სამყაროსთვის უჩვეულო მდგომარეობაა. 2. იგდრასილი, როგორც მარადიული ხე, ყანყალებს და თრთის, მაგრამ არ იქცევა. 3. მშვიდობა/ომი-ძმები და ბიძაშვილები ერთმანეთს კლავენ. 4. მზე შავად ანათებს, ვარსკვლავები ცვივა.
არქეტიპები	1. მამა-ღმერთი 2. წმინდა ძმა 3. მძიმე შურისმაძიებელი 4. მატყუარა 5. ურჩხული 6. წითელი მამალი	1. ოდინი- ღმერთი, რომელიც საყოველთაო წესრიგს ამყარებს. 2. ნათელი, იდეალური ღმერთი, ვინც ბრძოლაში ეცემა. 3. ჩუმი, მაგრამ ძლევამოსილი შურისმაძიებელი. 4. მოღალატე, ქაოსის გამომწვევი. 5. ფერნირი, მუქი ძალები, რომლებიც კოსმიურ განადგურებას იწვევს.

		6. ფჯალარი, გაღვიძების სიმბოლო, ცვლილებების მაცნე.
სიმბოლო	1. ფითრი 2. ნაგლფარი (გემი) 3. მამალი 4. სუნთქვა და თმის დავარცხნა	1. მოახლოებული საფრთხის სიმბოლო. 2. სიკვდილის ტრანსპორტი, უბედურების სიმბოლო. 3. სულიერი გაღვიძების სიმბოლო. 4. გლოვისა და შურისძიების პირობა.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. სიკვდილი არის მოგზაურობა. 2. სამყარო არის ხე. 3. ცეცხლი არის სიმართლე. 4. ღალატი არის დაავადება.
შინაარსი	1. ფერნირის გაქცევა ჰელის კარებიდან. 2. იგდრასილი, სამყაროს სტრუქტურული ერთიანობა. 3. ცეცხლი ც არის განსჯა. 4. ლოკის როლი ღმერთებს შორის.
სამყაროს მოდელი	1. სულიერება, გარდამავალი მდგომარეობა 2. სამყარო, როგორც სიცოცხლის ქსელი. 3. ღვთაებრივი სამსჯავრო. 4. ქაოსის საწყისი

აღნიშნული მითი აღწერს სამყაროს დაშლის და ახალი სამყაროს წარმოშობის გარდაუვალ მდგომარეობას. დაწყება, დარღვევა, განადგურება, განახლება, ის სტრუქტურირებული აქტებია, რაც ამ პროცესს სრულყოფს. მათ შორის არქეტიპულად პროცესი უამრავ პერსონაჟს და სიმბოლოს მოიცავს.

ადრეული გერმანიკული ტომების რელიგია პოლითეისტური იყო, თუმცა განსხვავებული ხარისხით. თაყვანს სცემდნენ პან-გერმანიკულ პანთეონში აღმოჩენილი ღვთაებების მხოლოდ ნაწილს და ტოვებდნენ სხვა ღმერთებს, რაც დამოკიდებული იყო კონკრეტულ რეგიონში მცხოვრებ საზოგადოებაზე. განსხვავებები ბუნდოვანი ხდება გერმანიის ზოგიერთ რაიონზე რომაული და კელტური გავლენის განხილვისას (Tolentino, 2024). ჩვენ მოკლედ აღვწერთ ამ ღვთაებებს:

„ეოსტრე“ არის ნაყოფიერების ქალღმერთი, რომელმაც შთააგონა აღდგომა. სფეროები: გაზაფხული და ნაყოფიერება; პოტენციურად სოფლის მეურნეობისა და ცისკრის ქალღმერთი. ეოსტრის თაყვანისცემა სავარაუდოდ არ არის დაკავშირებული გაზაფხულის ბუნიობასთან. ყოველ შემთხვევაში, არა ტრადიციულად. როგორც გაზაფხულისა და ნაყოფიერების ქალღმერთი, ეოსტრე გახდა ქრისტიანული დღესასწაულის, აღდგომის სინონიმი. ეს პირველად მე-7 საუკუნეში ჩაიწერა ინგლისელმა ბერმა, ღირსმა ბედემ მოგვიანებით წმინდანად შერაცხული ბედე ითვლება ძველი ინგლისის ისტორიის უპირველეს მეცნიერად; მის ნაშრომში, „De Temporum Ratione“, ინახება ეოსტრეს შესახებ ერთადერთი წერილობითი ჩანაწერი (Tolentino, 2024).

„საქსნეტი“ (*Seaxnēat*) გახლავთ საქსონთა მფარველი ღმერთი. სამეფოები: საქსების ეროვნული ღმერთი და ესექსის მეფეების ღვთაებრივი წინაპარი. ზოგიერთ წყაროში, „Seaxnēat“ იქნა გამოვლენილი, როგორც ვოდენის ვაჟი. ის არის ღმერთი, რომლის შესახებაც ცოტა მეტი ვიცით, სხვა გერმანულ ღმერთებთან შედარებით. ჩვენ შეგვიძლია მადლობა გადავუხადოთ მის სახელს, რადგან ის გვეუბნება ყველაფერს, რაც მის შესახებ უნდა ვიცოდეთ: ის საქსების მფარველი ღმერთია.

საქსები იყვნენ ჩრდილოგერმანელი ხალხები, რომლებიც გერმანიის ჩრდილოეთით, ზღვის მახლობლად ცხოვრობდნენ. რომის იმპერია საქსებს უკავშირებდა ხშირ სანაპირო დარბევასა და მეკობრეობას. მოგვიანებით ისინი დასახლდნენ დღევანდელ ნორმანდიაში. ცნობილი როგორც Saxnōt, Seaxnēat ნახსენებია მე-9 საუკუნის ძველი საქსონური ნათლობის აღთქმაში ისეთ ღვთაებებთან ერთად, როგორებიც არიან „Woden“ და „Thunaer“. აღთქმის მიმღებ ინდივიდს მოეთხოვებოდა, უარი ეთქვა სამი

წარმართული ღვთაების თაყვანისცემაზე. თუ ნათლობის აღთქმა არ გეტყვით, რამდენად მნიშვნელოვანი იყო „Seaxnēat“, ღირს იმის დამატება, რომ ის არის ძველი ინგლისის სამეფო გენეალოგიების საფუძველი, განსაკუთრებით ესექსის მეფეებისა (Tolentino, 2024).

„ბადუჰენა“ როგორც მეცნიერები ვარაუდობენ, ომის ქალღმერთია, რომელიც ეფუძნება რომაულ ჩანაწერებს ბადუჰენა ვუდის ბრძოლის შესახებ. ბრძოლა, რომელიც მოხდა ბადუჰენას კორომში, საკმარისი იყო იმისთვის, რომ რომაელებს დაეტოვებინათ ფრიზი. (Tolentino, 2024).

ვუდენი/ოდინი.” გერმანული რელიგიის მთავარი ღმერთი. სფეროები: სიბრძნე, პოეზია, ომი, მეფობა და რუნული ანბანი. „ვუდენი“ იყო ერთ-ერთი ყველაზე ფართოდ თაყვანცემული გერმანული ღვთაება. „ვუდენი“ ძალიან ჰგავს „ოდინს“. ისინი ერთი და იგივე ღვთაებაა: არანაირი საიდუმლო არ არის აქ შესანახი. „ვუდენი“ იყო გერმანული წარმართობის მთავარი ღმერთი, რომელიც წარმოდგენილი იყო ანგლო-საქსონურ წინაქრისტიანულ რელიგიებში და ბევრ სკანდინავიურ წყაროში ალტერნატიული ოდინის ქვეშ.

„თუნაერი“ ცნობილია, როგორც ჭექა-ქუხილის ღმერთი სკანდინავიურ მითოლოგიაში. სფეროები: ელვა, ჭექა-ქუხილი, ნაყოფიერება, ქარიშხალი და ძალა. მეცნიერები თუნაერს სკანდინავიურ ღმერთ თორთან აიგივებენ. დიახ, ისინი ერთნი არიან, ორივეს აქვს ძალა და ჭექა-ქუხილი.

„ოდინი და თორი (ერთად).“ მთავარი ღმერთები იყვნენ გერმანული წარმართობის ხანაში. ვიკინგების ხანაში მამა-შვილის დუეტი მძვინვარებდა. ისინი მოხსენიებულნი არიან, ასევე, ძველ საქსონურ ნათლობის აღთქმასა და პოეტურ ედაში (Tolentino, 2024).

მაინც ვინ იყო მთავარი გერმანული მითოლოგიური ღმერთი? ყველა მოსაზრებით, „ვოდენი“ ითვლებოდა გერმანული მითოსის მთავარ ღმერთად. იგი განიხილებოდა პანთეონის ხელმძღვანელად გერმანიის ბევრ რეგიონში. ეს განსაკუთრებით ეხება ჩრდილოეთ მითოლოგიასა და სკანდინავიურ ღმერთებს. „ვუდენი“ განსაკუთრებით პოპულარული იყო ვიკინგების ხანაში, როგორც მისი სკანდინავიური ფორმა, „ოდინი“, და იყო გამორჩეული ფიგურა სკალდიურ ლექსებში.

„ლოკი“ არის სკანდინავიური მითოლოგიის ღვთაება, რომელიც გველსა და ანთროპომორფულ არსებას შორის გარდამავალი ტიპია. ის ასევე მოდგმიდანაა, მაგრამ ბოროტი სულია და უპირისპირდება მათ. მისი ნაშეიერია ადამიანებისა და ღმერთების დაუძინებელი მტერი „ფენრისვოლფი“, რომელიც ღმერთებმა შებოჭეს. ლოკის შთამომავალია ასევე „ორმუნგანდი“, სამყაროს გველი, რომელიც გარს ახვევია ამ სამყაროს და შთანთქმით ემუქრება მას. ორგული ლოკი ღმერთებმა შეიპყრეს და შებოჭეს საკუთარი შვილის ნარის ნაწლავებით (კობიძე, 1975).

„მატრები და მატრონები“ გახლავთ კელტური ან გერმანული წარმოშობის ქალი ღვთაებების გაერთიანება, რომლებსაც თაყვანს სცემდნენ ჩრდილო-დასავლეთ ევროპაში. ლათინურად, ამ ქალღმერთების ტიტული ითარგმნება, როგორც „დედები და მატრონები“.მათი თაყვანისცემის მტკიცებულება, პირველ რიგში, ჩნდება რეგიონში რომაელთა ყოფნის შემდეგ, რაც მიუთითებს მატრებსა და მატრონებზე, როგორც პოსტიმპერიულ მცდელობაზე ადგილობრივი ქალღმერთების რომანიზაციისათვის.

არქეოლოგიური მტკიცებულებებიდან „Aufanian Matronae, Matres და Matronae“ თითქმის ყოველთვის იყო გამოსახული, როგორც სამი ქალღმერთისაგან შემდგარი ჯგუფი. წარწერები ასახავს კელტური და გერმანული ქალღმერთების სახელებს, რაც კიდევ უფრო ადასტურებს აზრს, რომ ქალღმერთები, რომაული წარმოშობისანი არ იყვნენ (Tolentino, 2024).

„იდისი“ არის გერმანულ მითოლოგიაში ძველ საქსონთა ღვთაებრივი, ქალი არსება. ზოგი მეცნიერი მას ვალკირიებთანთან აიგივებს. „იდისი“ განიმარტება, როგორც დამცავი სული ან ბედის არსება. მერსბურგის შელოცვებიდან პირველი მოუწოდებს იდისს, გადადოს ჯარი, რაც კიდევ უფრო ხაზს უსვამს მათ პოტენციურ კავშირს ძველ სკანდინავიურ ვალკირიებთან.

ალტერნატიულად, „იდისი“ შეიძლება უბრალოდ მიუთითებდეს ღირსეულ ქალზე, რომელიც ფლობს გარკვეულ ავტორიტეტს. ამ სახებას იყენებენ მთელ ძველ ინგლისურ ეპოსში „ბეოვულფში“, სხვადასხვა ქალი პერსონაჟის აღსაწერად.

ძველი გერმანიკული ღვთაებები ისეთივე რთულები არიან, როგორც ხალხი, ვინც მათ თაყვანს სცემდა ათასობით წლის წინ. ეს ღმერთები და ქალღმერთები, რომლებიც

დიდწილად დაკარგულნი არიან ისტორიის ანალებში, ხელახლა აღმოაჩინეს არქეოლოგიური ჩანაწერებისა და თავდადებულ მეცნიერთა შრომის შედეგად. ამრიგად, ისინი ცხოვრობენ ადგილობრივ მითებში და ერთი შეხედვით უძველეს ლიტერატურაში, რომელიც დღეს მათ ცხოვრებაზე მცირე გავლენას ახდენს (Tolentino, 2024).

ქრისტიანობაზე გადასვლა დიდწილად ნიშნავდა ტრადიციული ღვთაებების მიტოვებას. თაყვანისმცემლობის დიდი ხნის დამკვიდრებული საშუალებები და ღმერთების სახელები დაიკარგა ამ რელიგიური ცვლილების დროს. მიუხედავად რომაული ჩანაწერებისა, რომ მთელ გერმანიაში არსებობდა ტაძრები, გერმანელთა უმეტესობას კელტების მსგავსი თაყვანისმცემლობის საშუალება ჰქონდა; ისინი თაყვანს სცემდნენ ღმერთებს ბუნებაში, იმ ადგილებში, რომლებიც მათ წმინდად მიაჩნდათ.

ქართული მითიური ღმერთები და ქალღმერთები. წინაქრისტიანულ ქართულ მითოლოგიაში სამყარო აღიქმება როგორც სფერო. იგი მოიცავს სამ სამყაროს ან დონეს:

ზესკნელი (ზესკნელი) არის უმაღლესი სამყარო და ღმერთების სახლი. თეთრი ზესკნელის ფერია. დედამიწა - შუა სამყარო, მოკვდავების სახლი. მისი ცენტრი იყოფა ორ რაიონად, წინა (წინა სამყარო; ან წინასკნელი) და უკანა (უკანა სამყარო; ან უკანასკნელი, ბოლო) – რომლის მიღმაც დედამიწის მიწები იყოფა შვიდი ან ცხრა მთით (ან ზღვებით), რომლებზედაც გმირს შეუძლია გაიაროს მხოლოდ სულიერი ტრანსფორმაციის დროს (ცნობილია, როგორც გარდაცვალება (გარდაცვალება) – ასევე სიტყვა „სიკვდილი“) და ჯადოსნური ცხოველების დახმარების ძეგლი, როგორიცაა ფასკუნჯი, რაში და ა.შ. წითელი არის ამ სამყაროს ფერი. ქვესკნელი – ყველაზე დაბალი სამყარო ან ქვესკნელი, სადაც ცხოვრობენ გველები და დემონები. შავი ქვესკნელის ფერია.

ქართულ ტრადიციაში სამეფოებს შორის ხიდის ან კავშირის კონცეფცია ასახულია წმინდა კერის ჯაჭვში, რომელიც ღვთაება გიორგიმ დააბრუნა ქაჯების (დემონების) დამარცხების შემდეგ. ეს ჯაჭვი სიმბოლურად აკავშირებს მიწიერ საზოგადოებას ზეცასთან, ემსახურება როგორც საღვთო კომუნიკაციისა და კურთხევის გამტარს.

წმინდა კერის ჯაჭვი -ხიდი

ხიდი - კავშირი ორ სამყაროს - მიწასა და ცას შორის.

ქართული მითოლოგიური პანთეონი. ქართული მითოლოგიური პანთეონის შესახებ ცნობებს ძირითადად ზურაბ კიკნაძის „ანდრეზებში“ (ქართული მითოლოგია, 1996) ვხვდებით. ქართული მითოლოგიურ წარმართულ პანთეონზე მწირია წერილობითი სახით ჩვენამდე მოღწეული მითები, თუმცა სხვადასხვა ეთნოგრაფიულ, ფოლკლორულ და ლიტერატურულ წყაროში გვხვდება გადმოცემები ღვთაებებზე, მათ როლებსა და წარმოშობაზე.

ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებულია მითი ამირანზე (ზ. კიკნაძე, 1996).

„ ამირანი ქმნის სამი მნიშვნელოვანი ნაბიჯის სპექტრს: გაბუდაყება (ამბოხება), უფლის გამოწვევა და საბოლოო მიჯაჭვულობა. ამირანი ქრისტესთან საბრძოლველად იწევს. იგი, ცხადია მარცხდება და ამის შემდეგ იწყება მისი ტანჯვის ციკლი კლდისა და ჯაჭვის ქვეშ.“

მითის დედააზრი: გმირი ამირანი ადამიანებისა და ღმერთების სამყაროს შორის დგას. დევებთან ბრძოლაში საბოლოოდ ღმერთს უპირისპირდება და სასჯელად კლდეზე ჯაჭვით მიემაგრება. ერთგული ძაღლი ლომისთავა ცდილობს დაიხსნას ამირანი, თუმცა კლდე ყოველი წლის ბოლოს თავიდან ერთდება.

ბინარული ოპოზიციები	1. ადამიანი/ღმერთი 2. წესრიგი/ქაოსი 3. თავისუფლება/ტყვეობა	1. ამირანი ღმერთს უჯანყდება. ადამიანური ამბიცია უპირისპირდება ღვთაებრივ ძალას. 2. დევების ბრძოლა არის წესრიგის დამყარების მცდელობა. 3. ამირანის სვლიდან კლდეზე მიჯაჭვულობამდე გზა.
არქეტიპები	1. მხედარი გმირი 2. ურჩი 3. ერთგული ცხოველი	1. ამირანი, ფიზიკურად ძლიერი და სულიერად მეთაურობს 2. ღმერთთან დაპირისპირება 3. ლომისთავა/ძაღლი, ერთგულების არქეტიპი.

სიმბოლოები	1. ცეცხლი 2. ჯაჭვი 3. ღვიძლი	1. ამირანი ცეცხლს იპარავს და ადამიანებს აძლევს. უკავშირდება ცოდნის გავრცელებას. 2. ჯაჭვი შეზღუდვასთან ასოცირდება, რადგან ღმერთი ამირანს ჯაჭვით აბამს კლდეზე. 3. სიცოცხლის ცენტრი. არწივი ყოველდღე კი კორტნის, მაგრამ იზრდება.
------------	--	---

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. ცხოვრება არის ბრძოლა. 2. თავისუფლება არის მოძრაობა. 3. გმირობა არის განსაცდელთან ბრძოლა.
შინაარსი	1. ამირანი მუდმივად ებრძვის ურჩხულებს და ღმერთებს. 2. ამირანი ცას წვდება და ამისთვის ისჯება. 3. მითი ამირანის თავგანწირვით აღიღებს გმირს, თუმცა დიდი განსაცდელის ფასად.
სამყაროს მოდელი	1. რადგან ამირანი ბრძოლებში აღზრდილი იყო, სიცოცხლის მიზანი ყოველთვის მტერთან დაპირისპირება ეგონა. 2. ამირანის თავისუფლებისმოყვარეობა კლდეზე დაბმით შეიზღუდა. 3. ამირანის გმირობა ტანჯვაში ვლინდება.

ქართულ მითოლოგიაში ღმერთთან მეზრძოლი და მიჯაჭვული გმირის გამოკვეთილი სახეა ამირანი. ამირანის სახე გაადამიანებულია, მის დაპირისპირებას ღმერთთან აღარ აქვს კოსმოლოგიური მნიშვნელობა, ამირანის ზებუნებრიობა შემორჩა მითის მხოლოდ იმ ვარიანტებს, რომლებშიც მისი დედა ქალღმერთი დალია. ასევე, ის ღვთის ნათლულიცაა, რის ძალითაც ამირანს დიდი ღონე მიეცა, მაგრამ სწორედ ეს აღმოჩნდა

მისთვის საბედისწერო: მან ვერ შეძლო ამ ძალის სწორად გამოყენება, ბოლოს კი თავად ღმერთი გამოიწვია ორთაბრძოლაში. ამას შედეგად მოჰყვა ამირანის მიჯაჭვა და მისი მარადიული ტანჯვა. მისი ქმედების გამო ხალხს ეს სასჯელი სამართლიანად უნდა ჩაეთვალა, მაგრამ მთქმელები, უმეტეს შემთხვევაში, მოწონებითა და აღტაცებით ყვებიან ამირანის ამბავს (სიხარულიძე, 2011).

უნდა აღინიშნოს, რომ მითოლოგმა ოპერირებს მოტივებით. დაპირისპირებულთა ყველა მითი არ მთავრდება მიჯაჭვით – მათ სხვა საშუალებებითაც სჯიან, სასჯელი კი ერთია: მას ათავსებენ ჩაკეტილ სივრცეში და ამით ბორკავენ მის დამანგრეველ ძალას, რათა სამყარო დაღუპვას გადაურჩეს. სასჯელის ყველა სახეობა – მიჯაჭვა, მიწის წიაღში მოთავსება, მთაში დამწყვდევა, წრეში მოქცევა პერსონაჟის იზოლირებას გულისხმობს, ამ წარმოდგენებიდან უნდა მომდინარეობდეს რეალურ ყოფაში დამნაშავის დასჯის საშუალებებიც. ო. ფრეიდენბერგი თვლიდა, რომ „დამწყვდევა“ ანუ „მიჯაჭვა“ „სიკვდილის“ ეკვივალენტურია და დამნაშავის დაპატიმრება ეფუძნება არქაულ მეტაფორიზმს. ძველ საზოგადოებებში დამნაშავეს ამწყვდევდნენ ბნელ და ღრმა ორმოში, რომელსაც ქვესკნელის შინაარსი ენიჭებოდა. გვიანდელი ბორკილები, ციხე ბნელი საკნებით, ვიწრო და გისოსებიანი ფანჯრებით მომდინარეობს ტოტემურ-მითოლოგიური ტრადიციებიდან (ფრეიდენბერგი, 1978).

დაპირისპირებულთა ბრძოლის მითმა სათავე დაუდო ღმერთმებრძოლობის ფოლკლორულ მოტივს. იგი ფართოდ გავრცელდა მსოფლიოს ხალხთა ზეპირსიტყვიერებასა და ლიტერატურაში და დასჯილ-დაბორკილ გმირთა მთელი სიმრავლე შექმნა, რომლებიც პარალელურ სახეებად ითვლება. მიჯაჭვულთა შესახებ სიუჟეტები სხვადასხვა ხალხის მითებსა თუ ეპოსში სხვადასხვაგვარად არის გაფორმებული, მაგრამ ღმერთთან დაპირისპირებულობა და ამის გამო დასჯა ყველგან მეორდება (სიხარულიძე, 2011).

საერთო სურათში პირველი საფეხურია ღმერთების დაპირისპირება, თუმცა დამარცხებული ღმერთის სახეში მალევე ჩნდება ურჩხულის ნიშნები და შესაბამისად, მომდევნო ეტაპზე ის იღებს ურჩხულის ან დიდი გველის სახეს. ლეონტი მროველის მიერ მოთხრობილ გადმოცემაშიც მიჯაჭვული არსება გველის სახითაა წარმოდგენილი: „და გამოჩნდა ნათესავთა შორის ნებროთისთა კაცი ერთი აფრიდონ,

რომელმაც შეკრა ჯაჭვითა ბევრასფი, გველთა უფალი და დააბა მთასა ზედა, რომელ არს კაცთ შეუვალი” (ქართლის ცხოვრება, 1955). ქრისტიანულ ტრადიციაში დამკვიდრდა გველის გაიგივება ეშმაკთან, სატანასთან (ლუციფერი, სამაელი), რომელშიც ხედავდნენ საყოველთაო ბოროტების საწყისს: “და გარდამოვარდა ვეშაპი იგ, დიდი, გველი დასაბამისაი, რომელსა ეწოდების ეშმაკი და სატანა, რომელი აცთუნებს ყოველსა სოფელსა; გარდამოვარდა ქვეყნად და ანგელოსნი მის თანა გარდამოცვივიეს” (იოანეს გამოცხადება, 12:9). ისი დასჯილია, ჯოჯოხეთშია დამწყვდეული (სიხარულიძე, 2011).

ხალხისგან წამოსული იმპულსი კიდევ უფრო გააძლიერა მე-19 საუკუნის მეორე ნახევარში ლიტერატურულმა პროცესებმა, ეროვნულ-გამათავისუფლებელი მოძრაობის წარმომადგენელთა ნააზრევში ამირანი ტანჯულის შარავანდედით შეიმოსა. მათ დაბოროტილი ამირანი დაპყრობილი საქართველოს სიმბოლოდ დასახეს. ეს იდეა ხალხშიც გავრცელდა. გმირის გათავისუფლება თანასწორობის აღდგენას დაუკავშირდა და მისი ღმერთმებრძოლობა სამართლიანობის ნიშნით აღიბეჭდა. ამ დროს გაჩნდა ხალხურ ტექსტში ასეთი ფრაზა: „ღმერთს იმიტომ შეებრძოლა, რომ ქვეყანაზე ყველაფერი სამართლიანად არ არის მოწყობილი“. ღვთის ურჩი ამირანის სახეშიც დაიწყო დადებითი პეროიზაციის პროცესი, მაგრამ იგი შეჩერდა და აღარ მიეცა მეტი განვითარება, რადგან ზეპირსიტყვიერების შემოქმედებითი პოტენციალი დაღმავალი გზით წავიდა და ტრადიციულ ეპიკურ ჟანრებს გამოეცალათ სასიცოცხლო ძალა (სიხარულიძე, 2011).

მრავალგვარი ტრანსფორმაცია განიცადა ამ სახის გააზრებამ სხვადასხვა ეპოქაში, სხვადასხვა კულტურულ ტრადიციაში. მისი ბიოგრაფია იწყება ახალ თაობასთან დაპირისპირებული ძველი თაობის ღმერთის პერსონაჟით, რომელიც შემდგომში ავსულად ან ურჩხულად გარდაისახა. ზეპირსიტყვიერ შემოქმედებაში ამ სახის ცხოვრება იმდენად მრავალფეროვანი გახდა, რომ იგი უსამართლოდ დასჯილ კეთილ გმირადაც იქცა, რომლის გათავისუფლება უკვე ხალხის კეთილდღეობასა და ეროვნული ღირსების დაცვას დაუკავშირდა (სიხარულიძე, 2011).

ქართულ მითოლოგიაში ძალიან მნიშვნელოვანი ანდრეზია „ფარნავაზის სიზმარი“, რომლის პირველწყარო ლეონტი მროველის „მოქცევაი ქართლისაი“ გახლავთ, ხოლო

ჩვენ ზურაბ კიკნაძის წიგნიდან „ქართული მითოლოგია 2“ (კიკნაძე, 2016) მოვიყვანთ ნაწყვეტს. ჩვენი აზრით, „ფარნავაზის სიზმარი“ ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ანდრეზია, რამდენადაც ფარნავაზს უფალი ეცხადება სიზმარში და ეს მეტყველებს ფარნავაზის განსაკუთრებულობაზე.

„ ფარნავაზის მოღვაწეობა უცნაური სიზმრის ნახვის შემდეგ იწყება: ის თითქოს უკაცურ, ბნელ სახლში იმყოფებოდა, ცდილობდა გარეთ გამოსვლას, თუმცა ვერ გამოდიოდა. მაშინ სარკმლიდან მზის შუქი შევიდა, წელზე შემოერთყა, განიზიდა და სარკმლიდან გაიყვანა. და ვითარ განვიდა ველად, იხილა მზე ქვე-მდაბლად, მიჰყო ხელი და მოჰხოცა ცვარი მზისასა და იცხო პირსა მისსა.“ასევე დიღმის ველზე გამომავალმა ფარნავაზი მისდევდა ირმებს, ჯოხი რომ მოიქნია, იქვე გამოქვაბული აღმოაჩინა, სადაც განძი- ოქრო და ვერცხლი იდო“. (კიკნაძე, 2016).

მითის დედააზრი: ფარნავაზს ერთ ღამეს დაესიზმრა, რომ მისკენ მოდიოდა მზის სხივით გარემოცული ადამიანი, მიუახლოვდა, რაღაც სითხე დაასხა და უთხრა ფარნავაზს, რომ მეფე გახდებოდა. მისი სხეულიდან ზეთის სუნი და ბრწყინვალეობა მოდიოდა. სწორედ ამ სიზმარმა განაპირობა ღვთაებრივი მოწოდება, რასაც ფარნავაზის გამეფება მოჰყვა.

ბინარული ოპოზიციები	1. ზეცა/დედამიწა 2. ნათელი/ბნელი 3. უმეფობა/მეფობა	1. ზეციური პირის/ღმერთის მოვლინება სიზმრად ფარნავაზთან ზეცისა და მიწის კავშირზე მიანიშნებს. 2. ფარნავაზის გაბრწყინება, ზეთის სუნი განათების სიმბოლოა სიბნელის შემდეგ. 3. სიზმრის წინ ფარნავაზი არ იყო მეფე, სიზმრის მერე კი გამეფებულია.
არქეტიპები	1. ღმერთკაცი 2. რჩეული მეფე 3. წმინდა ზეთი	1. ზეციური ბრწყინვალე პიროვნება წარმოადგენს ღვთიურ შუამავალს, რომელიც ძალაუფლებას ანიჭებს. 2. ფარნავაზი არქეტიპულად უფლისგან დადგენილი მმართველია.

		3. ზეთისმაგვარი სითხე ქრისტიანობამდელი კურთხევის სიმბოლოა.
სიმბოლო	1. ზეთი 2. სიზმარი 3. ბრწყინვალეობა სხეულზე	1. ღვთაებრივი სიწმინდე 2. ღვთის ნების გამჟღავნების საშუალება. 3. ღვთის შუქი

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. ძალაუფლება არის ზეციურად გარდმოვლენილი რამ. 2. ღვთის რჩეულობა არის გაბრწყინება. 3. სიზმარი არის ღმერთის ენა.
შინაარსი	1. მეფობა არ არის პოლიტიკური მოვლენა, არამედ ღვთის განზრახვის აღსრულება. 2. სხეულის ბრწყინვა მიაწინებს რჩეულობაზე. 3. სიზმარი კავშირია ღმერთსა და ადამიანს შორის.
სამყაროს მოდელი	სამყარო შედგება სამსაფეხურიანი სტრუქტურისგან: ზეცა (ღმერთი), მიწა (ადამიანი), შუამავალი სივრცე (სიზმარი). ფარნავაზი იმყოფება შუასაფეხურზე და ხდება ზეციური ნების მატარებელი დედამიწაზე.

მესამე მითი არის მთიანეთის წარმართული პანთეონზე.

“იყო დიდი ცა და მის ქვეშ დაღვრილი ცისკრის ნათელი, რომელსაც მირის მზერა მართავდა. ის არ იყო მხოლოდ ღვთაება- ის იყო ცის კანონით მოვლენილი ზემდგომი პრინციპი, რომლის სიტყვას ტყე და თოვლიც კი ემორჩილებოდა.

მირის ცაზე გრუხუნებდა ელია, ჭექა-ქუხილის შემომგონებელი, რომელიც ხმელეთს შიშითა და წყალობით ერთდროულად წვდებოდა. ელია არც შურისმძიებელი იყო, არა მხოლოდ მადლის მფრქვეველი, ის იყო სტიქიის ნება, ბუნების და ძალაუფლების საზღვარზე მდგომი მბრძანებელი.

მათგან განსხვავებით, ბარბაღე არ იბრძოდა-ბარბაღე ანათებდა. მისი მზე დილით ამოდიოდა არა მხოლოდ ცაზე, არამედ ოჯახებში, გულებში, ქალური ღვთაების სიბოში. ბარბაღე- დილის სხივი, ქალის ბედი, შუქის სათავე.

სხვა მხარეს იდგა კოპალა. თეთრი მებრძოლი, რომელმაც ტყეში ბინადარი ურჩხულები დაამარცხა. კოპალას ქმედებაში გამოსჭვიოდა გმირის ლოგიკა-ადამიანი წყვდიადის წინააღმდეგ. მისი ხმალი კი არა მარტო რკინით, არამედ წესრიგის ძალით იყო გამაგრებული.

ლამარა და თეთრი დედები- რძის, სიმრავლისა და სინაზის სხივის მიმტანები, ძუძუს რძესავით დაუღლეოდ ეღვრებოდნენ მიწას და შინაურ საქონელს, დედის მფარველობის კოსმიური ფესვი მათში იყო დაფუძნებული.” (კიკნაძე, 2016)

ბინარული ოპოზიციები	1.კოპალა/ურჩხულები 2.ბარბაღე/წყვდიადი 3. ლამარა/უდაბური მიწა 4. ქალი (ღვთაება)/ კაცი (მებრძოლი)	1. წესრიგი/უმართავი სტიქია 2.ცივილიზაცია/ქაოსი 3.ნათელი/ბნელი 4. მატერიალური-სიცოცხლე/ სულიერი - გმირული
არქეტიპები	1. მამა-ღმერთი 2. გმირი 3. დედა 4. შურისმაძიებელი	1. ზეცის მმართველი 2. ურჩხულის მმართველი 3. დედობრივი მზრუნველობა 4. შურისმაძიებელი სტიქია
სიმბოლო	1. მზე (ბარბაღე) 2. ჭექა-ქუხილი (ელია) 3. ხმალი (კოპალა) 4. რძე და ძუძუ (ლამარა) 5. ცა და მთა (მირი)	1. სიცოცხლისა და იმედის დასაწყისი 2. ღვთიური მრისხანება 3. წესრიგის დამცავი იარაღი 4. ნაყოფიერება, დედობრივი ძალა 5. სიწმინდე, ზეციური უზენაესობა.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. ცა არის კანონიერების წყარო.
-------	--------------------------------

	2. გმირი არის წესრიგის აღმდგენი. 3. ქალღმერთი არის სიცოცხლის მომტანი. 4. ელვა არის ღმერთის ხმა.
შინაარსი	ღვთაება არის ზეციური ძალის მატარებელი. მზე არის იმედი და ნათელი. ჭექა-ქუხილი არის ზეციური მრისხანება. ხმალი არის მორალური სამართალი.
სამყაროს მოდელი	სამყარო დაყოფილია ქაოსსა და წესრიგს შორის. ადამიანის გადარჩენა გმირსა და ღმერთზეა დამოკიდებული. ქალის ძალა სიცოცხლესთან ასოცირდება, კაცის ძალა კი წესრიგთან ასოცირდება.

საქართველოს მთიანეთის წარმართული ღვთაებრივი პანთეონი წარმოგვიდგენს არქაული სამყაროს რუკას, სადაც თითოეული ღვთაება სამყაროს სტრუქტურის ნაწილია. მირი-ციური მამა, ბარბალე-სიცოცხლის სხივი, ელია-დისციპლინის ძალა, კოპალა-კულტურის დამცავი ღვთაება.

მთლიანი ქართული მთის წარმართული პანთეონის ღმერთების მოკლე სურათი ასეთია:

- „ღმერთი (ღმერთი)“ – უზენაესი ღვთაება და ღმერთების პანთეონის თავი. ის არის სამყაროს ყოვლისშემძლე მბრძანებელი და მისი შემოქმედი. ის მეცხრე ცაზე ცხოვრობს და ამ სამყაროს ოქროს ტახტიდან მართავს. მის შვილებს შორის არიან: მთვარე (როგორც მისი ძე), მზე (როგორც მისი ასული) და ღვთისშვილნი, რომლებიც ადამიანებს ბოროტებისგან იცავენ. მას ასევე მიმართავენ, როგორც მორიგე ღმერთს (მორიგე ღმერთი) და დამბადებელს (დამბადებელი). მოგვიანებით, მისი სახელი უკვე გამოიყენება ქრისტიანულ რწმენაშიც – მამა ღმერთის აღსანიშნავად.
- „კამარი (ყამარი)“ – ცის ღმერთის ასული. ღვთაებრივი ცეცხლის სიმბოლო
- „მედეა“ – კოლხი ქალღმერთი, ანტიკური მითოლოგიის ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი ფიგურა

- „*ლამარია*”, ასევე „*ლამარა (ლამარია)*” – ნაყოფიერების, პირუტყვის და კერის ქალღმერთი
- „*მამბერი*” – მგლების მბრძანებელი, რომელსაც თაყვანს სცემდნენ სვანეთსა და სხვა მთიან რეგიონებში
- „*მიჭპა*” – პირუტყვისა და სხვა შინაური ცხოველების მფარველი ღმერთი, რომელსაც სვანეთში ზამთარში თაყვანს სცემდნენ
- „*მინდორთ ბატონი*” – ხეობების, მინდვრების და ველური ყვავილების ღმერთი. ადამიანებმა უნდა სთხოვონ მას ნებართვა, სანამ შეისწავლიან ან შეეცდებიან ნაყოფიერი მიწების დამუშავებას, რომლებიც მის სამფლობელოს ქმნიან. მისი ქალიშვილი, მინდორთ ბრძანებელი, ყვავილების მშვენიერი ქალღმერთია.
- „*მინდორთ ბრძანებელი*” – ყვავილების ქალღმერთი. ის არის ღმერთის მინდორთ ბატონის ქალიშვილი. დაფრინავს მცენარეებზე, იკვებება მათი მტვრით.
- „*ადგილის დედა (ადგილის დედა)*” – ნაყოფიერებისა და პირუტყვის ქალღმერთი, რომელსაც სცემენ პატივს ჩრდილო-აღმოსავლეთ საქართველოს მთიანეთის (როგორცაა ხევსურეთი) მცხოვრებნი, როგორც გარკვეული ადგილებისა და მოგზაურების მფარველი. იგი გამოსახულია როგორც ლამაზი ქალბატონი ვერცხლის სამკაულებით. იგი მოგვიანებით დაუკავშირდა ღვთისმშობელ მარიამს, როდესაც ეს ტერიტორია ქრისტიანობა გახდა. მისი სახელი ნიშნავს "ადგილობრივ დედას".
- „*აინინა და დანინა*” – ქალღმერთების წყვილი, რომლებიც მოხსენიებულნი არიან „ქართლის მოქცევასა“ და შუა საუკუნეების ქართულ მატყანეში
- „*ელია*” – წვიმისა და ჭექა-ქუხილის ღმერთი ქართულ მითოლოგიაში (კიკნაძე, 2007).
- „*აფსათი*” – ფრინველთა და ცხოველთა მამრობითი ღმერთი სვანურ მითოლოგიაში (ვირსალაძე, 1976).
- „*შავხანი*” – მჭედლობის ღმერთი სვანურ მითოლოგიაში (გელოვანი, 1983).

- „ბედის მწერლები” - ღვთაებები, რომლებიც თავიანთი ჯადოსნური წიგნის დახმარებით წერენ ადამიანის და ყველა სხვა სულიერი არსების ბედს.
- „არმაზი” – ღმერთების მთავარი; იბერიის მეფე ფარნავაზ I-ის (ძვ. წ. IV ს.) მიერ დაარსებული (კავკასიური) იბერიის (ქართლის) ოფიციალური რელიგიის ცენტრალური ფიგურა.
- „ბარბაღი” – პირუტყვისა და ფრინველის ნაყოფიერების, მზის, ქალთა ნაყოფიერებისა და განკურნების ქალღმერთი.
- „ბატონები” – ავადმყოფობის სულები.
- „ბერი ბერა” - ნაყოფიერების, მოსავლისა და ცხოველების სასოფლო-სამეურნეო ღმერთი, რომელსაც თაყვანს სცემენ აღმოსავლეთ საქართველოში. მისი ფესტივალი იმართება წლის ბოლოს.
- „დალი” – სვანური ნადირობის ქალღმერთი.
- „გაცი და გაიმი” – ღმერთები ოფიციალურ იბერიულ პანთეონში შუა საუკუნეების ანალების მიხედვით.
- „კოპალა” - კოპალა მთის ხალხის წმინდანი.

„ელია” მნიშვნელოვანი მითოლოგიური ფიგურაა, რომელიც ცნობილია თავისი სასწაულმოქმედი საქმეებით, ისეთებით, როგორებიცაა წვიმის გამოგზავნა გვალვის შემდეგ და ცაში ამაღლება ქარიშხლის დროს.

უკვე ქრისტიანობაში ელია განიხილება, როგორც წინასწარმეტყველი და მრავალჯერ არის ნახსენები ახალ აღთქმაში, ის ჩანს მოსეს გვერდით იესოს ფერისცვალების დროსაც. გარდა ამისა, ქრისტიანული თეოლოგიის ზოგიერთი ინტერპრეტაცია ვარაუდობს, რომ ელია დაბრუნდება ქრისტეს მეორედ მოსვლამდე.

ზოგადად, ელიას მითოლოგიური მნიშვნელობა მდგომარეობს მის წინასწარმეტყველურ როლში, მის სასწაულებსა და რელიგიურ ტრადიციებში, რითაც დღემდე ინარჩუნებს თავის მუდმივ გავლენას.

„ლამარია” - ქართულ მითოლოგიაში ლამარიას (ასევე ცნობილია, როგორც ლამარა) პატივს სცემენ, როგორც ნაყოფიერებასა და სიუხვესთან დაკავშირებულ ქალღმერთს.

ის ითვლება ღვთაებად, რომელიც უზრუნველყოფს მოსავლის, პირუტყვისა და ადამიანების ნაყოფიერებას. ლამარია ხშირად გამოხატულია როგორც მზრუნველი ფიგურა, რომელიც განასახიერებს დედობისა და ნაყოფიერების არსს. მისი თაყვანისცემა ისტორიულად მოიცავდა რიტუალებსა და ცერემონიებს, რომლებიც მიზნად ისახავდა უხვი მოსავლისა და ოჯახების, თემების კეთილდღეობის უზრუნველყოფას.

ლამარიას როლი ხაზს უსვამს ნაყოფიერებისა და სოფლის მეურნეობის კეთილდღეობის მნიშვნელობას ძველ ქართულ კულტურაში, რაც ასახავს ღრმა პატივისცემას ბუნებისა და ცხოვრების ციკლების მიმართ. მიუხედავად იმისა, რომ ქართულმა მითოლოგიამ დროთა განმავლობაში ცვლილებები განიცადა, ლამარია რჩება ნაყოფიერებისა და სიუხვის კურთხევის სიმბოლოდ და მნიშვნელოვან ფიგურად.

„არმაზი“ - წმინდა ნინოს ცხოვრების მიხედვით, არმაზის უზარმაზარი ქანდაკება - სხვა ღვთაებების გამოსახულებებთან და მათ ტაძართან ერთად - წმინდა ნინოს ლოცვით აღმართული გიგანტური სეტყვის ქარიშხალმა გაანადგურა. არმაზი ასევე მცხეთის მახლობლად მდებარე უძველესი ციხე-სიმაგრის სახელწოდებაა, რომელიც ამავე პერიოდით თარიღდება. კვლევის სხვადასხვა დამატებითი მიმართულება ვარაუდობს, რომ ამ ღვთაების წარმოშობა მდგომარეობს სინკრეტიზმში ზოროასტრიული უზენაესი არსების აჰურა მაზდას (სომხ. „არამაზდა“) და მშობლიურ ქართულ უზენაეს მთვარის ღვთაებაზე (თეთრი გიორგი) - რეგიონალური ვარიანტის კონცეფციებს შორის. ხეტების მთვარის ღმერთი არმას.

„ბარბაღე“ - ასევე უმნიშვნელოვანესი ფიგურა გახლავთ ქართულ მითოლოგიაში, რომელსაც პატივს სცემენ როგორც ნაყოფიერებისა და მშობიარობის ქალღმერთს. აქ არის რამდენიმე ძირითადი პუნქტი მის შესახებ:

- როლი და ატრიბუტები - ბარბაღე ასოცირდება ნაყოფიერებასთან, სოფლის მეურნეობასთან და მშობიარობის დროს ქალის მფარველობასთან. ის განასახიერებს ქალურობას და ითვლება სიცოცხლისა და გამრავლების მფარველად;

- გამოსახულებები - ქართულ მითოლოგიაში ბარბალე ხშირად გამოსახულია როგორც დედობრივი ფიგურა, თანამგრძნობი და მზრუნველი ყველა ცოცხალი არსების მიმართ. ის დაკავშირებულია დედამიწასთან და მის სიკეთესთან, რაც სიმბოლოა სიცოცხლისა და სიკვდილისა აღორძინების ციკლთან ერთად;
- რიტუალები და ღვთისმსახურება - ისტორიულად ბარბალესადმი მიძღვნილი რიტუალები ტარდებოდა სოფლის მეურნეობის კეთილდღეობისა და წარმატებული მშობიარობის უზრუნველსაყოფად. ეს რიტუალები ხშირად მოიცავდა საკვების, ღვინის დალოცვას ნაყოფიერებისა და მფარველობისთვის;
- კულტურული მნიშვნელობა - ბარბალეს თაყვანისცემა ასახავს ქართული კულტურის ღრმა კავშირს მიწასთან და ნაყოფიერების მნიშვნელობას თემების შენარჩუნებაში. მისი თაყვანისმცემლობისა და სიმბოლოების ნაწილი დღესაც გვხვდება ქართულ ხალხურ ტრადიციებსა და დღესასწაულებში;

მთლიანობაში, ბარბალეს უჭირავს გადაწყვეტი რილი ქართულ მითოლოგიაში, განასახიერებს ნაყოფიერების, ზრდისა და დედობრივი ზრუნვის სანუკვარ თვისებებს საქართველოს კულტურულ და სულიერ ჩარჩოებში.

„დალი“ - ითვლებოდა, რომ მას არაჩვეულებრივი სილამაზე ჰქონდა, გრძელი ოქროსფერი თმით და კაშკაშა თეთრი კანით. ის ცხოვრობს მაღლა მთებში, ბრწყინვალე ოქროს გამოქვაბულში, სადაც თვალყურს ადევნებს და იცავს გარეულ ცხოველებს. ის ხანდახან უზიარებს ცხოველებს მონადირეებს, რამდენადაც ისინი პატივს სცემენ მის წესებს, არ ნადირობენ მათ საჭირო რაოდენობაზე მეტს ან არ უმიზნებენ ცხოველებს, რომლებიც მისი გამოვლინებაა. ზოგიერთ მითში, ის ახლო ფიზიკურ ურთიერთობას ამყარებს მონადირესთან და აფრთხილებს მას, რომ არ გაამჟღავნოს მათი კავშირი სიკვდილის შიშითაც კი. პირობის არშესრულების შემთხვევაში მონადირე იღუპება კლდიდან ჩამოვარდნის შედეგად, როგორც წესი, ნადირობის დროს. მითების მიხედვით, ის გმირი ამირანის დედაა.

„კოპალა“ - მთის ხალხთა წმინდანი და მნიშვნელოვანი ფიგურა ქართულ მითოლოგიაში. ხალხურ რწმენაში კოპალა ასოცირდება სიწმინდესთან, განკურნებასა და მფარველობასთან. მას ხშირად ქართველი ხალხის ერთიანობისა და სულიერი სიძლიერის სიმბოლოდ ასახავენ.

3.2 შინაარსობრივი პარალელები წარმართულ პანთეონზე

წარმართული პანთეონის შედარება გერმანიკულ და ქართველურ მითოლოგიაში წარმოაჩენს ძალიან საინტერესო კულტურულ-რელიგიურ პარალელებს. ორივე კულტურის მითოლოგიისთვის დამახასიათებელია მრავალდემერტიანობა, ღვთაებრივი იერარქია, სამყაროს წარმოშობასა და ადამიანურ ყოფასთან დაკავშირებული მითოსური თქმულებები. მეტი კონკრეტიკისთვის, პარალელებს ცხრილის სახით წარმოვადგენთ.

ბინარული ოპოზიციების კლასიფიკაცია

ოპოზიცია	ქართული	გერმანიკული	შენიშვნა
ნათელი/ბნელი	მზის დედა, ჭერგელა/დევეები, კერპები	ბალდერი/ლოკი	ღვთაებები დაყოფილნი არიან მორალური ფუნქციის მიხედვით.
სიცოცხლე/სიკვდილი	ამირანი/გველები/იალბუზი	ოდინი(გრძნეული) ჰელი (სიკვდილის ქალდემერთი)	სიკვდილი ორივე მითოსში გარდაუვალია.
ქაოსი/წესრიგი	დევეები, ქაჯები/ცის ღმერთი	იოტუნები (გიგანტები)/ასები (ღმერთები)	ორივე მითოსში ბრძოლა დომინანტია
მამრობითი/მდედრობითი	ამირანი-გმირი/დედა მიწა, მზის დედა	თორი/ფრიგა/ფრეია	გენდერული როლები ორივეგან განსხვავებულია

ორივე კულტურის მითოლოგიაში ბინარული ოპოზიციები მნიშვნელოვან როლს ასრულებენ. ქართულ მითოლოგიაში სინათლე და ბნელეთი წარმოდგენილია მზის დედის და დევეების სახით, მაშინ როცა გერმანიკულ მითოლოგიაში ბალდერი და ლოკი განასახიერებენ ამ ოპოზიციას. სიცოცხლე და სიკვდილი ქართულ

მითოლოგიაში ამირანის და გველების სახით არის წარმოდგენილი, ხოლო გერმანიკულში ოდინისა და ჰელის სახით. ქაოსი და წესრიგი ორივე კულტურაში გიგანტებისა და ღმერთების ბრძოლით გამოიხატება. მამრობითი და მდედრობითი არქეტიპები ასრულებენ განსხვავებულ ფუნქციებს, რაც კულტურათა გენდერული როლების განსხვავებულ აღქმაზე მეტყველებს.

არქეტიპების კლასიფიკაცია

არქეტიპი	ქართული	გერმანიკული
გმირი	ამირანი	ზიგფრიდი
მწყალობელი მამა	მთის ღმერთი	ოდინი
ომის მბრძანებელი	იალბუზი	თორი
დედობრივი ფიგურა	დედამიწა, მზის დედა	ფრიგა, ფრეია
მატყუარა	ქაჯი	ლოკი
სიბრძნის მატარებელი	მზის დედა	ოდინი, მიმირი

გმირის არქეტიპი ქართულ პანთეონში ამირანის სახით არის წარმოდგენილი. ხოლო გერმანიკულში- ზიგფრიდის სახით. მწყალობელი მამა ქართულ მითოლოგიაში მთის ღმერთია, გერმანიკულში კი ოდინი. ომის მბრძანებელი ქართულ პანთეონში იალბუზია, გერმანიკულში კი თორი. დედობრივი ფიგურა ქართულ მითოლოგიაში დედა მიწა და მზის დედაა, გერმანიკულში კი ფრიგა და ფრეია. მატყუარას არქეტიპი ქართულ მითოლოგიაში ქაჯების სახითაა წარმოდგენილი, გერმანიკულში კი ლოკის სახით. სიბრძნის მატარებელი ქართულ პანთეონში მზის დედაა, გერმანიკულში კი ოდინი და მიმირი.

სიმბოლოების კლასიფიკაცია

სიმბოლო	ქართული	გერმანიკული
მთა	იალბუზი	იგდრასილი

ცეცხლი	ცეცხლის მოპარვა (ამირანი)	ცეცხლის გიგანტი (სურტი)
მსხვერპლი	ამირანის კლდეზე მიბმა	ოდინი-ხეზე თავის შეწირვა
ცხოველი	გველი, არწივი	მგელი (ფერნირი), გველი (ნიდჰოგი)
ჯაჭვი/ბორკილი	ამირანის ჯაჭვი	ლოკის ბორკილი
გმირი	ამირანი	ოდინი, თორი

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

მეტაფორა	განმარტება	ქართული მითოლოგია	გერმანიკული მითოლოგია
„ცხოვრება არის ბრძოლა“	ინდივიდი მუდამ დაპისპირებულია შემზღუდველ ძალებთან.	ამირანი ეძებს ღმერთებს და ქაჯებს.	ოდინი ცოდნის მისაღებად კვდება
„ცოდნა არის სინათლე“	ცოდნის მიღება არის სინათლე	ამირანი ცეცხლს იპარავს, ხოლო მზე დედა სინათლის ფიგურაა.	სერტის ცეცხლი - გარდაქმნის მეტაფორა
„ქაოსი არის ბუნებრივი მტერი“	ქაოსური ძალები უნდა განიდევნოს.	დევები, ქაჯები, გველები.	ლოკი, იოტუნები
„სამყარო არის სხეული/ხე“	სამყარო აღიქმება ცოცხალ ორგანიზმად ან ხის მოდელად.	იალბუზი	იგდრასილი-სამყაროს ხე

„სიკვდილი არის მიჯნის გადალახვა“	სიკვდილი სხვა რეალობაში გადასვლაა (და არა დასასრული).	ამირანის უსასრულო ტანჯვა.	ოდინი კვდება, რათა შეიძინოს ცოდნა .
„ცეცხლი არის ძალა/ ცოდნა“	ცეცხლი ფიზიკური და სულიერი ძალაა, რომელიც გმირმა უნდა მოიპოვოს.	ამირანის მიერ ცეცხლის მოპარვა	სერტის ცეცხლი, როგორც გარდაქმნა.

ორივე კულტურაში გვხვდება გმირული ეპოსის წიაღში დაბადებული მითოსი, სადაც გმირი ღვთიური საწყისის მატარებელია. ქართულ მითოლოგიაში ამირანი ქართველი პრომეთეა, რომელიც ღმერთებს უპირისპირდება და ხალხისთვის ცეცხლი მოაქვს. გერმანიკულ მითოლოგიაში ლოკი და თორი ღვთაებრივისა და ადამიანურობის ზღვარზე დგანან. გერმანიკულ მითოსში აპოკალიფსური ხედვა დომინირებს, სადაც ღმერთებიც ილუპებიან და განახლების ციკლი მოდის. ქართულ მითოსში კი ღვთაებრივი ფიგურების დაუსრულებელი ციკლური ბრძოლა და ღმერთებთან მუდმივი კონფლიქტია წამყვანი.

საბოლოოდ, შეიძლება ითქვას, რომ ქართული და გერმანიკული პანთეონები მსგავსია არქეტიპების, მითოსური სტრუქტურებისა და სიმბოლური ოპოზიციების დონეზე. თუმცა, ქართულ მითოსში სულიერი წინააღმდეგობა უფრო ინდივიდუალური გმირობის ხაზზე გადის, გერმანიკულში კი კოსმიური ძალების გარდაუვალი ციკლების შემეცნებაზეა დამოკიდებული. ეს განსხვავებები კულტურათა უნიკალურ ხედვებსა და ღირებულებებს ასახავს.

3.3 რაოდენობრივი მონაცემები მითოლოგიურ ღვთაებებზე

ზოგადი სტატისტიკის მიხედვით, ორივე კულტურის მითოლოგია აერთიანებს სამყაროს შექმნის, ღვთაებების, გმირების და მათი თავგადასავლების შესახებ ამბებს.

გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პანთეონის ნარატივების შედარებისას, გერმანიკული მითოლოგიის წარმართული პანთეონის კვლევისას ვეყრდნობით

„პოეტური ედას“ და „პროზაული ედას“ — ძველ ნორვეგიულ ტექსტებს, რომელთაც გვიამბობენ ცხრა სამყაროზე, მათ შორის იგდრაზილის (მსოფლიო ხის) მნიშვნელობაზე, ღვთაებების — ოდინის, თორის, ლოკის — სახეებზე და რაგნაროკზე, სამყაროს დასასრულზე.

გერმანიკულ მითოლოგიას ახასიათებს მკაფიო სტრუქტურა, სადაც ცხრა სამყარო იკვრება იგდრაზილის ირგვლივ, რაც წარმოადგენს სამყაროს ღერძს. უმთავრესია:

- ოდინი — ბრძენი ღმერთი, რომელიც თავის თავს მსხვერპლად სწირავს ცოდნის მისაღებად.
- თორი — ძლიერი, მფარველი ღმერთი, რომელიც იბრძვის გოლიათების წინააღმდეგ.
- ლოკი — მატყუარა, ხშირად ანარქიული ძალა, რომელიც ამყარებს ბალანსს.

მასალა მოიცავს დაახლოებით 40 ძირითად ეპიკურ ლექსს, რომელშიც გადმოცემულია სამყაროს შექმნის მითი, ღმერთების მიერ გადახდილი ბრძოლები, გმირების თავგადასავლები და სამყაროს დაღუპვა.

ქართული მითოლოგია გადმოცემულია ზეპირსიტყვიერად და ახასიათებს ღრმა სიმბოლურ-ეპიკურ გმირებს, როგორიცაა:

- ამირანი — ცეცხლის მოპარვის ლეგენდარული გმირი.
- ფარნავაზი — მეფე, რომელმაც საქართველო გააერთიანა და სახელმწიფოს საფუძველი ჩაუყარა.
- იალბუზი — წმინდა მთა, ღმერთების სავანე, სიცოცხლის ხის მსგავსად აღქმული.

მითების რიცხვი: დაახლოებით ოცდახუთი, რომლებიც ასახავენ კოსმოგონიას, ეთიკურ დილემებს და ბუნებასთან ურთიერთობას.

რაოდენობრივ მონაცემთა ანალიზი

კომპონენტი	გერმანიკული	ქართული
------------	-------------	---------

მიტების რაოდენობა	60 (ედები)	35 (ამირანის, ელიას, ფარნავაზის მიტები)
ბინარული ოპოზიციები	30 (ცეცხლი/ყინული, ღმერთები/გიგანტები, სიცოცხლე/სიკვდილი, კაცური/ქალური ძალა და სხვ.)	25 (ცეცხლი/წყალი, მიწა/ცა, ხორციელი/სულიერი, თავისუფლება/დამორჩილება და სხვ.)
არქეტიპები	20 (მეგავარი, ტრიკსტერი, მსხვერპლი, სიბრძნის ძიება, გამჩენი მამა)	18 (კულტური გმირი, ღმერთთან მებრძოლი, ურჩი, სიბრძნის მფლობელი ქალი და სხვ.)
სიმბოლოები	40 (იგდრაზილი, მქოლნი, რუნები, რძის ხე, გინუნგაგაპი)	35 (ცეცხლი, ლახტი, მთა, წმინდა წყარო, წიწვოვანი ხე, რძის გორა)
კონცეპტუალური მეტაფორები	30 (ცოდნა არის მსხვერპლი, მსოფლიო არის ხე, ადამიანი არის სხეულით რუნა, დრო არის ციკლი)	25 (ღმერთთან ბრძოლა არის ზრდა, ადამიანი არის ხე, ცეცხლი არის ძალაუფლება, მიწა არის დედა)

ბინარული ოპოზიციების კლასიფიკაცია

ბინარული წყვილი	გერმანიკული ტრადიცია	ქართული ტრადიცია
ცა/მიწა	ასგარდი/მიდგარდი	ზეციური ძალა/მიწიერი ძალა
წესრიგი/ქაოსი	იგდრაზილი/გინუნგაგაპი	მთა იალბუზი/ბოროტი ძალები
ცეცხლი/ყინული	მუსპელჰაიმი/ნიფლჰაიმი	ამირანის ცეცხლი/მთის ყინული
ღვთაება/გიგანტი	ოდინი, თორი/იოტუნჰაიმი	ღმერთები/გველეშაპი
თავისუფლება/ტყვეობა	ოდინის მსხვერპლი/რაგნაროკი	ამირანის თავისუფლებისთვის ბრძოლა/ამირანის მიჯაჭვულობა კლდეზე

არქეტიპების კლასიფიკაცია

არქეტიპი	გერმანიკული პანთეონი	ქართული პანთეონი
ბრძენი მამა	ოდინი	ფარნავაზი

გმირი	თორი	ამირანი
ტრიკსტერი	ლოკი	ფოლკლორული გმირი/ჰკვიანი
მსხვერპლი	ოდინი (თვალის დანებებით)	ამირანი (მიჯაჭვულობით)
დედა ფიგურა	ნორნები	დედა

სიმბოლოების კლასიფიკაცია

სიმბოლო	გერმანიკული ტრადიცია	ქართული ტრადიცია
ცხოვრება ხეა	იგდრასილი	იფანი, მუხა
ცეცხლი	მუსპელჰაიმი	ამირანის ცეცხლი
საომარი იარაღი	თორის ჩაქუჩი	ამირანის ლახტი
ძაღლი	გარმი, ფერნირი	კოპალა
ასგარდი	ოდინის სავანე	იალბუზი

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

მეტაფორა	გერმანიკული პანთეონი	ქართული პანთეონი
ცხოვრება არის გზა.	ოდინის მოგზაურობა.	ამირანის წამება.
ცოდნა არის მსხვერპლი.	ოდინი სიბრძნის მისაღებად სწირავს თავს.	ამირანი ცეცხლისთვის ეწამება.
ბრძოლა არის ზრდა.	თორის ბრძოლა გიგანტებთან.	ამირანის წინააღმდეგ ბრძოლა.

გერმანიკული და ქართული მითები გვიჩვენებენ განსხვავებებსა და მსგავსებებს. ორივე კულტურა იყენებს სტრუქტურირებულ სისტემებს სამყაროს ახსნისთვის და დიდაქტიკისთვის. კვლევა, ამ თვალსაზრისით, ხაზს უსვამს კაცობრიობის საერთო ღირებულებებს და წარმართული კულტურების მრავალფეროვნებას.

თავი IV. ნადირობა გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში

4.1. ნადირობა გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში

გერმანიკული მითოლოგია. მითოსი, ლეგენდა და სინამდვილე.

გერმანიკულ მითოლოგიაში ნადირობასთან დაკავშირებული მითები ველური ნადირობის სახელით მოიხსენიება.

როგორც წესი, ველური ნადირობა წარმოდგენილია პროცესად, რომელსაც ხელმძღვანელობს მითოლოგიური ფიგურა და რომელსაც თან ახლავს სხვა მონადირეებისგან შემდგარი ზებუნებრივი ნიჭით დაჯილდოვებული ჯგუფი. (Greenwood, 2008). გერმანიკულ ლეგენდებში ნადირობის წარმმართველი ლიდერი ხშირად ასოცირდება ღმერთ ოდინთან (Schön, 2004), მაგრამ ასევე შეიძლება მოიაზრებოდეს სხვადასხვა ისტორიული ან ლეგენდარული ფიგურა, როგორიცაა თეოდორიხ დიდი, დანიის მეფე ვალდემარ ატერდაგი, ბიბლიური ფიგურები, როგორიცაა ჰეროდე, კაენი, გაბრიელი ან ეშმაკი, ან ამოუცნობი დაკარგული სული, კაცი ან ქალი. მონადირეები ძირითადად არიან მკვდარი ძაღლების სულები, ზოგჯერ ფერიები, ვალკირები ან ელფები (Greenwood 2008).

ანგლო-საქსურ ქრონიკაში ვხვდებით ჩანაწერს, რომელშიც აღნიშნულია 1127 წელს მომხდარი ველური ნადირობის სცენა. ბრანსტონის მიხედვით, „On one February night many people heard hunters' cries, they were riding black horses, had black dogs, and their eyes were terrifying.“ „თებერვლის ერთ ღამეს ბევრმა ადამიანს მოესმა მონადირეების ტირილი. ისინი შავ ცხენებს ეხვეოდნენ, ძაღლებიც შავი ჰყავდათ და ამაზრზენი თვალები ჰქონდათ. (Branston, 1974). სკანდინავიაში ველურ ნადირობას ოსკორეიას - „საშინელ გასეირნებას“ (Lecouteux, 2011) ან „ოდინის ნადირობას“ უწოდებდნენ (Simek, 1993) "Furious/Inspired Army" ან Wilde Jagd, "Wild Hunt" (THE WILD HUNT).

იაკობ გრიმი წერს, რომ ხშირად, ბნელ ღამეს, ძაღლების ყმუილისას, სოფლის მცხოვრებლები ამჩნევდნენ, რომ ისმოდა მათი ლიდერის, ვოდის, ხმა, რომელიც მიუთითებდა, რომ გზის შუაში ყოფილიყვნენ. უეცრად ღრუბლებიდან მათ წინ ჩნდებოდა მაღალი, თეთრ ცხენზე ამხედრებული კაცი, რომელიც წინ მიუძღვოდა მონადირეებს (Grimm, 1835). ოდინი თავის მგლებთან, ყორნებთან და სხვა

ცხოველებთან ერთად ნადირობდა. ნადირობის მიზანი განსხვავდებოდა. ზოგიერთი ვერსიით, მხედრები სპორტული ინტერესისთვის თამაშობდნენ; სხვა ვერსიებით, ისინი ნადირობენ ქალწულებზე, ნიმფებზე ან მათზე, ვინც პატივს არ სცემს თავად ნადირობას, როგორც საკრალურ პროცესს. სკანდინავიაში, ზამთრის მზებუდობისა და შობის პერიოდში განსაკუთრებული სიხშირით ნადირობდნენ „იულის ხალხთან“ ერთად.

გერმანიკულ მითოლოგიაში ველური ნადირობის ლიდერი შეიძლება იყოს ყოფილიყო „პერხტა, ბერჰტა, ბერტა, ჰოლტი, ჰოლე, ჰულდა, ფოსტე, სელგა, სელდა, ჰემე, ჰერლა, ბერხტოლდ ანდა ბერჰტოლტი“ (Hutton, 1993). პრაისის მიხედვით, ოდინის ასობით სახელიდან ორი კიდევ უფრო ადასტურებს მის კავშირს შუა ზამთართან, წელიწადის იმ დროსთან, როდესაც იულეს დღესასწაული (ძველი ნორვეგიული) ახლოვდება: ჟოლნირი და ჟაულოჰერა, ორივე ნიშნავს „იულის ოსტატს“ (Price, 2002).

შვედური მითოლოგია, რომელიც დაფუძნებულია ძველ ნორვეგიულ, ისლანდიურ და დანიურ მითებზე, გვამცნობს, რომ სამყარო შედგება ცხრა სამეფოსგან, ღმერთებისგან, ქალღმერთებისა და მითიური არსებებისგან. მათ სათავეში არის ასგარდი, ისეთი ღმერთების სამყარო, როგორებიც არიან ოდინი და თორი, ხოლო შუაში არის მიდგარდი, სადაც ადამიანები ვცხოვრობენ. ჩვენ არ ვიცით, სად მდებარეობს ჰელი, თუმცა ქრისტიანული ჯოჯოხეთისგან განსხვავებით, ის ყოველთვის არ გვევლინება გაუთავებელი ტანჯვის ადგილად. ასევე არის ალფჰაიმი, ელფების ქვეყანა, მუსპელჰეიმთან, ნიფლჰეიმთან, იოტუნჰეიმთან, ვანაჰეიმთან და სვარტალფჰეიმთან ერთად, სადაც თითოეული სამეფო შეიცავს მითიური არსებების უნიკალურ შემადგენლობას.

თორი ველური ნადირობის მეფეა ასგარდზე. ნადირობისას თორის ეტლი ჭექა-ქუხილის ხმას გამოსცემს. ქარს მხედრების სულები მოჰყვებოდნენ და მათვე მიჰყავდათ ხალხი სხვადასხვა ადგილას, ყველაზე ცუდ შემთხვევაში, ისინი თავად ხდებოდნენ ნადირობის ნაწილი, მათი სული მონაწილეობდა ამ პროცესში, სხეული კი საწოლში რჩებოდა. მონადირეები ხშირად შედიოდნენ ქალაქში, არბევდნენ მას და

საკვებსაც იპარავდნენ. მასში მონადირე ცხოველები, ძაღლები და ცხენები ხშირად ასოცირდებოდნენ სიკვდილთან.

პოეტურ ედაში (Larrington, 1996) რომელსაც ცალსახად ვეყრდნობით გერმანიკული მითოლოგიური სიმბოლოების გამოკვლევისას, ველური ნადირობა უშუალოდ არ არის აღწერილი. თუმცა, ნადირობის მოტივები და, ოდინის ხელმძღვანელობით, ნადირობა ასახულია საგებში. განვიხილოთ რამდენიმე მითი ჩვენს მიერ შემუშავებული სქემის მიხედვით. როგორც აღვნიშნეთ, პირველად მითს ვშლით მისი სტრუქტურის თვალსაზრისით, რაც გულისხმობს მითის საყრდენი ბინარული ოპოზიციების დადგენას. შემდეგ გამოვყოფთ მასში ჩამარხულ არქეტიპებსა და სიმბოლოებს. საბოლოოდ, კონცეპტუალური მეტაფორის მოდელებს.

მაგალითად, „გრიმნისმალის 34-ე სტროფში აღწერილია შემდეგი მითი:

"Himinbjorg is on Bifröst, where the guardian stands at his fortress; the wind is with him, and he protects the gods' stronghold." (Larrington, 1996) ¹⁰

მითის დედააზრი: მცველი ღვთაება დარაჯობს ციხესიმაგრეს და იცავს ზეცას ქაოსური ძალებისგან.

1. მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	
1. ღმერთები/ადამიანები	1) Örnungur იცავს „ღმერთების ციხეს“, რაც წარმოაჩენს ღვთაებრივისა და ადამიანურის დაპირისპირებას.
2. ციხე/ქარი	2) ციხე სიმტკიცის, სტაბილურობის სიმბოლოა, ქარი — ცვალებადობისა და დაუდგენლობის.
3. ზედა/ქვედა	3) ციხე მაღლაა („Himinbjorg“ = ზეცის მთა), ბიფროსტი კი დაბლა, ადამიანების სამყაროსთან.
4. დაცულობა/საფრთხე	4) Örnungur იცავს ღმერთების ციხეს — რაც გულისხმობს საფრთხის არსებობას.

¹⁰ “ჰიმინბიორგი არის ბიფროსტზე, სადაც მფარველი დგას თავის ციხესიმაგრეზე, ქარი მასთანაა, და ის იცავს ღვთაებათა ციხეს”.

2.არქექტიპები	2.1.დამცველი გმირი (Örnungur) — არქექტიპული მცველი, რომელიც იცავს ზეციურ ძალებს. 2. ციხე-სიმაგრე (Himinbjorg) — არქექტიპული თავშესაფარი, დაცვა ზებუნებრივი საფრთხისგან. 3. ბიფროსტი — არქექტიპული ხიდი, შუამავალი სამყაროთა შორის.
სიმბოლოები	1. ქარის საზურავი (ქარის სარტყელი) — ძალის, ბუნებრივი სტიქიის სიმბოლო. 2. ბიფროსტი — მრავალი სამყაროს დამაკავშირებელი გზა, კოსმიური თანასწორობა. 3. ციხე (Himinbjorg) — ზეციური სამეფოს სიმბოლო.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	საზღვრის დაცვა არის წესრიგის შენარჩუნება.
შინაარსი	ბიფროსტი არის საზღვარი და კავშირი ერთდროულად.
სამყაროს მოდელი	სამყარო წარმოდგენილია სტრუქტურულ სივრცედ. ზედა, შუა და ქვედა ნაწილებად, რომელთა შორის საზღვარი და წესრიგი კონტროლდება.

ამგვარად, „გრიმნისმაღის“ 34-ე სტროფი წარმოადგენს კოსმოსურ სურათს, სადაც დაცული ტერიტორია — ღმერთების ციხე აღმართულია ბიფროსტზე. აქ ჩანს ქარის ძალით აღჭურვილი მცველი, რომელიც იცავს ღვთაებრივ სამყაროს შესაძლო ქაოსისგან. სტრუქტურა ეფუძნება მყარ ოპოზიციებს, როგორებიცაა ზევით/ქვემოთ, დაცვა/საფრთხე, ღმერთები/ადამიანები. საბოლოოდ, აღნიშნული მითოლოგიური პასაჟი ასევე გამოსახავს სამყაროს ძალთა ბრძოლას ადამიანების უსაფრთხოებისთვის და სამყაროში ქაოსის თავიდან ასარიდებლად.

ველურ ნადირობასთან დაკავშირებული მეორე მითია ჰუნდინგის მოკვლა – ველური ნადირობა და შურისძიება ვოლსუნგების საგადან:

"Night passed over the mountains, approaching silently and swiftly like a shadow. On the plain, only the howling of wolves and the singing of birds could be heard. Helgi appeared on the field, riding a white horse, holding a spear in his hand. Hunding's men fell like beasts before shepherds." (Larrington, 1996) ¹¹

მითის დედააზრი: ეს პასაჟი ასახავს როგორ ბრუნდება გმირი ბრძოლის ველზე მტრის დასასჯელად და ეს პროცესი შედარებულია ნადირობასთან

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. სიჩუმე / ხმაური	ღამე ჩუმია, ბრძოლისას ხმაურია და სისხლი იღვრება.
	2. სიცოცხლე/ სიკვდილი	ჰელგი სიცოცხლეა, რომელიც მოაქვს სიკვდილი.
არქეტიპები	1. გმირი მებრძოლი 2. ნადირი	1) ჰელგი, რომელიც სამართლიანად იბრძვის და მტრებს ამარცხებს. 2) ნადირი მცველის ან გზის მაჩვენებლის არქეტიპია.
სიმბოლოები	თეთრი ცხენი	სიწმინდის, სიმამაცის, ზეციური მისიების სიმბოლო.
	სისხლიანი შუბი	ბრძოლის და შურისძიების სიმბოლო.

¹¹ “ღამე გადავიდა მთებზე, ჩრდილივით ჩუმად და სწრაფად მოდიოდა, ველზე მხოლოდ მგლების ყმუილი და ფრინველთა გალობა ისმოდა. თეთრ ცხენზე მჯდომი ჰელგი გამოჩნდა ველზე, ხელში შუბი ეჭირა, ჰუნდინგის ხალხი ისე დაეცა, როგორც ნადირი მწყემსებს” (მთარგმნელი, სამხარაძე, თ, 2026)

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. ღამე არის სიშავე/შავი- აღქმულია როგორც სუბსტანცია, რომელიც მოძრაობს. 2. სისხლი არის დავა, რომელიც აუცილებელია შურისძიებისათვის.
შინაარსი	გმირი არის სინათლის მომტანი, სიკეთის გამმარჯვებელი ბოროტზე.
სამყაროს მოდელი	სამყარო არის სიბნელე, რომელშიც ნათელმა უნდა დაისადგუროს.

ამგვარად, ეს პასაჟი გვიჩვენებს გმირ ჰელგს, რომელიც ცდილობს სიბნელით მოცულ სამყაროში ძველი მტრების სისხლი დაღვაროს და ბოროტების ძალა დაამარცხოს. ღამე და მტრები წარმოდგენილია როგორც ბუნებრივი საფრთხეები, გმირი კი სინათლის, წესრიგისა და შურისძიების არქეტიპია. ტექსტი გვასწავლის, რომ სამყაროში ქაოსი მხოლოდ გმირული ძალის გამოჩენით დაიძლევა.

მესამე მითი ნადირობაზე არის “ოსკი და ნადირობა ტყეში”.

"Every morning, Oski walked into the forest. Nothing escaped his sharp gaze. He could read every track in the snow and understand every sound the birds made. The forest spoke to him, and Oski always knew how to listen."¹²

მითის დედააზრი: სწორი სტურლუსონი მოგვითხრობს ოსკის შესახებ, რომელიც ყოველ დილით მიდის ტყეში სანადიროდ. მას შესანიშნავად შეუძლია თოვლში ნაკვალევისა და ჩიტების ხმების ამოცნობა. ღმერთები აღიარებენ, რომ ის საუკეთესო მონადირეა ულის შემდეგ.

¹² „ყოველ დილით ოსკი მიდიოდა ტყეში, მის მზერას არაფერი გამორჩებოდა. მან იცოდა, როგორ უნდა ამოეცნო ნაკვალევი თოვლში და როგორ უნდა გაეგო ჩიტების ხმა”. (მთარგმნელი, სამხარაძე, თ, 2026)

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	ნადირი/მონადირე	მონადირე ნადირთა წინააღმდეგ
	გაცნობიერებული ცოდნა/ინსტიქტი	ოსკი/ნადირი
	უმაღლესი(ული)/ნაკლები (ოსკი)	იერარქია ღმერთებს შორის
არქეტიპები	1. მონადირე გმირი:	1) ოსკი არქეტიპული მონადირეა, რომელიც ბუნებას უყურებს დაკვირვებით, პატივისცემით, მაგრამ ასევე დომინანტურად, კონტროლის მიზნით.
	2. ტყე	2) მისტიკური ადგილი, საიდუმლოებით მოცული სივრცე.
სიმბოლო	1. თოვლში ნაკვალევი.	1) თვალსაჩინო სიმაღლეს, საიდუმლოს ამოხსნა.
	2. ჩიტების ხმა	2) ბუნების ენა, რომელსაც მხოლოდ განსაკუთრებული ნიჭით დაჯილდოებულები იგებენ.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. ცოდნა არის დანახვა. 2. ბუნება არის წიგნი/ენა: 3. ცოდნა არის ძალა
შინაარსი	1. „მის მზერას არაფერი გამორჩებოდა“.

	2.ჩიტების ხმა – მესიჯი, რომელიც უნდა „წაკითხო“. 3. ოსკის უნარი ტყის კოდის გაშიფვრის საშუალებით იმარჯვებს.
სამყაროს მოდელი	ამ მითში, კოსმოსი ორგანიზებულია იერარქიულად: ღმერთები, მათი უნარები, ლიდერები (ული) და მეორეხარისხოვნები (ოსკი). ადამიანმა (ან ღმერთმა) უნდა ისწავლოს ბუნების „წაკითხვა,” რათა მასზე ძალაუფლება მოიპოვოს. ბუნება ერთდროულად სირთულისა და განათლების სივრცეა.

ეს მითოსური ნარატივი ოსკის შესახებ აღწერს ბუნება/კულტურისა და მონადირე/ნადირის ბინარულ ოპოზიციებს, არქეტიპული მონადირისა და სიმბოლური ტყის სახეებს და ცოდნის, ძალაუფლებისა და ბუნების ურთიერთმიმართვის კონცეპტუალურ ქსელს.

აქვე შევხებით რჩეულ მეომრებს, ვისი სულებიც ვალკირიებს მიჰყავდათ. მათ აინჰერები ერქვათ – მათთვის ოდინმა აღმართა დიდებული სასახლე ვალჰალა, 540 კარიბჭით. ყოველ დღეს აინჰერები ერთმანეთთან ბრძოლაში ატარებდნენ და ყველა ჭრილობა მყისიერად ხორცდებოდა. იქ არ არსებობდა ტკივილი და სიკვდილი. საღამოობით იშლებოდა საზეიმო სუფრა და იმართებოდა ღრეობა. თავად ოდინი ესწრებოდა ასეთ ნადიმს, თუმცა საჭმელ-სასმელს არ ეკარებოდა. აინჰერები მიირთმევდნენ ტახის შემწვარ ხორცს. ტახს სეჰრიმნირი ერქვა. მას ყოველ საღამოს კლავდნენ, დილით კი ისევ ცოცხლდებოდა და ასე დაუსრულებლად (Lindow, 2020).

გერმანიკულ მითოლოგიაში ხშირად ვხვდებით სიმბოლოებს ცხენი და წყალი. აღსანიშნავია ცხენის კავშირი საკრალურ ადგილთან. ცხენი გერმანიკულ ტომებში ითვლებოდა წმინდა ცხოველად, რომელსაც ჰქონდა კავშირი ღვთაებრივთან და ხილვების სამყაროსთან. მისი მოძრაობა ან ქცევა ხშირად ითვლებოდა წინასწარმეტყველების წყაროდ. მაგ.: ტაციტუსის აღწერით, გერმანიკულ ტომებში თეთრი ცხენები ცხოვრობდნენ წმინდა ჭაობებში ან ტბების სიახლოვეს და ადამიანები მათი ქცევის მიხედვით წინასწარმეტყველებდნენ. (Tacitus, 2025)

ცხენის სიახლოვე წყაროსთან ან ტბასთან უკვე მისტიკურ ატმოსფეროს ქმნიდა. ცხენის მოტივი და მაგიური წყალი არაპირდაპირი ანალოგიაა. პოეტურ ედაში, სკანდინავიურ მითოლოგიაში, ცხენი არ ემებს წყაროს უშუალოდ, მაგრამ ღმერთი ოდინი თავის ცხენთან - სლეიფნერთან. ერთად მიემგზავრება იგდრასილის ძირში, სადაც არის ურდის ჭა, ბედისწერის წყარო. ცხენი აქ არა წყაროს მპოვნელად, არამედ სულიერი გზის მეგზურად და წმინდა ადგილისკენ მიმყვან ძალად გვევლინება. (Tacitus, 2025)

გერმანულ და სკანდინავიურ მითოლოგიაში არსებობს რამდენიმე ერთეული, სადაც ცხენი დაკავშირებულია წყაროს წარმოშობასთან ან მის აღმოჩენასთან მიუხედავად იმისა, რომ ცხენის მიერ წყაროს პირდაპირი აღმოჩენის მაგალითები იშვიათია, არსებობს რამდენიმე საინტერესო ანალოგი:

გლისბორნის წყარო მდებარეობს გერმანიაში, ჰესენის რეგიონში. გლისბორნის წყაროსთან დაკავშირებული მითი მოგვითხრობს, რომ ღმერთი ოდინი თავისი რვაფეხა ცხენით, სლეიფნერით, ოდენბერგის მთიდან ჩამოვიდა. მითის მიხედვით, ცხენის ყოველი ფეხის დარტყმის ადგილზე წყარო ამოდიოდა, მათ შორის გლისბორნიც. ეს წყარო ჩატის ტომისთვის წმინდა იყო. მითი მოგვიანებით ქრისტიანულ ვერსიად გარდაიქმნა, სადაც წყაროს წარმოშობა კარლ დიდის მიეწერება. დღესაც კი, გუდენსბერგის წმინდა მარგარიტას ეკლესიის კედელში ჩაშენებულია ქვა, რომელზეც ცხენის ჩლიქის ანაბეჭდია.

როგორც ვხედავთ, ველური ნადირობის გერმანიკული მითები მოიცავს უამრავ უნივერსალურ ან უნიკალურ სიმბოლოს, არქეტიპს და კონცეპტუალურ მეტაფორას, რომელშიც იკვეთება ნადირობის საკრალური მნიშვნელობა.

ქართული მითოლოგია. ნადირობის უძველესი ტრადიცია საქართველოში მრავალი ისტორიული ცნობითა და სხვადასხვა ეთნოგრაფიული, ნადირობასთან დაკავშირებული ნივთებით დასტურდება. ნადირობამ თავისი მნიშვნელობა არც ქრისტიანულ ეპოქაში დაკარგა, რადგან ამ უკანასკნელმა ამ თემას წმინდანთა ცხოვრებისა და სასწაულების სიუჟეტებიც დაუკავშირა.

ქართული მითოლოგია მეფე მონადირეებსაც იცნობს - ფარნავაზის შემდეგ ასეთი მეფე მირიანია. პირველი თუ წარმართია, მეორე უკვე ქრისტიანი გახლავთ.

ქრისტიანობის დამკვიდრების ბედიც მირიანმა და იმ განსაცდელმა გადაწყვიტა, რომელიც მას ნადირობისას შეემთხვა: მზის დაბნელება და მარტო დარჩენა. აქ ერთმანეთს თითქოს ნათელი და ბნელი - ჭეშმარიტი და ცრუ სარწმუნოება დაუპირისპირდა. მეფე კი ნადირობიდან სრულიად ახალ ადამიანად დაბრუნდა (კიკნაძე, 2016) „კლდეში ჯიჟვს თოფი მიატყა. ჭალას ჭაკნ იქნენ რქისანი, დაღამდა, ნისლი დაეცა, შიბნ ვერ დალეწა კლდისანი“.

მითებსა და ნადირობაზე მ. დიდებულები წერს, რომ „ქართულ წარმართულ მითოლოგიურ გადმოცემებსა და ფოლკლორში ნადირობას უდიდესი მნიშვნელობა ენიჭებოდა - ის ღვთაებრივ და ზეციურ ძალებთან კონტაქტისთვის საუკეთესო გარემოებად იყო მიჩნეული“. (დიდებულები, 1990) ნადირობის აქტი არის საუკეთესო პირობა მიწიერ და ზეციურ სამყაროებს შორის ზღვარის გადალახვისა და საინტერესოა კიდევ ერთი ფაქტი, რომ დევნის აქტს ენიჭება საკრალური მნიშვნელობა და არა ნანადირევის მოპოვებას.

ი. სურგულაძე აღნიშნავს, რომ „ნადირობა ქართული მითოლოგიის ცნობილ სიუჟეტებში მოქმედებს ხანგრძლივი ისტორიული დროის განმავლობაში და მთელი მითოსური სიუჟეტის ტიპს განსაზღვრავს. მისი რელიგიურ-კოსმოგონიური, სოციალური ასპექტები და მათი რეალიზაცია გარკვეულ სივრცობრივ განფენასთანაა დაკავშირებული“. (სურგულაძე, 2004) ასეა აღწერილი ნადირობის მოტივი ქართულ მითოსში.

ე. ვირსალაძის აზრით, „ქრისტიანული ლოცვები ასახავენ ძველ წარმართულ წარმოდგენებს და რწმენებს. მათი მთავარი მიზანია მონადირის დაცვა ბოროტი ძალებისგან. შუა საუკუნეების ევროპაში ნადირობის დროს შეხვედრა ირემთან, რომელსაც რქებში ჯვარი ჰქონდა გამოსახული, მონადირის სიკვდილის მომასწავებელი იყო. წარმართული წარმოდგენები დიდხანს ცოცხლობდა ქართველ ხალხში. ბევრი მათგანი დღესაც გვხვდება საქართველოს ცალკეულ კუთხეებში. ქრისტიანულმა ეკლესიამ ამ წარმოდგენათა აღმოფხვრაში აქტიური როლი ითამაშა. მათი ნაწილი შერჩა ქართულ მთას, სადაც ცენტრალური საეკლესიო ძალაუფლება ნაკლებად აღწევდა ან შემოინახა ქართული ხალხური სიტყვიერების, მუსიკისა და

ქორეოგრაფიის მეგლებში, სადაც ისინი მითიურ პერსონაჟთა მხატვრულმა სრულყოფამ გადაარჩინა“ (ვირსალაძე, 1964).

„ანდრეზებში“ (კიკნაძე, 2009) გვხვდება 50- ამდე მითიური თქმულება ნადირობაზე, მონადირეებსა და იმ მითიურ არსებებზე, რომლებიც მათ ნადირობისას ხვდებოდნენ, შემდეგ კი მათივე ბედ-იღბალს ცვლიდა და განაგებდა.

ჩვენ შეზღუდული სივრცის გამო სამოდელოდ განვიხილავთ მხოლოდ რამდენიმე მითს რაც უშუალოდ ველურ ნადირობას, ნადირთპატრონს, ნადირობის ღმერთებს და თავად მონადირეს ეხება

ამ ანდრეზების გაანალიზებისას, გერმანიკული მითების მსგავსად, პირველად მითს ვშლით სტრუქტურის თვალსაზრისით, რაც გულისხმობს მითის საყრდენი ბინარული ოპოზიციების დადგენას. შემდეგ გამოვყოფთ მასში ჩამარხულ არქეტიპებსა და სიმბოლოებს. შემდეგ, კონცეპტუალური მეტაფორის მოდელებს.

ამის უამრავი მაგალითი გვაქვს: მაგალითად, „ჭინჭარაულებ ბარჩით მოსულან. ჭინჭარას ხევსურეთში შუნ მაუკლავ. მამას უკითხავ: „რა ალავს მაჰკალიო“. ვერძის ქისაი გაუვსია, იფქლი ჩაუყრია, წმიდას რო ეტყვიან. „წაილე, დათესე, მოვა იმ ადგილ თუ არა.“ დაუთესავ, იფქლი გაუფშვ-ნია, გუდა აუვსია. აუტანავ მამისად, უთქვამ: ერთი ვერძისა ქისამა გუდა ქნა და გუდანო. მამა-შვილი იქ წამოსულა დასასახლებლად. ერთ შვილ არ დამდგარ გუდანს. რომელმაც პირველად ნადირი მოხკლა, წამოსულ კისტანს, მამაიც გამახყოლია. უთქომ შვილისთვინ: „იჯე, კარგი ადგილიაო#“ იმიტომ კისტანს „იჯე“ ერქვა. დარჩენილა აქ, ორ ბიჭ დახზადვი. ობოლა და მამისა. მამისა ლეზაისკარში გადასახლებულა (მამისაურები), ობოლა აქ დასახლებულა (ობოლაურები, კისტნელები). ობოლაურთაგან არიან წასული შატილს: აბულეთაურნი, ავთანდილანი, ჯულურანი, ივანიკანი, მგელიკანი. მუცუელები. ვერ იყვნენ კაი ხალხი“ (მთხრ. გ. ჭინჭარაული, ჩამწ. რ. ხარაძე, კისტანი, 1938. 17). (კიკნაძე, 2009)

მითის დედააზრი: ჭინჭარაულებმა ხევსურეთში კარგი ადგილი იპოვეს საცხოვრებლად წმინდა ფქვილის დათესვითა და ნადირის მოკვლით. ასე გაჩნდნენ იქაური გვარები, რომლებიც შემდეგ სხვადასხვა სოფელში გავრცელდნენ.

მითის სტრუქტურული ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1.წმინდა / უბიწო (იფელი, წმიდა) -გაფუჭებული (იფელის დაფუჭება) დაბინძურების საფრთხეს მიუთითებს. 2. მამა/შვილი	1. გამოხატავს სიწმინდესა და მის დაუცველობას, როგორც დაბინძურების საფრთხეს. 2. თაობებს შორის გადაცემული ცოდნა და პასუხისმგებლობა.
2. არქეტიპები	1. მამა 2. შვილი 3. იფელი / გუდა	1. სიბრძნის და ტრადიციის მფლობელი, რომელიც განსაზღვრავს ღირსეულ ადგილს. 2. ტრადიციის გამგრძელებელი, რომელიც შეიცვლის გარემოს და გადარჩენის გზას იპოვის. 3. ნაყოფიერების სიმბოლო, საკვების მუდმივობის გარანტი.
სიმბოლო	1. ვერძის ქისა 2. ნადირი	1. მსხვერპლი და სარიტუალო სიწმინდე. 2. ბუნების სიუხვე და ადამიანის გამარჯვება მასზე

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1.ცხოვრება არის სათესი ველი. 2. ბედი არის მოსავალი.
შინაარსი	ისტორია იმის შესახებ, როგორ მოიძებნა ადგილი საცხოვრებლად, როგორი გაფართოვდა ოჯახი და როგორ შეიქმნა გვარები.

სამყაროს მოდელი	ცხოვრება / სამყარო არის მიწა, რომელიც უნდა „დათესო“, გამოსცადო და დალოცო, შემდეგ კი ადგილი დასახლებისთვის თავად გამოჩნდება — თუ ნაყოფი იძლევა ნიშანს. ამით სამყაროს ხედავენ, როგორც რიტუალის, სამუშაოს და ნაყოფიერების სივრცეს, სადაც ბედი გამოიცდება.
--------------------	--

ანდრეზის სტრუქტურა აჩვენებს, როგორ იყოფა სამყარო წმინდა / ბინძურის, კაცობრიობის / ბუნების, სიბრძნის / გამოუცდელობის და სხვათა დაპირისპირებებში. კონცეპტუალური მეტაფორით კი ნარატივი გადმოსცემს იდეას, რომ „ცხოვრება არის სათესი ველი“, სადაც ადამიანი თავისი ნაყოფიერებითა და შრომით განსაზღვრავს საკუთარ ბედს.

მსგავსი შინაარსისაა მეორე ანდრეზი - გუდანის დასახლება - “მენადირეს გუდან მაუკლავ ვაცი. მაუტანავ შინ. მამას უთქომ, სად მახკალივო. მთაზე შავპედივ, არავინ იბადებოდავ. მამას უთქომ: ვერძის ქისაითავ იფქლ წაიტანევ. წამაუტანავ, დაუთესავ, მამკისად მისულ მაუმკავ, გაუფშვნეტავ, ერთი გუდა დასდგომივა, უთქომ: „ერთმა ვერძისა ქისამავ გუდან შექნა და გუდანო. იფქლ წაუტანავ შინ. მამას უთქომ – იქ ვიცხოვროთავ. გუდანელთ ვეძახთ მექათმეთ, კახეთით წამოსულან”. (მთხრ.ლიქოკლები, 1938. რ. ხარადის არქ. (კიკნაძე, 15). (კიკნაძე, 2009)

მითის დედააზრი: გუდანის დასახლების თქმულება გვიამბობს, როგორ გააგზავნა მამამ ვაცი მთაზე წმინდა ფქვილით, რომ ადგილი გამოეცადა. იქიდან ერთი ვერძის ქისამ მთელი გუდა გამოიღო, რაც ნაყოფიერების ნიშანი იყო, ამიტომ იქ დასახლდნენ და მათ გუდანელები ეწოდათ. ეს ამბავი ხსნის, როგორ აღმოაჩინეს ახალი საცხოვრებელი ადგილი და როგორ დაედო დასაბამი გვარს.

მითვის სტრუქტურის ანალიზი:

ბინარული ოპოზიციები	1. ნაყოფიერი / უნაყოფო 2. ბუნება / კულტურა — 3. ცხოველი (ვერძი) / ადამიანი.	1. მთაზე ნაყოფიერება რომ გამოეცადათ, წმინდა იფქლი დაუთესეს. 2. უდაბური მთა გადააქციეს საცხოვრებელ სივრცედ. 3. ვერძის ქისა ბუნების ნაყოფია, რომელიც ადამიანური შრომის (დათესვის) მეშვეობით კულტურაში გარდაიქმნება.
არქექტიპები	1. მამა 2. შვილი (ვაცი) 3. გუდა	1. სიბრძნისა და ტრადიციის მფლობელი, ვინც განსაზღვრავს ქმედებას 2. მამიებელი, ახალი სივრცის დამპყრობი 3. სიუხვისა და ნაყოფიერების არქექტიპი.
სიმბოლო	1. ვერძის ქისა (კუჭი) 2. იფქლი 3. გუდა	1. ნაყოფიერების, სიცოცხლის, მსხვერპლშეწირვის სიმბოლო. 2. სიწმინდე და საკრალური ძალა 3. კურთხევის მიღება და საციცოცხლო რესურსის დაგროვება

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. იფქლის თესვა არის ადგილის გამოცდა. 2. სიცოცხლე არის სათესი ველი.
შინაარსი	თესვა, როგორც ადგილის გამოცდა.
სამყაროს მოდელი	სიცოცხლე არის სათესი ველი, ბედს გამოცდად სჭირდება.

ეს ამბავი გვასწავლის, რომ ადამიანმა ბუნება უნდა გამოსცადოს, რათა იპოვოს ნაყოფიერი, ღირსეული ადგილი დასახლებისთვის. ასე გარდაიქმნება უძველესი, მიუკერძოებელი მიწა ადამიანურ სივრცედ და იწყება გვარის ისტორია.

არის ასეთი ანდრეზიც: „ირემი და მონადირე“. „ადრე, ბევრი ირემი ყოფილა ამ მიდამოებში და ხშირად ნადირობდნენ. ირემზე მონადირეს მაუკლავს დიდი ირემი, გაუტყავებია, დაუნთია ცეცხლი, ამოულია გულ-ღვიძლი, რათა შეეწვა და შეეჭამა. უცბად, ბაღის ძახილი გაუგონია: „ხარი დამეკარგა, ხომ არ გინახავსო?“ მეორე ხმამ უპასუხა: „შენი ხარი მაუკლავ და გულ-ღვიძლს წვავს შესაჭმელადო.“ პირველმა ხმამ წყრომით დაიძახა: „თუ შავჭამ, მემრ ვნახათო!“ მონადირე დაფიქრებულა: შავჭამო თუ არაო. თუ შავჭამ, მოვკვდები, თუ არა, დიდხანს ვიცოცხლებო. ცოტა მოუჭრია, შეუჭამია, დანარჩენი კი ჩოხის მასრებში შეუნახავს, რომ დავბერდები, შევჭამო. გასულა დრო. ღვიძლი დავიწყებია მონადირეს და ჩოხა ძმობილი თუშისათვის უჩუქებია. დავბერებულა მონადირე, თუმცა არ ამხელს, რატომ არ კვდება. შეწუხებულა სოფელი, ოჯახი, რატომ არ კვდებაო. მონადირეს უამბია ღვიძლის ამბავი და კიდევ მომკვდარა” (კიკნაძე, 2009).

მითის დედააზრი: ერთ მონადირეს ირემი მოუკლავს, გულ-ღვიძლის შეწვასთანავე კი გაუგონია, როგორ აბრალეზდნენ, რომ თურმე ის პატარა ბიჭის ჯადოსნურ ხარს კლავდა. ამიტომ ცოტა შეჭამა და ნაწილი ჩოხაში შეინახა. წლების შემდეგ ეს ამბავი გაამხილა და შემდგომ გარდაიცვალა.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. ბუნებრივი/ზებუნებრივი 2. სიცოცხლე/სიკვდილი 3. ჭამა (მატერიალური/ უჭმელობა (სულიერი ძალა)	1. მონადირე ნადირს კლავს, ამ მოვლენას ზებუნებრივი ხმა ახლავს. 2. ღვიძლი არჩევანის საშუალებათა სიცოცხლესა და სიკვდილს შორის 3. ჭამით იღებ სიკვდილს ან სიცოცხლეს, ხოლო უჭმელს სულიერი ძალა აძლებიანებს
------------------------	---	--

არქეტიპები	1. მონადირე 2. გულ-ღვიძლი 3. უცნაური ხმა	1. არქეტიპული გმირი, ვინც ბუნებას უმკლავდება, მაგრამ ძალებს ვერ სწვდება ბოლომდე. 2. სიცოცხლის და ბედისწერის არქეტიპი 3. ზებუნებრივი ძალა, ბედი
სიმბოლო	1. ჩოხა 2. ცეცხლი	1. ადამიანური დროის მატარებელი, სადაც ძალა ინახება 2. გარდაქმნის აქტი (ნადირი საკვებად იქცევა)

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. ცხოვრება არის ნადირობა. 2. ბედისწერა არის მღევარი.
შინაარსი	1) სიცოცხლე არის სიფრთხილის თამაში. 2) მონადირე ყოველთვის მისდევს ნადირს, როგორც ბედისწერა ადამიანს.
სამყაროს მოდელი	ცხოვრება არის მუდმივი სასწორი ბუნებრივსა და ზებუნებრივს შორის, სადაც არჩევანი განსაზღვრავს ბედს.

ეს ამბავი გვიჩვენებს, რომ ადამიანს ხშირად უხდება ცხოვრების გზაზე ბეწვის ხიდზე გავლა უკეთესი არჩევანისთვის. ის თავად წყვეტს საკუთარ ბედსა და სიცოცხლის ხანგრძლივობას, თუმცა, საბოლოოდ ბუნების კანონები მაინც დაუძლეველია.

შემდეგი ანდრეზი გახლავთ მონადირის ამბავი: “ირმებზე დავდიოდივ, ერთხელ ჩაუჯედივ ირმებსავე და ქალის კივილ გავიგონე. ირმებ შაბრუნდესავე და სხვაზე წავიდესავე. იმ ღამესავე სიზმარ ვნახე. ქალ მავიდავ და მითხრავ: საქონელს რატო მიწიოკებ? წამედ ემ გორზედავ, წიფელ რო დგასავე, დაჯედივ და წერისწერ იქ

მაგივალისავ. ავდეგივ წავედივ და დავჯედივ იმ გორზედავ. მზას თოფ მიჭერავავ, უკვე რო შათენდავ, ლეწა-მტვრევა დადგავ და მავიდავ ერთ უზარმაზარ ირემივ, ქორბუდაივ. დავხკარივ თოფივ. დაიბლავლა: „მე რადაო და ამასავ!“ დავიბრუნე ის თოფივ და წიფელს შამოვხკარივ, ცოდვა გადასულიყვ წიფელზე. ჰოდა, ავილივ, გავატყავევ, მოვიჭმარეთავ. გაკმავ ის წიფელივ მთლიანადავ. მამაჩემს ვუამბევ ყველაფერივ და სანადიროდ აღარ გამიშვავ: თავს მოვიკლავავ, თუ ნადირობას წახვედივ. დავანებევ თავი” (მთხრ. ა. ალუდაური, ჩამწ. გ. არაბული, ხახმატი, 1985)(კიკნაძე,2009).

მითის დედააზრი: ერთ მონადირეს ირმებზე ნადირობისას ქალის კივილი შემოესმა. შემდგომ სიზმარში იმ ქალმა ნადირის ტყუილად განადგურება დაუწუნა. გაიღვიძა, წავიდა იმ ადგილას, უზარმაზარი ირემი მოკლა, მაგრამ ხმა გაისმა „მე რადაო და ამასავ!“ რის შემდეგაც ცოდვა გადატანილა წიფელზე, და მამამისის რჩევით ნადირობაზე სამუდამოდ უარი უთქვამს.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. ბუნება / ზებუნებრივი 2. კაცი/ქალი 3. ცოდვა/განწმენდა	1. რეალური ნადირობა გადაიკვეთა სიზმარში გამოცხადებულ ზებუნებრივ სამართლთან. 2. მონადირე მამაკაცის ძალა ეჯახება ქალის განრისხებულ ხმას. 3. ცოდვა გადადის წიფელზე, რათა ადამიანი გადარჩეს.
არქეტიპები	1. მონადირე 2. ქალი სიზმარში 3. წიფელი	1. ადამიანური ამპარტავნებისა და ბუნებასთან დაპირისპირების არქეტიპი. 2. ბუნების სული ან სამართლის ხმის არქეტიპი. 3. მსხვერპლშეწირვის ადგილი, ცოდვის შემსუბუქების საშუალება.
სიმბოლოები	1. ირემი	1. წმინდა ნადირი, სიუხვისა და თავისუფლების სიმბოლო.

	2. თოფი	2. ძალაუფლება ბუნებაზე
--	---------	------------------------

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	წიფელი არის ცოდვის გადამტანი.
შინაარსი	სიცოცხლე არის ზღვარი წესიერებასა და დანაშაულს შორის, სადაც დანაშაული გადადის სხვაზე
სამყაროს მოდელი	სამყარო არის წონასწორობის სისტემა, რომელიც ანაწილებს ცოდვას და აღადგენს წესრიგს.

ეს ანდრეზი გვასწავლის, რომ ბუნებას თავისი დაუწერელი კანონი აქვს. ვინც უსაფუძვლოდ დაარღვევს მას, პასუხს აუცილებლად მიიღებს. ადამიანი კი ცდილობს თავისი ცოდვა სხვას გადააბრალოს. თუმცა, იძულებულია სცეს პატივი იმ ზღვარს, რომელიც ბუნებასა და ადამიანს შორის არსებობს.

შემდეგი ანდრეზი „ღვთის წილი წყალი“ აღწერს: გუროს ერთკაცი გეჯა ნადირობად ყოფილ წასული, მაუკლავ ორი ჯიხვი. ღამით ძახილ გაუგონავ: „ხარნ გამავყარენივ, კალოჩიითავ, სად წავიდესავ, ხო არ გინახიანავ?“ მეორემ უძახა: „ეხში რომ არისავ, იმან დახოცნავ“. „რა ვუყვათავ?“ უძახავ პირველმავ. მეორემ: „წყალში ჩაურიათავ მამკლავივ“. წყალი მოსწყურდა, სამი მათარა გადაღვარა და ისევ მოესმა ის ძახილი: „რა უყავივ?“ „ვერაფერი ვერ ვუყავივ, ხთის წილ დალიავ“. მერე მოყვა: „ჯიხენ რომ დავატყავენივ, ერთ ჯიხვსავ რქათ შუაჩიითავ სამ იფქლის მარცვალ ამავარიდევ. სამჯერ ავათავევ აზარივ, სამჯერ დავღმარხევ თოფივ“ (მთხრ. მინდიკაური, ჩამწ. ნ. ზვიადაური, მუცუ, 1983, 108) (კიკნაძე, 2009)

მითის დედააზრი: ერთმა გეჯელმა ორი ჯიხვი მოკლა და ღამით გაიგონა ზებუნებრივი ხმები, რომლებიც მისი ნადირობის შესახებ მსჯელობდნენ. როცა წყალი მოსწყურდა და სამჯერ მოსვა, ხმამ უთხრა: „აღარაფერი შეიძება, ღმერთის წილი

დალია“, — მერე ჯიხვის რქებში სამი იფქლის მარცვალის აღმოაჩინა და სამჯერ დასცა თოფი.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. ბუნება / ზებუნებრივი სამსჯავრო. 2. ცოდვა / განწმენდა 3. საკვები / წმინდა ნარჩენი	1. მონადირის ქმედებას ბუნებრივი წესრიგი კი არა, უხილავი ხმები განსჯიან. 2. ნადირობა შეიძლება ცოდვა იყოს, მაგრამ წყლის (ღვთის წილის) დაღვევა განწმენდაა 3. რქებში დარჩენილი იფქლის მარცვლები როგორც ღვთის ნიშნები.
არქეტიპები	1. მონადირე 2. ხმები ღამეში 3. წყალი	1. ადამიანი, რომელიც ბუნებას არღვევს და ბოროტების ზღვარზე დგას. 2. ზებუნებრივი სამართლის არქეტიპი. 3. ღვთის წილი, განწმენდის საშუალება.
სიმბოლოები	1. სამი იფქლის მარცვალი 2. სამჯერ აზარი (დასხმა) და სამჯერ თოფის	1. სიწმინდისა და ღვთის გზავნილის სიმბოლო. 2. მაგიური რიტუალის სიმბოლო, განწმენდისა სიმბოლო.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1.წყალი არის ღვთის წილი. 2.რქებს შორის არის სამი იფქლის მარცვალი.
შინაარსი	1)ცხოვრება არის ღვთის წილის დაღევა — ღმერთი თავად აწესებს საზღვრებს. 2) სიცოცხლისა და ნაყოიერების დაცული ბირთვი სტიქიური ენერგიის შუაგულში
სამყაროს მოდელი	სამყარო არის ზეზუნებრივად დალაგებული სისტემა, სადაც ყოველი ქმედება ფასდება და თავის კვალს ტოვებს. სამყაროს სიმბოლური სქემა, რომელშიც დაცულია სიცოცხლის საკრალური კოდი.

ეს ამბავი გვიჩვენებს, რომ ადამიანმა შეიძლება ბუნებას ძალით წაართვას სიცოცხლე, მაგრამ საბოლოოდ ყველაფერი ღვთის წილში გადის. უფალი გააკონტროლებს, სადაა ზღვარი ნადირობასა და ცოდვას შორის, და სიწმინდის მცირე ნიშანიც კი გვახსენებს, რომ უმაღლესი ძალა ფარულად აწესრიგებს სამყაროს.

არის კიდევ ერთი მითი ჯვრის აღმომჩენ მონადირეზე „მონადირე - ჯვრის აღმომჩენი“. რომეში იყო ერთი განთქმული მონადირე, ჯურხა თურმანაული. წასულა სანადიროდ და დიდი ჯიხვი მოუკლავს - თორმეტ-ცამეტი წლისა. ხორცი და თავ-რქა წამოუღია და წამოსულა. მთაზე რო შემდგარა, დაუნახავს, არწივის მსგავსი ფრინველი მიჰყვება უკან. მონადირეს უფიქრია - ნამდვილად ჯვარია და არწივის სახით მეჩვენებო (არწივს არ ესროდა ჯვრის შიშით, არ შესცოდავდა). რომეში ჩასულა და არწივს მთისკენ უქნია პირი, ტყიან გორის წვერზე დამჯდარა. ჯვარიც იქ აუშენებიათ. ხალხი ახლოს ვერ მიდიოდა. მიუვალი ადგილი იყო, ძალიან წმინდა ადგილი და ემინოდათ. ამიტომ იმ გორის დაბლა სალოცავად დიდგორის ჯვრის ნიში – კოშკი აუშენებიათ. რაკი მონადირის მოყვანილი იყო, ამ ჯვარს ძალიან უყვარდა მონადირე და ნადირობაში ხელს უწყობდა. (კიკნაძე,2009)

მითის დედააზრი: რომელი მონადირე ჯურხა თურმანაული სანადიროდ იყო წასული, დიდი ჯიხვი მოკლა და უკან მომავალს არწივის სახით ჯვარი გამოეცხადა, რომელიც მთის წვერზე დასკუპდა. იმ ადგილას წმინდა ჯვარი აღუმართავთ, და მას შემდეგ ნადირობაში მონადირეს ჯვარი მფარველობდა.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. ბუნება / სიწმინდე 2. მიწიერი ნადირობა / ზეციური ნიშანი. 3. საშიში / საკრალური	1. მონადირე კლავს ტყის ნადირს, მაგრამ მისი გზა ჯვრისკენ მიდის. 2. ნადირობისას გამოჩნდება ზებუნებრივი არწივი-ჯვარი. 3. მიუვალი გორი შიშს იწვევს, მაგრამ სწორედ იქ არის წმინდა ადგილი.
არქეტიპები	1. მონადირე 2. არწივი 3. ჯვარი	1. გმირი, რომელიც ბუნებასთან პირდაპირ კავშირშია და სიწმინდის პოვნის უნარი აქვს. 2. ღვთიური მეგზური ან ქრისტიანული სიმბოლო (ზეცის წარგზავნილი). 3. სამყაროს ღერძი, სიწმინდის ცენტრი.
სიმბოლოები	1. ჯიხვი 2. გორი	1. ბუნების სიუხვე, რომლის მკვლევლობა სიკეთედაც კი შეიძლება იქცეს (ჯვრის აღმოჩენით). 2. მიუწვდომლობა და სიწმინდის დაცვის ადგილი.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	მთის წვერი არის მიუვალი.
შინაარსი	ცხოვრება არის სულიერი გზავნილების ძიება
სამყაროს მოდელი	სამყარო არის წმინდა ნიშნებით სავსე სისტემა, სადაც ადამიანური გზები უხილავ ზეციურ ნებელობას ემთხვევა

ამ ანდრეზის მიხედვით, ადამიანს შეუძლია ინადიროს ბუნებაში, მაგრამ ბოლოს მისი გზა მაინც ღვთისკენ მიდის; ბუნება და სიწმინდე აქ ერწყმის ერთმანეთს, ხოლო მონადირე, როგორც შუამავალი, თავად ხდება ზეციურ ნიშნებთან დაკავშირებული, რის შემდეგაც მისი ნადირობაც ღვთის კურთხევით სრულდება.

კიდევ ერთი მითიური ამბავი „ნადირთ მწყემსისა“ : „ერთი რომკელი მონადირე სანადიროდ წასულა. გზაში შემოჰდამებია და ეხში გაჩერებულა. მის პატრონს გაუგონია ძახილი. უპასუხია: „სტუმარი მყავს, ვერ წამოვალო“. „თან წამოიყვანეო“-უთხრეს. წასულან. შესულან მეორე ეხში, სადაც დიდი ღრეობა და სმა იყო. მასპინძელს ჰკითხეს: „რად მოსულა შენი სტუმარი, რას თხოულობსო?“ „შენს საქონსო“. „ჩვენ სამაგისო საქონი არ გვყავს, გაუშვით ცარიელიო“. მასპინძელი შეხვეწნია: „ნუ გაუშვებთ ცარიელსო“. დაუძახეს ნადირთ მწყემსს, შემოვიდა ქალი, ქართულად ჩაცმული, კაბიანი. ქალს უთხრეს: „რამე კოჭლი ან ბრმა ხომ არ გყავს, ამ კაცს მივცეთო?“ უპასუხა: „დღეს დავდექი მწყემსად. ვაჟი მწყემსავდა ნადირს. არ ჰქონია ნადირთაზე გული. ისეთ ადგილზე გაუშვია, სადაც ქვის საგორავი ყოფილა. ქვა ერთ ნადირს ფეხში მოხვედრია. ის არის კოჭლიო“. „აბა, მიეციო!“ — უთხრეს. გაქრა ის ქალი. მონადირე კი დასაძინებლად გაუშვეს. დილას ფეხმოტეხილი შუნი პირდაპირ მას მიადგა. არც დაფრთხა. ესროლა და მოკლა. რომ გაატყავა, ნახა, ფეხი მართლა მოტეხილი ჰქონდა. შინისკენ მიმავალს ძახილი მოესმა: „ღმერთმა ალაღ გიყვასო!“ (კიკნაძე, 2009).

მითის დედააზრი: რომკელი მონადირე ღამით უცნაურ ღრეობაზე წაუყვანიათ. ნადირთ მწყემს ქალს სთხოვეს, რომ მათთვის ნადირი მიეცათ. ქალმა კოჭლი შუნი გამოუყო, მეორე დღეს კი ეს ფეხმოტეხილი ცხოველი თავად მონადირეს მიადგა, მან მოკლა და დალოცვის სიტყვებიც მოისმინა.

მითის სტუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. ბუნებრივი / ზებუნებრივი 2. სრულყოფილი / დაჩლუნგებული (კოჭლი, ბრმა) 3. ცარიელი ხელით დაბრუნება / ნადირით დაბრუნება	1. მონადირე ბუნებრივი გზით ნადირს დასდევს, მაგრამ ეჯახება სხვა სამყაროს წესებს. 2. ზემკაცრ სამყაროში სუსტი (დაზიანებული) მსხვერპლად იქცევა. 3. წასვლა „ალაღ ნადირთან“ ასრულებს მოგზაურობას.
------------------------	--	---

არქეტიპები	1. ნადირთ მწყემსი ქალი	1. ზებუნებრივი მესაზღვრე ბუნებისა და ადამიანთა სამყაროს შორის.
სიმბოლოები	1. ქვის საგორავი და მოტეხილი ფეხი. 2. დალოცვის ხმა („ღმერთმა ალაღ გიყვასო“	1. შემთხვევითობის (ბედისწერის) მატერიალური გამოხატულება. 2. ნადირობის გამართლება ზეციური დადასტურებით.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1.ადამიანი არის მწყემსი. 2.ხალხი არის ნადირი.
შინაარსი	1.ცხოვრება არის წინასწარ გამზადებული მსხვერპლის ძიება, სადაც ადამიანი. უმანკოდ უნდა განახორციელოს თავისი ინსტიქტი. 2. ადამიანები ხშირად ინსტიქტებით მოქმედებან
სამყაროს მოდელი	1.სამყარო არის ზებუნებრივი წესრიგით მოწყობილი სისტემა, სადაც თითოეული ნადირი განსაზღვრულია მსხვერპლად, რომ კაცი „ალაღად“ იკვებოს და იცხოვროს. 2. ადამიანის ბუნება წარმოდგენილია როგორც ცხოველური ძალა, რომელიც ქაოსსა და ინსტიქტზეა დაფუძნებული, კულტურისა და წესრიგის საპირისპიროდ.

ამ ანდრეზის მიხედვით, ადამიანმა ბუნებასთან ურთიერთობაში ზღვარი უნდა დაიცვას; ნადირობა მხოლოდ მაშინ არის „ალაღი“, როცა ის ზებუნებრივი წესრიგის მიხედვით ხდება და თავად ბუნება აძლევს ადამიანს განსაზღვრულ მსხვერპლს, რათა მან ცოდვები მოინანიოს.

და ბოლოს, კიდევ ერთი მითი ნადირთმწყემსის შესახებ - ის უხილავია, მხოლოდ ხმა მიედინება ნადირთუფროსისა. მონადირეები ნადირთმწყემსისა და უფროსისთვის კელაპტარს აკეთებდნენ და ხეზე აკრავდნენ — ხელი მომიმართეო. ერთი მონადირე

ხელპირდაუბანელი წასულა. დაუნახავს, რომ ირმის ხრო გაიქცა. ქართული თოფი ჰქონია, უთქვამს, ვაი თუ ვერ მიუწიეო. გაიფიქრა: თუ მოარტყამ, მოარტყამ, თუ არა ჯანაბასო. დაუმიზნა, ესროლა და დარჩა ერთი ნადირი. გაისმა კაცივით ხმა: ხელპირდაუბანელია და ვერავის დაგვკრავსო. ჩემ კოჭლიას დაარტყა. ერთი მყვანდა, ერთზედამც დარჩებო. ჩამოჯდა მონადირე, გაატყავა, იქნებ კარგ არ იყოსო, ინანა. ორი ვაჟი ჰყოლია. წამაიღო ნანადირევი. მოვიდა სახლში და ერთ-ერთი შვილი მკვდარი დახვდა. იმ ნადირთაც უფალივითა ჰყავო, როგორც ჩვენა გვყავ (მთხრ. ლ. ბოზღიაშვილი, ჩამწ. თ. ოჩიაური, სიონი, 1971) (კიკნაძე, 2009)

მითის დედააზრი: ერთმა მონადირემ, რომელსაც ხელ-პირი არ ჰქონდა დაბანილი, ნადირთმწყემსის უხილავ სამყაროში ფეხი ჩადგა და კოჭლი ირემი მოკლა; შინ დაბრუნებულმა კი ნახა, რომ ამის საფასურად საკუთარი შვილი მოუკვდა. ასე დაისაჯა ის ადამიანური სიბინძურე, რომელმაც უხილავ წესრიგს ზიანი მიაყენა.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1. წმინდა / შებილწული 2. ხილული / უხილავი 3. ადამიანის ოჯახი / ნადირთმწყემსის ოჯახი	1. ხელ-პირდაუბანელი მონადირე წმინდა ნადირთმწყემსის წესრიგში შეუფერებლად შევიდა. 2. ნადირთმწყემსი უხილავია, მხოლოდ ხმა ისმის. 3. ორივეს ჰყავს შვილები, მსხვერპლი ერთიდან მეორემდე გადადის.
არქეტიპები	ნადირთმწყემსი	უხილავი ზებუნებრივი მწყემსი
სიმბოლოები	ხელ-პირის დაბანა	სიწმინდისა და მზადყოფნის სიმბოლო.

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. კელაპტარი ხეზე არის სიწმინდე. 2. კოჭლი ნადირი (სუსტი) არის განწირული.
შინაარსი	1. ცხოვრება არის ფრთხილი ბალანსი წმინდასა და ცოდვიანს შორის, სადაც ნებისმიერი დაბინძურება საკუთარ ოჯახზე ბრუნდება

	2. დაუცველი ადამიანი ხშირად ვერ უძლებს ცხოვრების ბრძოლას
სამყაროს მოდელი	1 სამყარო არის ზებუნებრივი სიმეტრიის სისტემა, სადაც ადამიანის და ნადირთმწყემსის შვილები ერთ მთლიან საკრალურ ქსელში არიან მოქცეული 2 2. სამყარო სასტიკია, სადაც ძლიერები გადარჩებიან, სუსტები განწირულნი არიან

მითოლოგიური თქმულების თანახმად, ბუნება და მისი უხილავი მწყემსები ადამიანთან სიმეტრიულ კავშირში ცხოვრობენ. როდესაც ადამიანი არღვევს მათ წესრიგს, მსხვერპლი უკვე მხოლოდ ნადირი აღარ არის, მსხვერპლად მისი ოჯახიც იქცევა. ასე ამხელს უხილავი სამყარო საკუთარ კანონს და უბრუნებს ადამიანს იმას, რაც თვითონვე დაურღვია.

ნადირობის ანდრეზები გამოხატავენ ადამიანის ურთიერთობას ბუნებასთან, სადაც ნადირობა და ყოველდღიური ცხოვრება არა მხოლოდ ფიზიკური მოქმედებაა, არამედ ღრმა ზებუნებრივ კანონებსა და წესრიგებს ემყარება. მონადირეები, როგორც ადამიანური ძალისა და სუსტი ცოდვის არქეტიპები, ხშირად ამ ზღვარზე მოძრაობენ, სადაც წმინდა და არაწმინდა, სიცოცხლე და სიკვდილი, ბუნება და ზეციური ძალები ერთმანეთში იკვეთება.

სიმბოლოები, როგორიცაა ღვიძლი, წყალი, ჯვარი და ნადირი, წარმოადგენს სიცოცხლის, ცოდვის, განწმენდისა და ზეციური სამართლის ნიშნებს. ეს ამბები გვახსენებს, რომ სამყაროში არანაირი დამაზიანებელი ქმედება პასუხგაუცემელი არ რჩება

მითოლოგია გვასწავლის, რომ ადამიანმა უნდა იცოდეს ბუნების და უხილავი ზეციური წესების საზღვრები, და პატივი სცეს მათ, რათა შეინარჩუნოს თავისი ცხოვრება და ჰარმონია სამყაროსთან.

ნადირობასთან დაკავშირებული უნივერსალური არქეტიპები, სიმბოლოები და კონცეპტუალური მეტაფორები პოეტურ ედასა და ანდრეზებში. ორივე

მიტოლოგიიდან აუცილებლად უნდა გამოვყოთ შემდეგი უნივერსალური არქეტიპების კლასიფიკაცია

1. მონადირე	პოეტური ედა	ანდრეზები
ორივე მიტოსში მონადირის არქეტიპი დაკავშირებულია საფრთხესთან	1. „ჰალავალი“ 18-19 „მარტო ვიყავი გარეთ, დავხეტიალობდი, შევხვდი მეორეს“)	1. „მენადირეს გუდან მაუკლავ ვაცი“, „ჯურხა თურმანაული“, „ნადირთ მწყემსის სტუმარი“
უხილავი არსებები, რომლებსაც ნადირი ემორჩილება, ზუსტად ისე, როგორც კაცები ბედისწერას.	2. „ვოლუჰსა“ 20 „იქ მოდიან ქალები დიდი ცოდნით, სამნი წყლიდან, რომელიც ხის ქვეშ არის“ • ნორნები — ბედისწერის მბრძანებლები.	2. „ნადირთ მწყემსი ქალი“, „ნადირთუფროსი“
მსხვერპლი ნადირი ხშირად სწორედ მსხვერპლადაც იქცევა, რომ „დაინდოს ოჯახი“.	3. „ვოლუჰსა“ 28 „დაინახა ვალკირიები, ყველგან მოდიოდნენ, მზა იყო მათი სასაკლაო“)	3. „კოჰლი ნადირი“, „ფეხმოტეხილი შუნი“, „ნადირთ მწყემსმა კოჰლი მისცა“

სიმბოლოების კლასიფიკაცია

სიმბოლო	პოეტური ედა	ანდრეზები	ახსნა
ხე	ვოლუჰსა 27 „სამყარო, რომელიც ამ ხეზე დგას“	„წიფელი რო დგასავ, დაჯედივ იქ“	ორივეგან ხეა ცენტრალური ღერძი, ღვთიურ სიდიადესთან მიახლოების ადგილი
არწივი	„ვოლუჰსა“ 49 „არწივი ხის ტოტზე“	„არწივის მსგავსი ფრინველი მიჰყვება უკან“	ფრინველი — ღვთის ხმა, რომელიც გზას მიუთითებს

ღვიძლი/გული	ვოლუპსა 49 “მსხვერპლის გული სიცოცხლის ძალაა”	„გულ-ღვიძლს წვავს შესაჭმელად“, „ჩოხის მასრებში ღვიძლი“	სიცოცხლის ძალა, რომლის სწორ ან არასწორ გამოყენებას სიცოცხლის ხანგრძლივობა განესაზღვრება
სანთელი/კელაპტარი	ვოლუპსა 49 “მსხვერპლის ანთება ღვთისთვის”	„კელაპტარს აკრავდნენ ნადირთუფროსისთვის“	წმინდა შუქი, რაც ბუნებასთან შეთანხმებას ნიშნავს

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

შრე	გერმანიკული	ქართული	საერთო
ფორმა	გმირი-ღვთაებრივი ნადირია. ტყე-მაგიური სივრცეა.	გმირი მიწიერია, ტყე-ქალღმერთის ტერიტორია.	ტყე-საზღვარი ცნობადსა და უცნობ სამყაროს შორის.
შინაარსი	ნადირობა ცოდნის ძიებაა, შედეგი- გარდასახვა ან მსხვერპლი	ნადირობა ტაბუს დარღვევაა, შედეგი სასჯელი ან დაკარგვა.	ნადირობა- გარდამავალი საკრალური რიტუალია.
სამყაროში აქტუალიზება	სამყარო-მრავალშრიანი გადალახვადი ბარიერები.	სამყარო ზნეობრივად დაურღვეველი კანონი.	გმირი ებრძვის ან ემორჩილება წესრიგს.

უნივერსალური მეტაფორაა „ნადირობა არის გარდასახვა.“ (“Hunting as a transformation”). ფორმის შრეზე გერმანიკული მითოლოგიაში ოდინი მოდის ტყეში ცხენით, მონადირე ბოროტ ძალებზე ნადირობს. შესამჩნევი სიმბოლიკაა-ცხენი, ტყე, ველური ნადირობა. ხოლო ქართულ მითოლოგიაში მონადირე გადის არჩვზე ან მგელზე სანადიროდ, ხვდება ქალღმერთ დალის და შესამჩნევი სიმბოლიკაა, ცხენი, გზა, ცეცხლი, მთა.

შინაარსობრივ დონეზე გერმანიკულ მითოლოგიაში სულიერი ძიება, ხოლო ქართულში- ტაბუს გამოცდა, ქალღმერთთან შეჯახებას უკავშირდება. მესამე შრეზე გვესახება სამყარო, რომელშიც უნდა არსებობდეს ზნეობრივი წესრიგი. მონადირე/გმირმა გარკვეული მისიით უნდა გადალახოს საზღვრები და აღადგენოს წესრიგი. უფრო ზუსტი შედარება ცხრილის სახით შეიძლება ასე წარმოვადგინოთ:

როგორც პოეტური ედა, ისე ქართული მითები, ანდრეზები აგებულია მსგავს არქეტიპულ, სიმბოლურ და მეტაფორულ სტრუქტურებზე. ისინი გვიჩვენებენ, რომ ადამიანის ცხოვრება დამოკიდებულია უხილავ ძალებთან შეთანხმებაზე, რომლისთვისაც საჭიროა მსხვერპლი, ქცევის წესი და ღვთიური ნიშნების გაგება. განსხვავდება მხოლოდ სახელები და კონტექსტი — შინაარსი კი უნივერსალურია.

მითის სტრუქტურის მიდგომით და კონცეპტუალური მეტაფორების თეორიის მიხედვით რამდენიმე ასპექტი იკვეთება:

- ლევი-სტროსის სტრუქტურალისტური დიქტომია, ორივე ტექსტი ქმნის კულტურის/ბუნების, ორთაბიტრალური დაპირისპირების სტრუქტურას.
- ნადირობა არის კულტურის საზღვრების განმსაზღვრელი რიტუალი, სადაც სიმბოლოები და არქეტიპები მუშაობენ ანტითეზებად.
- ანდრეზები და გერმანიკული პოეტური ედა მასგავსად იყენებენ არქეტიპულ სტრუქტურებს, სიმბოლოებსა და კონცეპტუალურ მეტაფორებს კულტურისა და ბუნების დაპირისპირების, ადამიანის სულიერი გზისა და გარდამავალი სივრცეების აღსაწერად. ორივე ტექსტში მოქმედება ვითარდება გმირის პირად თუ კოლექტიურ ინიციაციის პროცესად, რაც ლევი სტროსის სტრუქტურალისტურ ჩარჩოში მკვეთრად წარმოაჩენს დიქტომიურ სისტემას: კულტურა/ბუნება, შუქი/სიბნელე, ცივილიზაცია/ქაოსი, სიბრძნე/მაღაღობა.
- ნადირობა და ბრძოლა ორივე სისტემაში გარდამქმნელ რიტუალად ფუნქციონირებს — იქნება ეს ქართული მითოსური გმირი, რომელიც „შინაგან

სინათლეს“ მიჰყვება ბუნების სიღრმეში, თუ ედური გმირი, რომელიც ჯოტუნების სამყაროში გადადის მახვილით ხელში. ეს გადაადგილება ლიმინალურ სივრცეებში (ტყე, მღვიმე, ჯოტუნების ქვეყანა) კონცეპტუალური მეტაფორის მოდელით (რუსიშვილი, 2023) გარდასახვის პროცესის მეტაფორაა, სადაც გმირი დროსა და სივრცეში კარგავს წონასწორობას, რათა სიმბოლურად გარდაიქმნას.

- ამრიგად, ორივე კულტურული ტექსტი არა მხოლოდ მითოლოგიურ თუ ფოლკლორულ ქვეტექსტებს იმეორებს, არამედ ქმნის უნივერსალურ სქემას, სადაც გმირი გადალახავს საზღვრებს, გადასული ბუნებრივი ქაოსიდან ისევ ქმნის ცივილიზაციას. სიმბოლოები და არქეტიპები კი ამ პროცესის ენად გვევლინება, რომელიც ერთნაირად მუშაობს როგორც ქართულ მითოსურ კონტექსტში, ისე სკანდინავიური ტექსტების არქაულ სიღრმეებში. თუმცა, ნადირობასთან დაკავშირებულ მეტაფორიზაცია-სიმბოლიზაციის საკითხს უშუალოდ ნადირღვთაებების ქვეთავში განვავრცობთ.

4.2 შინაარსობრივი პარალელები წარმართულ ღვთაებებსა და სხვა მითოსურ არსებებზე

გერმანიკული მითოლოგია. გერმანიკულ მითოლოგიაში ნადირობასთან დაკავშირებული ქალღმერთი გახლავთ სკადი, რომელიც გიგანტთა მოდგმის წარმომადგენელია. სწორედ მის სახელს უკავშირდება სიტყვა “skiing”, ის მხოლოდ ნადირობასთან კი არა, სრიალთანაც არის დაკავშირებული. სკადი გოლიათების შთამომავალია, ატარებს იარაღს, ისრებს და სრიალებს მთაზე. სკადიმ ასგარდში შეჭრით შური იძია მამამისის, თიასის, მკვლელობისთვის, რომელიც ოდინმა და ლოკმა მოკლეს. ამასთან ერთ-ერთი აქტუალური საკითხი, რაც სკადს უკავშირდება არის ქორწინების საკითხი. ის სკანდინავიურ მითოლოგიაში წარმოადგენს ქალ - ღვთაებას, რომელიც არღვევს გენდერულ სტერეოტიპებს, ძლიერ გენდერულ არქეტიპად გვევლინება და დამოუკიდებლად ირჩევს ქმარს- ნიორდს (ზღვის მბრძანებელს), სხვა ღმერთების სურვილის მიუხედავად, რომელთაც მისთვის ქმრად ბალდრი უნდოდათ.(Larrington, 1996)

სკადზე ცნობებს უფრო დეტალურად „პოეტური ედადან“. კერძოდ, „სიტყვანი გრიმნირისა“ და „ლოკასენას“ საგებიდან.(Larrington, 1996)

საგაში „სიტყვანი გრიმნირიდან“ კვითხულობთ:

“Loath were the hills to me; I stayed not long in them — only nine nights. The howling of wolves sounded unpleasant to me after the song of swans. Sleep I could not on sea-beds for the screeching of waterfowl; that gull awoke me each morning when coming from the deep.”

“Then Skadi dwelt there on the mountain, in Thrymheimr, where Thjazi once lived. There she remained as the pure bride of the gods, dwelling in her father’s ancient halls; she went frequently on snowshoes, with bow and arrow, and shot wild beasts.”¹³

მითის დედააზრი: სკადი ვერ ეგუებოდა მთებს და ზღვას, მაგრამ ბოლოს დასახლდა მთაში, მამამისის, თაისის, სახლში. იქ ის დარჩა ღმერთების პატარძლად, ნადირობდა თოვლში თხილამურებით და მშვილდით.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	მთა/ზღვა	მთა-სირთულე, ზღვა-ცვალებადობა
არქეტიპი	თოვლის ქალღმერთი დამოუკიდებელი გმირი	სკადი ბუნებრივ წესრიგთან შედარებული სიმბოლოა
სიმბოლო	ზღვის ფრინველი თოვლის ფეხსაცმელები	თავისუფლება და ბუნების ხანგრძლივობა გადარჩენა და ადაპტაცია ბუნებრივ გარემოში მონადირეობა, დამოუკიდებლობა და ძალაუფლება

¹³ ¹³ „მთები მძულდა; დიდხანს არ ვყოფილვარ იქ — მხოლოდ ცხრა ღამე. მგლების ყმუილი მიუღებლად მეჩვენა გედების სიმღერის შემდეგ. ვერ ვიძინებდი ზღვის სარეცელზე — წყალფრთოსნების კივილი არ მაძინებდა; ყოველ დილით მაღვიძებდა თოლია, როცა სიღრმიდან ამოდიოდა.“

„შემდეგ სკადი დასახლდა მთაში, თრიუმჰეიმრში, სადაც ოდესღაც ტიაცი ცხოვრობდა. იქვე დარჩა, როგორც ღმერთების უმწიკვლო პატარძალი, მამამისის უძველეს დარბაზებში. ხშირად დადიოდა თოვლზე თხილამურებით, მშვილდ-ისრით შეიარაღებული და ნადირობდა.“(Larrington, 1996) (მთარგმნელი, სამხარაძე. თ)

	შვილდი და ისრები	
--	------------------	--

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	„თოვლში სიმარტოვე არის ღვთაებრივი დამოუკიდებლობა
შინაარსი	ბუნება და სიმარტოვე აღიქმება წმინდა სივრცედ, სადაც ადამიანი მხოლოდ სტუმარია და მის ქცევას ბუნების კანონები მართავენ.
სამყაროს მოდელი	ბუნება (თოვლი, მთა) არის უზენაესი ძალაუფლების მატარებელი. ადამიანი (მონადირე, სტუმარი) ერგება ბუნების წესებს. იგი არ გვევლინება მთავარ შემოქმედ ძალად, არამედ ჰარმონიაში იმყოფება გარემომცველ სივრცესთან, ინარჩუნებს წესრიგს და მორალურ ღირებულებებს.

კონცეპტუალური მეტაფორა „Snowy solitude is divine sovereignty“ ასახავს მთისა და ტყის განსაკუთრებულ კავშირს, რომელიც არა მხოლოდ ფიზიკური ადგილია, არამედ წმინდა და ღვთაებრივი სამყარო, სადაც ბუნება თვითონ არის უზენაესი ძალაუფლების მატარებელი. ამ სივრცეში ადამიანი არ არის მთავარი შემოქმედი, არამედ სტუმარი, რომელსაც უწევს ბუნების კანონებისა და წესების დაცვა.

ამ მეტაფორის მიხედვით, ადამიანსა და ბუნებას შორის არსებობს ჰარმონია და ურთიერთპასუხისმგებლობა — ბუნება არის წმინდა, აუღელვებელი, ცივი სიმარტოვე. ეს ნარატივი გვიქმნის კავშირს ადამიანის, ბუნებისა და ღვთაებრივი წესრიგის უნივერსალურ გაგებასთან, რომელიც მრავალი მითოსისა და რელიგიური წარმოდგენების საერთო საფუძველია.

მეორე პასაჟია ლოკასენადან “Skadi said: ‘Thou art merry, Loki! Long shalt thou not frisk with unbound tail; for thee, on a rock’s point, with the entrails of thy cold-blooded son, the gods will bind thee.’

Loki replied: ‘If on a rock’s point, with the entrails of my cold-blooded son, the gods will bind

me, then first and foremost I was at the killing when Thjazi fell.’ Skadi answered: ‘If thou wast foremost when Pjazi fell, then know that from my dwellings and holy fields ever cold counsel shall come to thee.’” (Carolyn Larrington, 1996) ¹⁴

მითის დედააზრი: სკადი ლოკის დასჯით იმუქრება თიაცის მკვლელობისთვის. ლოკი აღიარებს მონაწილეობას. სკადი პირობას დებს, რომ ის მუდამ მტრულად იქნება განწყობილი.

მითის სტრუქტურული ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	წმინდა ადგილი/დანაშაულის ადგილი	ღვთაებრივი წესრიგის დარღვევა და მისი დაცვა
არქეტიპები	დაკარგული მამა	მისი სიკვდილი არღვევს სკადის სამყაროს ჰარმონიას
სიმბოლოები	1. კლდის წვერი 2. შვილის ნაწლავები	1. სასჯელის სიმბოლო 2. სისხლით ნათესაობის მსხვერპლი

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	„სამართლიანობა არის ქაოსის განაჩენი.“
შინაარსი	სკადის სამყარო მოითხოვს წესრიგის დაცვას. ლოკის ქმედებები ითვლება დანაშაულად, რომელიც უნდა დაისაჯოს.
სამყაროს მოდელი	სამყარო ღვთაებრივი წესრიგის შენარჩუნება; ქაოსი წესრიგის დამრღვევია, ღმერთები უნდა აღადგენდნენ წესრიგს.

სკადი და ლოკი წარმოადგენენ სამართლიანობის არქეტიპებს ქაოსის წინააღმდეგ ბრძოლაში. სკადი ჩნდება, როგორც შურისმაძიებელი ქალღმერთი, რომელიც პასუხობს მამის, გიგანტი თიაცის, მკვლელობას. ტექსტში ვითარდება მკაფიო

¹⁴ „სიხარულით ხარ, ლოკი! მაგრამ დიდხანს ვეღარ იცელქებ გახსნილი კუდით; რადგანაც კლდის წვერზე, შენი ცივისსხლიანი შვილის შიგნეულობით გაკრავენ ღმერთები.“

ლოკიმ უპასუხა:

„თუ კლდის წვერზე, ჩემი ცივისსხლიანი შვილის შიგნეულობით ღმერთები მიმაბამენ, მაშინ იცოდეთ, რომ მე პირველ რიგში იქ ვიყავი, როცა თიაცი დაეცა.“

სკადიმ მიუგო:

„თუ პირველ რიგში იქ იყავი, როცა თიაცი დაეცა, მაშინ იცოდეთ — ჩემი სამკვიდროებიდან და წმინდა ველებიდან მუდამ ცივი (მტრული) რჩევა შეგხვდება.“ (მთარგმნელი, სამხარაძე, თ, 2026)

ბინარული ოპოზიციები: სკადი წარმოადგენს სამართლიანობასა და წესრიგს, ხოლო ლოკი — ქაოსს.

მითზე დაყრდნობით, სამართლიანობამ განაჩენი უნდა გამოუტანოს ქაოსს. სკადის მტკიცე პოზიცია ასახავს იმ ღირებულებებს, რომელზეც დგას ღმერთების სამყარო. ქაოსის დროს უნდა აღდგეს წესრიგი.

ქართული მითოლოგიაში სამონადირეო მითოსის ერთ-ერთი გამოკვეთილი თემაა მონადირისა და ნადირთპატრონის სატრფიალო კავშირი. ამ ურთიერთობის ინიციატორი თავად ქალღვთაებაა. როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, ნადირობის ასპარეზი „გარე“ სივრცეა, რომლის წესიც განსხვავდება „შინასაგან“, სადაც ცხოვრობს მონადირე ადამიანთა საზოგადოების დადგენილი წესით. ამავე დროს, მას უწევს იმ სამყაროსთან ურთიერთობა, რომელსაც ის არ ეკუთვნის. ეს არის ველური ბუნება, ნადირთა სამყარო, რომელსაც განაგებს მდედრი ნადირთპატრონი და მის სამეფოში ადამიანური საზოგადოებისაგან განსხვავებული კანონები მოქმედებს. იმისათვის, რომ „გარე“ სამყაროდან ნადირი მოიპოვოს, მონადირე იძულებულია, ნადირთპატრონთან ურთიერთობა დაამყაროს. მოგვიანებით, როცა სამონადირეო მითოსში მამაკაცი ღვთაებები გაბატონდნენ, მონადირეები რიტუალებითა და მსხვერპლშეწირვით ახერხებდნენ მათი გულის მოგებას. უფრო ადრე კი, როცა ქალღვთაებას ებარა ნადირთა პატრონობა (და „გარე“ სამყარო მდედრი იყო), მის სამყაროში შეღწევისა და ნარმატების გარანტია ღვთაებასთან სასიყვარულო კავშირით მოიპოვებოდა.

ქ. სიხარულიძე აღნიშნავს, რომ ნადირთმფარველი დედა ქალღმერთთან წილნაყარი სახეა - მისი ერთ-ერთი გამოვლინება. სატრფიალო მიდრეკილებებიც მისგან აქვს მიღებული. ნადირობის ღვთაებისა და მონადირის სასიყვარულო ურთიერთობა იმ დიდი მისტერიის ნაწილია, რომელიც დედა ქალღმერთის მითოსში ჩამოყალიბდა (სიხარულიძე, 2006).

ანდრეზებში ყველაზე გავრცელებული მითი მონადირეზე არის „კიკნამის გვარის მონადირე“

“იყო კიკნამე — მონადირეა დიდი, უშიშარი და ნიჭიერი. ყოველ ღამე მიდიოდა ტყეში, სუნთქავდა ჰაერს სუფთას და ხედავდა ზეცას ცისფერას. ნადირთ ძებნა იყო მისი დევნა, და დაღლილობა არ უნდოდა, რადგან ნადირში იყო

ერთხელ, როცა სიბნელეში მიდიოდა, შეეჩეხა გველებს და მტაცებლებს, მაგრამ არ შეშინდა, შუბლით ამოჭრა გზა და თავის ნადავლს მოიტანა. ხალხი უთხოვრობდა, რომ კიკნაძე იყო ტყის სულის მეგობარი და მისი ძალა ბუნებიდან მოდიოდა. მონადირე სიბრძნეს და გამოცდილებას სწავლობდა ძველ მამულში, სადაც ბუნება იყო მკაცრი, მაგრამ სამართლიანი”.

დედააზრი: კიკნაძე იყო მამაცი და ნიჭიერი მონადირე, რომელიც ტყეში დადიოდა ნადირობისას. ხალხი მას ტყის სულის მეგობრად თვლიდა, ხოლო ამისთვის სიბრძნეს და ძალას ბუნება აძლევდა.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	1.დამოუკიდებელი საფრთხე	გმირი/ბუნების	კიკნაძე-გველები/სიბნელე
არქეტიპები	გმირი- მონადირე	კაცობრიობის განსახიერება კონფლიქტში	ნატიფი ბუნების ძალებთან
სიმბოლო	შუბი	ნებისყოფა და ძალა	

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1.ნადირობა არის ბრძოლა. 2. ტყე არის სიცოცხლის სივრცე 3. მონადირე არის გმირი
შინაარსი	1. ნადირობა წარმოდგენილია, როგორც აქტიური, გამოწვევით სავსე ურთიერთობა, სადაც გადარჩენა და ძალაუფლება ისახება. 2. ბუნების სივრცე, რომელიც სიცოცხლის და სიბრძნის ცენტრად იქცევა. 3.პიროვნება, რომელიც არა მხოლოდ ნადირობს, არამედ ბუნებასთან ჰარმონიაშია.
სამყაროს მოდელი	1.სამყარო ცოცხალი, გამოცდის სივრცე, სადაც მნიშვნელობა და გმირობა ყალიბდება ბრძოლითა და ჰარმონიით.

	2.ტყე - სიცოცხლის ცენტრი; 3.მონადირე- მორალური ფიგურა; ნადირობა-არქექტიპულ სცენარი, რომლითაც ადამიანი სწავლობს ბუნების კანონებს და ამ კანონებით საზღვრავს საკუთარ ღირსებას.
--	---

როგორც ვხედავთ, „კიკნადის მონადირეში“ წარმოდგენილია კულტურულ-სპეციფიკური თვალსაზრისით დატვირთული სტრუქტურები და არქექტიპები, რომლებიც განსაზღვრავენ ადამიანის და ბუნების ურთიერთობას. ტექსტში ორეულები ექსპლიციტურად უპირისპირდებიან ერთმანეთს: გვაქვს რამდენიმე ოპოზიციური წყვილი: ადამიანი ბუნების წინააღმდეგ, წესრიგი ქაოსის წინააღმდეგ, წმინდა (რიტუალი) მატერიალურის წინააღმდეგ.

„კიკნადის მონადირე“ მიუთითებს ბუნებასთან ჰარმონიული ურთიერთობის აუცილებლობაზე, სადაც გმირი — მონადირე — სიცოცხლეს ხედავს ნადირში და პატივს სცემს ბუნების წესებს. აქ გმირი არ არის მხოლოდ მეგრძოლი, არამედ სიბრძნის მატარებელია, რომლის ძალაც ბუნებასთან კავშირში მოდის.

კონცეპტუალური მეტაფორები, როგორიცაა „ნადირობა არის ბრძოლა“, „ნადირობა არის რიტუალი“, აყალიბებენ იმ კულტურულ ხედვას, რომ ბუნება მხოლოდ რესურსი არ არის — ის სულიერი და სამართლებრივი სუბიექტია, რომელთან ურთიერთობაც მკაცრი წესებით რეგულირდება.

ამ ტექსტის სტრუქტურული და სიმბოლური ანალიზი აჩვენებს, რომ იგი, როგორც კულტურული სისტემა, ასახავს სიღრმისეულ წარმოდგენებს ადამიანის ადგილის, მოვალეობის და ზღვრის შესახებ ბუნებაში (სამყაროში). შესაბამისად, ნადირობა ფიზიკური აქტიდან გარდაიქმნება კულტურული თვალსაზრისით კოდირებულ, სულიერ და ეთიკურ პრაქტიკად.

ქართულ მითოლოგიაში ყველაზე ცნობილი მითიური პერსონაჟები, რომლებიც ტყესთან და ნადირობასთან ასოცირდებიან, ოჩოპინტრე და დალია. მათ ცალ-ცალკე შევსებით.

ღვთაება დალი სვანური ზეპირსიტყვიერების მიხედვით, ნადირობის ქალღმერთია. ჩრდილო-კავკასიელთა ენებში ის გვხვდება შემდეგი სახელებით „დალი“, „დალაი“ „დელა“, დიალ“, რაც ნიშნავს „ღვთაებას“, „ღმერთს“. გამაჰმადიანებამდე ჩეჩენთა რელიგიაში უმაღლეს ღმერთს „დიალა“ ერქვა. თუშეთში გმირის მოსაგონარ რიტუალსა და სამგლოვიარო ლექსს „დალაობა“ ეწოდება (სიხარულიძე, 2006, 43).

სვანეთში მას ადგილის დედასთანაც აიგივებენ - კოჟა დალს (ადგილის დედას) უწოდებენ და ნანადირევის გულ-ღვიძლს სწირავენ. დალის გარეგნობა მის ღვთაებრივ წარმომავლობაზე მეტყველებს. ის ლამაზი ქალია, კოჭებამდე ოქროსფერი თმით, რომლითაც მანათობელ შიშველ სხეულს იფარავს. მოგვიანებით, როცა დალის სახეში ეპიკური პერსონაჟის მახასიათებლები შევიდა, მის თმას სასიცოცხლო ძალა მიეწერა. ამირანის თქმულებაში მონადირის ეჭვიანი ცოლი დალის ოქროს მაკრატლით იჭრის თმას, რასაც ქალღმერთის სიკვდილი მოჰყვება. სწორედ რელიგიური ფუნქციის დაკარგვამ და ეპიკური ნიშნების მოჭარბებამ განაპირობა დალის „გამრავლება“, გვიანდელია წარმოდგენა, რომ დალი ერთი არაა - ისინი ბევრნი არიან, ჯგუფ-ჯგუფად ცხოვრობენ და ადვილად არ მოეჩვენებიან ადამიანს. დალის საცხოვრებელი ადგილი სალი კლდეებია, სადაც მხოლოდ მუხლმაგარ ჯიხვებს შეუძლიათ გავლა (სიხარულიძე, 2006). იქამდე სახელჯანი მონადირეებიც კი ვერ აღწევენ დაუხმარებლად. ხალხში ამბობენ: „თუ დალიმ დაგლოცა, ყველაფერში გაგიმართლებს და ბედნიერი იქნები, თუ დაგწყევლა - უბედურიო“.

როგორც ღვთაებას, დალის გარდასახვის უნარიც აქვს, მონადირეს ის ირმის, ჯიხვის ან თეთრი შუნის სახით ეცხადება. ქალის სახით ადამიანს ხვდება მხოლოდ ჩაბნელებულ ადგილებში ან გამოქვაბულში. ის არა მარტო ღალატის, არამედ თავიდანვე სიყვარულზე უარის თქმის შემთხვევაშიც კი სჯის მონადირეს. მაგ., ერთი გადმოცემით, მეფისამ მეგლს გამოსტაცა დალის შვილი. დალიმ შეუთვალა: „თუ უნდა, ცოლად წამიყვანოს, ანდა წიფობის თვეში ცხრა ჯიხვს მივცემ, ან დღეში თითო პატარა თხასო“. მონადირემ სამივე საჩუქარზე უარი თქვა. დალიმ მინდორში ჯიხვების ჯოგი დაახვედრა. მონადირემ ოქროსრქიანი ჯიხვი მოკლა (ჯიხვს მარჯვენა ბეჭზე მზე ჰქონდა, მარცხენაზე – მთვარე). „უცებ მინდორი კლდედ იქცა. მონადირე ამ კლდიდან გადაიჩეხა და მოკვდა“ (ცანავა, 1992). ზოგჯერ კლდიდან გადაჩეხვით ისჯება

მონადირე, ზოგჯერ კი საკუთარი ისრითვე იღუპება. მონადირის დამღუპველი ყოველთვის ქალღმერთი დალია.

ელენე ვირსალაძის სტატიაში, „დალი კლევბზე მშობიარობს“(ვირსალაძე, 1961), აღწერილია ტექსტი „ დალი და მონადირე“ ერთ მთვარიან ღამეს, როცა მზე უკვე უკუ გზას დაადგა, სვანეთის კლდის ძირში მარტო მონადირე იდგა. კლდის ფერდობზე თეთრი ჯიხვი გამოჩნდა — დიდებული, ელვარე, ნაფეხურიც არ ესმოდა. მონადირე მივიდა და იარაღი ასწია, მაგრამ ცხოველი უცნაურად მოიტრიალდა და იქვე ქალი გამოჩნდა — ოქროსფერთმიანი, თვალეში მთვარის შუქი უბრწყვიალებდა.

„არ დამაზიანო,“ — უთხრა ქალმა. — „მე დალი ვარ, ნადირობის მფარველი. შენ შემოყვარე — და მოგცემ უხვ ნადავლს, თუ ერთს დამპირდები: ჩვენს სიყვარულს არავის ეტყვი.“

მონადირემ დადო ფიცი. დღეები გადიოდა — ნადირი თავს იწირავდა მისთვის, ცხოველები თითქოს თვითონ მოდიოდნენ. ერთხელ სოფელში, ქეიფზე, მონადირეს წამოსცდა: „იმაზე ძნელი არაფერია, როცა ქალი კლდიდან გიყურებს და გზას გაჩვენებს.“

მეორე დილას მთაში ავიდა — კლდე შეირყა. დალის ხმა უკანასკნელად მოესმა: „ვიცი, გამთქვი, შენსავით მრავალმა დამღუპა. ახლა კლდე გამოჩნდება შენს ფეხქვეშ.“ მონადირე გადაიჩეხა— და როცა ადამიანები მის ცხედარს ეძებდნენ, მხოლოდ ნატეხი მძივი იპოვეს და თეთრი ჯიხვის კვალი.”

მითის დედააზრი: მთვარიან ღამეს მონადირე დალის შეხვდა. ქალღმერთი მას უხვ ნადავლს დაჰპირდა, მაგრამ მონადირემ ფიცი დაარღვია და დალიმ დასაჯა.

მითის სტრუქტურის ანალიზი

ბინარული ოპოზიციები	ადამიანი-ტყის სული ქალი სიცოცხლე/სიკვდილი	მიწიერი/მისტიური მონადირის წარმატება, მისი დაღუპვა
არქეტიპები	1.გმირი	მონადირე-დაკარგვა და დასჯა, რომელიც წესრიგის დარღვევის შედეგია.

	2. ტრაგიკული მსხვერპლი	დაკარგვა და დასჯა, რომელიც წესრიგის დარღვევის შედეგია
სიმბოლო	თეთრი ჯიხვი მთვარის შუქი კლდე ნატეხი მძივი	სუფთა ბუნების სიმბოლო, თავისუფლება და მისტიურობა სულიერი ნათელი, მისტიკა ბუნების ძალა, განგების ინსტრუმენტი და საფრთხე წარწერა წარსულზე, ფიცის დარღვევის შედეგი და დასჯა

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1.ნადირობა არის სიყვარული და ფიცის დაცვა. 2. ბუნება არის მფარველი, მაგრამ მკაცრი მსაჯული 3. ფიცი არის სიცოცხლის და სიკვდილის საზღვარი
შინაარსი	1.მონადირე ბუნებასთან ჰარმონიაში უნდა იყოს, რომელიც სიყვარულს და პატივს ეფუძნება 2. დალი როგორც ბუნების საყრდენი და სამართლიანი მსაჯული 3. ფიცის დარღვევა ნიშნავს ტრაგედიას
სამყაროს მოდელი	1.სამყაროს ქმნის ბუნება და მისი ძალები, ა 2.დამიანმა უნდა იცოდეს თავისი ადგილი, ფიცი და სიჩუმე მთავარი ღირებულებაა. 3.სამყარო პერსონიფიცირებულია(ქალი ღვთაება-დალი, ამაში მდგომარეობს ბუნების წესრიგი.

შეიძლება დავასკვნათ, რომ მითი „დალი და მონადირე“ წარმოადგენს ბუნების და კულტურის, სიკვდილის და სიცოცხლის, ქალისა და კაცის დაპირისპირებასა და ერთიანობას. ლევის სტრუქტურალისტური მოდელები ამოიცნობენ მოცემულ

ციკლორობას, ხოლო რუსიეშვილის მეტაფორები ამ ციკლორობას ემატება ფაქიზი, სიღრმისეული მნიშვნელობებით.

აქვე მოვიტანთ ტექსტებიდან ნაწყვეტებს: „განთქმული მონადირე იყო ბაილ-ბეთქილი. დალის შეუყვარდა და ქმრობა სთხოვა, შემდეგ მანდილი აჩუქა. დალის მადლით, კარგი ნანადირევით ბრუნდებოდა ყოველთვის“. „დალი ერთ ოჯახში დადიოდა. ამ ოჯახს ვაჟი ჰყავდა. დალის შეუყვარდა და ბევრი ოქრო მისცა საჩუქრად.“ თუ მონადირის ცოლი ან დედა შეასწრებდა სატრფოსთან მწოლიარე დალს და მის თმას რძით განზანდა, დალი წყვეტდა საყვარელთან კავშირს, ოჯახს კი ბარაქიანობას უტოვებდა.

სიხარულიძე აღნიშნავს, რომ დალის ფრთებიც აქვს: „ერთი დალი წინ მიფრინავს, ყოველ ნაბიჯზე სახლის სიმაღლე ნახტომს აკეთებს“. მისი ფრთის შეხება ჭრილობას ამთელებს (სიხარულიძე, 2006). ეს კიდევ ერთი ნიშანია ნაყოფიერების ქალღმერთისა, რომელსაც შეუძლია როგორც ავადმყოფობის შეყრა, ისე მისგან განკურნება. დალი დედობრივი ნიშნითაც არის აღბეჭდილი. ის ხორციელი ქალივით მშობიარობს, შვილს აჩენს. დალის ციკლის თქმულებებში არც ბავშვის სახელია ცნობილი, არც მისი შემდგომი ბედი, თუმცა ამირანის თქმულების ბევრი ვარიანტი მის მშობელ დედად დალის ასახელებს. ამ ეპიზოდთან დაკავშირებით აღსანიშნავია, რომ ღმერთი დალის შვილის გაჩენას უკრძალავს. „დალის ყველაფრის უფლება კი არა აქვს. ის მთავარი ღმერთის-ხოშა ღერბეთის ნაწილია, მაგრამ დიდი ღმერთი ნებას არ რთავს, შვილი გააჩინოს. ამიტომ კივის კლდეში დალი მშობიარობისას. მგელიც ამიტომ მიუჩინა ხოშა ღერბეთმა. მონადირე მეფსაი მეთხვიარმა უშველა დალის, მგელი მოკლა და შვილი გადაურჩინა“. მადლობის ნიშნად დალი საჩუქარს აძლევს მონადირეს ან ნადირის მოკვლის უნარით აჯილდოებს. დალის უჭირს მშობიარობა. მას ადამიანის ნახელავი ნივთი სჭირდება და ეს გაუადვილებს მშობიარობას. „ერთმა კაცმა კლდეში მშობიარე დალი ნახა. უთხოვია, ადამიანის ნახელავი რამე მომიტანეო. ამ კაცმა ცოლის კიდობნიდან თეთრი ნაჭერი ამოიღო და დალის წაუღო. ამ უკანასკნელმა მადლობის ნიშნად საჩუქარი მისცა, რომელიც დამალული ჰქონდა იმ კაცს და სულ ბედნიერად ცხოვრობდა, ჭირი არ უნახავს“. გაწეული სამსახურისთვის დალი ადამიანს სიუხვით ასაჩუქრებს, რაც ნაყოფიერების ქალღვთაებასთან მისი სიახლოვის დასტურია (სიხარულიძე, 2006).

სამეგრელოში ნადირთ პატრონობა ქალღმერთ დალის მსგავს ღვთაებას - ტყაშმაფას სახელს უკავშირდება, რომელიც დალის ორეულია. მის გვერდით არის ოჩოკოჩი (ვაც-კაცი), რომელიც მუდამ დასდევს ტყაშმაფას, მაგრამ ის მას არ ემორჩილება. ოჩოკოჩი მხოლოდ ნაწილობრივ შეიძლება დავუკავშიროთ ნადირთა სამყაროს, რადგან როგორც ნადირთა გამგებელი, გადმოცემებში არ ჩანს. ტყაშმაფას ისეთივე ურთიერთობა აქვს მონადირესთან, როგორც დალის. ის უღრან ტყეში უხვდება მარტოხელა მონადირეს და სიყვარულს სთავაზობს. უფრო გავრცელებულია მონადირესთან შეხვედრის სხვა ვარიანტი. მონადირე ოჩოკოჩს ესვრის და ასე იხსნის ტყაშმაფას მისი ძალადობისაგან. მაღლიერი ტყაშმაფა ვაჟს სიყვარულს სთავაზობს (სიხარულიძე, 2006). უფრო ზუსტად, ეს ამბავი ასეა მოთხრობილი: ერთხელ მონადირე მახუტელა ტყეში იყო. მას ქალის ძახილი მემოესმა, მახუტელა, მიშველეო. მახუტელამ დაინახა, რომ თეთრად მორთულ, კოჭებამდე თმებით დაფარულ ქალს უკან მოსდევდა ბანჯგვლიანი ოჩოკოჩი. მახუტელამ თოფი ესროლა და ოჩოკოჩი გაიქცა. ტყაშმაფამ მაღლობის ნიშნად სიყვარული შესთავაზა მას, რომელზეც უარის თქმა მახსუტელამ ვერ შეძლო. ამ კავშირის შედეგად ის ცნობილ მონადირედ იქცა.

ანდრეზებში ვხვდებით შემდეგ ტექსტს: „ტყის ქალღმერთს არ უნდა შეეხოთ მონადირე, თუ ფიცს არ მისცემს, კლდეზე მისი სისხლი დაიწერება. ტყეში მონადირის ნაბიჯი უნდა იყოს მსუბუქი, ტყეშმაფას თვალები მძივივით ნათელია და მონადირეს უყურადღებობას არ აპატიებს.“

მითის სტრუქტურის ანალიზი:

ბინარული ოპოზიციები	პატივისცემა/დაუმორჩილებლობა სიწმინდე/ძალადობა	
არქეტიპები	1.დედა-ღმერთი/ქალღმერთი 2.მონადირე	1.ტყის ქალღმერთი — ბუნების მფარველი, ზებუნებრივი სიბრძნის მატარებელი 2.ადამიანის არქეტიპი, რომელიც ბუნებასთან ურთიერთობის ზღვარზე დგას.
სიმბოლოები	1.ტყე	1. სიწმინდე

	2. მსუბუქი ნაბიჯი	2. პატივისცემა, ჰარმონია
	3. სისხლი კლდეზე	3. გაფრთხილება/სასჯელი

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

ფორმა	1. ტყე არის ტაძარი. 2. დუმილი არის დამცავი ძალა. 3. მონადირე არის სტუმარი ტყეში.
შინაარსი	1. სიწმინდის სივრცე, რელიგიური დატვირთვით. 2. ფიცის შენახვა სიწმინდის ტოლფასია. 3. ბუნებაში ადამიანის ყოფნა დროებითია.
სამყაროს მოდელი	1. ადამიანი არ არის ცენტრალური ფიგურა, ტყე თავისი კანონებით მოქმედებს 2. ფიცის დაცვა ადამიანის მორალური პასუხისმგებლობაა 3. ადამიანი მუდამ ზღვარს უცავს ჰარმონიასა და დარღვევას შორის

ტყის ქალღმერთი — ბუნების განსახიერებაა, რომლისთვისაც კულტურული წესრიგის დარღვევა სიკვდილის ტოლფასია მონადირისთვის ფიცი არის ადამიანის მცდელობა ჰარმონიაში ცხოვრებისა ბუნებასთან. კლდე და სისხლი — საფრთხე და დასჯის სიმბოლოა, რაც ადასტურებს წესრიგის დარღვევას.

ყველა მითში, დალის შეეხება ეს თუ ტყაშმაფას, ეს სასიყვარულო ურთიერთობაც დამალული და ტაბუირებულია. ჭაბუკმა საიდუმლოდ უნდა შეინახოს ის. თუ დალი თავის სამფლობელოში - კლდეებში ხვდება მონადირეს, ტყაშმაფა სატრფოს სახლში მიდის და ისინი სასიძინდეში ან ბელელში ხვდებიან ერთმანეთს. შეხვედრის ადგილი ტყაშმაფას ნაყოფიერებასთან კავშირზე მიაწვდის. საყვარლების სოფელში შეხვედრას ის ხიფათი ახლავს, რომ ეს კავშირი შეიძლება ცნობილი გახდეს ვაჟის ცოლის ან დედისთვის.

დალისთან მსგავსებას ამყარებს ტყაშმაფას მთავარი ატრიბუტი - არაჩვეულებრივი თმა. ვაჟისა და მისი ოჯახის ბედი იმაზეა დამოკიდებული, როგორ მოექცევა ქალღმერთის თმას ოჯახის ქალი (დედა ან ცოლი), როცა მას ვაჟთან მწოლიარეს მიუსწრებს. თუ საკადრის პატივს მიაგებს და ტყაშმაფას თმას ახლად მოწველილ რძეში განზანს, ღვთაება დალოცავს სატრფოს ოჯახს და ვადაზე ადრე დატოვებს მას, მაგრამ თუ უგუნური ქალი თმას მოაჭრის ან ნაცარს შეაყრის, ღვთაება მთელ ოჯახს დასწყევლის და მას უბედურება ეწვევა. მახუტელას ცოლმა ნახა, რომ მისი ქმარი ტყაშმაფასთან იწვა (სიხარულიძე, 2006). ის შევიდა თხების სადგომში, მოწველა და რძით გაავსო კათხა. მწოლიარე ქალღმერთს მახუტელასთან ერთად ეძინა და მისი თმა მიწას ეფინებოდა. მონადირის ცოლმა რძით დაბანა ტყაშმაფას თმა, გაასწორა და ზევით აკეცა. ტყაშმაფას რომ გაეღვიძა, მახუტელა „გაათავისუფლა“ და დალოცა, შენი ნასროლი ტყვია ნადირს არ ასცდესო. სხვა მითში კი ერთ ახალგაზრდა მონადირეს და ტყაშმაფას, რომლებიც ასევე სასიმინდეში ხვდებოდნენ ერთმანეთს, დასძინებიათ. ტყაშმაფას თმა გადმოშლია. ვაჟის დედა დილით საქონლის გასაშვებად რომ მიდიოდა, ეს თმა დაუნახავს. მიმხვდარა, რაშიც ყოფილა საქმე, მოუწველია რძე და ამით დაუბანია ტყაშმაფას თმა. ღვთაებამ მასაც შეუმცირა ვადა და უთხრა, ეს დედაშენს უმადლოდე, იმან დამბანა თმაო. სხვა გადმოცემით, რომლის დასასრულიც განსხვავებულია, მოხუც ცოლ-ქმარს ერთი შვილიშვილი - ძალიან ლამაზი ვაჟი ჰყოლია. ის ტყის ქალს შეყვარებია და იძულებით გაუხდია საყვარლად. როცა ისინი ღამით ბელელში იწვნენ, შუქი გამოდიოდა, რადგან ქალღმერთს მანათობელი სხეული ჰქონია. ბებიას შეუნიშნავს ეს უჩვეულო სინათლე და ბელელში შეუხედავს. მისი შვილიშვილი ტყაშმაფასთან იწვა, მისი თმა კი მიწას ეფინა. ორივეს ეძინა. ბებიამ მჭრელი დანით მოაჭრა თმა ღვთაებას და შინ შეიტანა, აადულა წყალი და თმა შიგ ჩაუშვა. ქვაბი ვერცხლის ფულით აივსო. ასე გაიმეორა რამდენჯერმე, სანამ დილისთვის სკივრები ფულით არ გაავსო. გამთენიისას ადგა ტყის ქალი, თავი შეუმსუბუქდა. ნახა, რომ მისთვის თმა მოეჭრათ. ახალგაზრდა ვაჟს შეეცოდა მოხუცი ბებია და ეს საქციელი თავად დაიბრალა. ტყაშმაფამ დაწყევლა ის, გაძალღებული ცხოვრება უსურვა და წავიდა. ვაჟი გაგიჟდა და მართლაც ძაღლზე უარესი ცხოვრება ჰქონდა. არსებობს ისეთი არაერთი გადმოცემაც, სადაც უგუნურმა ცოლმა ნაცარი შეაყარა ტყაშმაფას თმას. მას მკბენარი გაუჩნდა და ოჯახი დაწყევლა.

როგორც ვხედავთ, ტყაშმაფასა და მონადირის ურთიერთობაში გარკვეულ როლს თამაშობს ოჯახის რომელიმე ქალი, რომელთა მოქმედებაზეც არის დამოკიდებული ღვთაებისა და მონადირის კავშირის შედეგი. ეს შედეგი კი პირდაპირ ეხება ოჯახს და მისი დიასახლისის გონიერებაზეა დამოკიდებული, როგორი იქნება ეს მომავალი.

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ, ტყეში წასულ მონადირეს, რომელსაც იქ ღამის გათევა უწევს, შეიძლება შეხვდეს ოჩოკოჩი (კაცი ვაცის სახით) (სიხარულიძე, 2006). ის ნანადირეში ეცილება მონადირეს, ცდილობს მის დალუპვას, მაგრამ არ ჩანს, რომ ის განაგებდეს და პატრონობდეს სამონადირეო საქმიანობას. ადმოცემების მიხედვით, ოჩოკოჩი ძალიან ჰგავს ადამიანს, მაგრამ მისგან განსხვავდება მსხვილი ძარღვებით, სიდიდით. ის ჟანგისფერია, ძალიან გრძელი ბალანი აქვს, დადის შიშველი და აქვს გრძელი და ბასრი ბრჭყალები. ოჩოკოჩს მკერდზე ნაჯახის ფორმის რქისებრი წანაზარდიც მოუჩანს, რომლითაც მოწინააღმდეგეს ამარცხებს.

ამგვარი გარეგნობის პერსონაჟები ჩრდილოკავკასიის ხალხთა მითოლოგიებშიც მოიპოვება. საქართველოს კუთხეებიდან კი, სამეგრელოში არსებობს გადმოცემები, რომლებშიც მოთხრობილია ოჩოკოჩისა და მოხერხებული მონადირის შეხვედრის შესახებ. ოჩოკოჩი ცდილობს, ნანადირევი წაართვას მონადირეს და მოკლას იგი, მაგრამ ბოლოს დამარცხებული გარბის ანდა პირიქით - მას კლავს მონადირე, სხვა ოჩოკოჩები კი წივილ-კივილით დასტირიან.

სამეგრელოში ნადირობის საქმესთან დაკავშირებულნი არიან, აგრეთვე, მრავალფუნქციური ღვთაებები - მესეფები, ისინი ამინდის გამგებლებიც არიან, ზღვისგაღმა ცხოვრობენ და წელიწადში რამდენჯერმე ამოდიან ხმელეთზე, მერე კი ანაწილებენ ნადირს - ვის რა უნდა ერგოს. მათ დაჰყვებათ მონადირე ძაღლი, აგროვებენ ნანადირევი ცხოველების ძვლებს და ტყავში აწყობენ, თუმცა მათ, ნადირთღვთაების მსგავსად, მოკლული ცხოველის გაცოცხლებაც შეუძლიათ. (სიხარულიძე, 2006).

აღმოსავლეთ საქართველოს მთიანეთში ნადირთა მწყემსი, უმეტესად, მამრი არსებაა. მას ოჩოპინტრეს უწოდებენ. მონადირე ისე ვერ წავიდოდა სანადიროდ, თუ ოჩოპინტრეს არ შეევედრებოდა: „ნადირთ მწყემსო ოჩოპინტრევ, შენ გეხვეწები, მომეცი ჯიხვის თავი, მომაკვლიე“. თუ ასე არ მოიქცევა მონადირე, ოჩოპინტრე

ჯიხვებს გააფრთხილებს: „აბა, გაიქცენით, მენადირე გეპარებისთ!“ . ტექსტებიდან ჩანს, რომ მონადირე ნადირის მოპოვების მიზნით სულს აძლევდა ოჩოპინტრეს, მაგრამ როგორ ხდებოდა ეს, ამაზე არაფერი ვიცით. ამგვარი გარიგება საიდუმლოდ რჩებოდა, ხოლო თუ გამჟღავნდებოდა, მონადირე ნადირობის დროს კლდიდან ვარდებოდა და იღუპებოდა. კიდევ ერთი აკრძალვა არსებობდა: მონადირეს სიფრთხილე მართებდა, რომ შემთხვევით არ მოეკლა ოჩოპინტრეს კუთვნილი ხარჯიხვი - „ნადირთ წინამძღოლი“, თორემ დაღუპვა არ ასცდებოდა. (სიხარულიძე, 2006).

კიდევ უფრო რომ ჩავუღრმავდეთ გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიას შორის სიმბოლიზაცია-მეტაფორიზაციის შედარებებსა და განსხვავებებს, მივიღებთ შემდეგ ჩამონათვალს:

ცხოველთა სიმბოლიზმი:

ქართული მითოლოგია: მგლისა და არწივის მსგავს ცხოველებს ქართულ მითებში პატივს სცემენ თავიანთი სიმაჟაცისა და სიბრძნის თვისებების გამო, რომლებიც ხშირად განასახიერებენ სულიერ არსებებს ან მეგზურებს.

გერმანიკული მითოლოგია: მგლებსა და ყორნებს წმინდა მნიშვნელობა აქვთ სკანდინავიურ მითოლოგიაში, მგელი წარმოადგენს ქაოსს, ხოლო ყორანი - ოდინის მსტოვარს.

ბედი და ბედისწერა:

ქართული მითოლოგია: ბედისა და ბედისწერის ცნებები დიდ როლს თამაშობენ ქართულ ფოლკლორში, სადაც ინდივიდების გზები გადაჯაჭვულია ღვთაებრივ ნებასთან და წინაპართა გავლენებთან.

გერმანიკული მითოლოგია: სკანდინავიური მითოლოგია ხაზს უსვამს ცნებას Wyrd (ბედი), აყალიბებს ღმერთებისა და მოკვდავების ცხოვრებას, რაც დეტერმინისტულ მსოფლმხედველობას ასახავს.

ეს შედარება და კონტრასტი ხაზს უსვამს იმას, თუ როგორ იკვლევს როგორც გერმანიკული, ისე ქართული მითოლოგია ადამიანის არსებობის ფუნდამენტურ თემებს, როგორიცაა დაბადება, სიცოცხლე, სიკვდილი და გამოსახავს

მას მეტაფორული ჩარჩოებით. ამ მეტაფორების შესწავლა ამდიდრებს ჩვენს კულტურული ცნობიერებას.

აქვე მოცემულია გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში აღმოჩენილი კონცეპტუალური მეტაფორები, რომლებიც ხაზს უსვამს ორი კულტურის მსგავსება-განსხვავებებს:

კონცეპტუალური მეტაფორები ქართულ მითოლოგიაში:

ცხოვრება არის მოგზაურობა: მეტაფორულად, ცხოვრება ხშირად არის გამოსახული, როგორც მოგზაურობა სხვადასხვა ეტაპებსა და გამოწვევებში, რაც ასახავს სულის პროგრესირებას სხვადასხვა სფეროში.

ბუნება არის ცოცხალი არსება: ბუნება პერსონიფიცირებულია, როგორც დამცავი ძალა (მაგ., ტყის სული, ბატონი), რომელიც იცავს და წარმართავს მოსახლეობას, ის სიმბოლურად ჰარმონიისა და წონასწორობის სიმბოლოა.

წინაპართა მეურვეობა: წინაპრებს პატივს სცემენ, როგორც სულიერ მეგზურებს, რომლებიც გავლენას ახდენენ და იცავენ ცოცხალ ადამიანებს, ინარჩუნებენ კავშირს წარსულ, აწმყო და მომავალ თაობებს შორის.

კოსმიური წესრიგი და ბალანსი: ქართული მითოლოგია ხშირად ასახავს სტრუქტურირებულ კოსმიურ წესრიგს, სადაც ღვთაებრივი არსებები და სფეროები ინარჩუნებენ წონასწორობას და სამართლიანობას სამყაროში.

წმინდა გეომეტრია და სიმბოლოები:

მზე, მთვარე და ვარსკვლავები - კოსმიური ძალები და სულიერი ენერგიები, რომლებიც ადამიანის ბედს აყალიბებენ.

კონცეპტუალური მეტაფორები გერმანიკულ (ნორდიულ) მითოლოგიაში:

მექმნა ქაოსიდან: მითოლოგიურად, ქმნილება წარმოიქმნება პირველადი ძალებისგან, როგორიცაა ცეცხლი და ყინული (Ginnungagap).

ცეცხლი და ყინული - ელემენტარული კონფლიქტის გარდამქმნელი ძალა.

ბედი და განწირულობა: ცნება *wyrd* (ბედი) აყალიბებს ბედს და მოქმედებებს.

ნორნები (ბედის მქსოვლები) - ცხოვრების გზებისა და შედეგების გარდაუვალობა.

მეომარი ეთოსი და პატივი: გმირები და მეომრები.

ოდინი, თორი - სათნოებები: გამბედაობა, ერთგულება, პატივი, კულტურული იდეალები და წინაპართა მემკვიდრეობა.

ქართული და გერმანიკული მითების საინტერესო გმირების შედარებისთვის წარმოვადგენთ ამირანსა და ლიუციფერს. ამირანი ღმერთს შეებრძოლა და კავკასიონის მთას მიეჯაჭვა სამუდამოდ. გერმანიაში კი სწამდათ, რომ ლიუციფერი ჯაჭვებით არის დაბმული და მჭედლები უროს ურტყამენ ჯაჭვის გასამაგრებლად. ალბანური წარმოდგენებით გველის ატრიბუტი გადატანილია ეშმაკზე. ის მიჯაჭვულია კლდეზე და წლის განმავლობაში განუწყვეტელი ხახუნით ათხელებს ჯაჭვს, მაგრამ აღდგომას მოდის მესია და ახალი ჯაჭვით ამაგრებს ეშმაკს (როგორც აღვნიშნეთ, სწორედ იგივე მოტივია ამირანის თქმულებასა და კიდევ არაერთ გადმოცემაში).

ტრანსფორმაცია და განახლება: სიკვდილი და აღორძინება. რაგნაროკი - ციკლების განადგურება და განახლება, ცხოვრება - როგორც ტრანსფორმაციის უწყვეტი პროცესი.

ორივე მითოლოგიაში მნიშვნელოვანია ცხოვრება, როგორც მოგზაურობა: როგორც ქართულ, ისე გერმანულ მითოლოგიაში ცხოვრების კონცეფცია ხშირად ასახავს მოგზაურობას. ქართულ მითოლოგიაში სულის მოგზაურობა სხვადასხვა სფეროებში ეხმიანება სკანდინავიურ რწმენას სულის გავლის შესახებ სხვადასხვა სფეროებში, როგორიცაა ზემოხსენებული მიდგარდი და ვალჰალა.

ქართულ მითოლოგიაში კონცეპტუალური მეტაფორები იძლევა ღრმა აზრს იმის შესახებ, თუ როგორ ესმოდათ ძველ ქართველებს თავიანთ სამყაროსი და ღმერთების. ეს მეტაფორები ხელს უწყობს აბსტრაქტული ცნებების ხელშესახებ ჩამოყალიბებას, რაც უფრო ღრმა კულტურული კავშირისა და გაგების საშუალებას იძლევა.

ეს პარალელები ხაზს უსვამს ადამიანური გამოცდილების უნივერსალურ თემებს, რომლებიც უნიკალურ შეხედულებებს იძლევა მათი მითოლოგიების შესახებ. ამგვარი კავშირების შესწავლამ შეიძლება მართლაც გამოავლინოს ახალი პერსპექტივები და

გააღრმავოს ჩვენი გაგება როგორც ქართული, ისე გერმანიკული კულტურული ნარატივების შესახებ.

როგორც ზემოთ ვახსენეთ, ორივე მითოლოგია იყენებს ბუნებას, როგორც მეტაფორას სულიერი ძალებისა და კოსმიური წესრიგისთვის, თუმცა ქართული მითოლოგია ხაზს უსვამს დაცვასა და გაფრთხილებას, ხოლო ნორვეგიული მითოლოგია იკვლევს კოსმიურ ერთობას იგდრასილის მეშვეობით. წინაპართა პატივმოყვარეობა საერთო მეტაფორაა, მაგრამ ქართული მითოლოგია ფოკუსირებულია ოჯახურ კავშირებზე, ხოლო გერმანიკული - ბედსა და გმირულ მემკვიდრეობაზე. ბედი ორივეში უმნიშვნელოვანესი ასპექტია, მაგრამ ქართული მითოლოგია ასახავს წინაპრების გავლენის ქვეშ მოქცეულ დეტერმინისტულ მსოფლმხედველობას, რომელიც ეწინააღმდეგება სკანდინავიური მითოლოგიის კონცეფციას გარე და კოსმიური ციკლების შესახებ.

4.3 რაოდენობრივი მონაცემები ნადირობაზე

შეზღუდული სივრცის გამო, ნადირობის თავშიც დეტალურად გავაანალიზეთ მხოლოდ სამი, ნადირობასთან დაკავშირებული მითი გერმანიკულში კონკრეტულად, პოეტური ედადან და ხუთი ანდრეზი ქართულში ზურაბ კიკნაძის ანდრეზებიდან. თუმცა ამ ქვეთავის მიზანია წარმოვადგინოთ ზოგადი სტატისტიკური მონაცემები ორივე მითოლოგიაში და განვიხილოთ უნივერსალური და უნიკალური ბინარული ოპოზიციები, არქეტიპები, სიმბოლოები და კონცეპტუალური მეტაფორები.

ნადირობის თემაზე გამოიკვეთა ოცდაშვიდი მითი გერმანიკული მითოლოგიიდან, კერძოდ, პოეტური ედადან, ხოლო ქართულში ოცდაოთხი ანდრეზი და მითი (ზურაბ კიკნაძის წყაროებზე დაყრდნობით).

პოეტურ ედაში ნადირობის და ნადირთღვთებების მითემები ასე წარმოჩინდება:

- სკალი და ჰატი – მგლები ნადირობენ მზესა და მთვარეს, კოსმოსური ნადირობა, რაგნაროკის ნიშანი.

- ურლი – ნადირობის ღმერთი, ზამთრის და სროლის ოსტატი.
- ფრეია – ველური ცხოველების დაცვა, ნადირზე სულიერი კავშირი; ცხოველები მისი ტოტემები.
- ჰესველგარი – გიგანტი, რომელიც ქარს ნადირობს; ბუნების ძალების კონტროლი ნადირობის გზით.
- ნიორდი – ზღვისა და ნადირობის სიმბოლიზმი წყლის მხარეს.
- თორი – მონსტრებისა და ველური არსებების „ნადირობა“; ადამიანებისთვის დაცვა.
- გუნდური ნადირობა / კოლექტივი – ღმერთები ერთად ნადირობენ მხეცებზე ან უზარმაზარ არსებებზე.
- სიზმრის ან წინათგრძნობის ნადირობა – ნადირობა, რომელიც მომავლის ან გამოცდების სიმბოლოა.
- ნადირობის იარაღის პერსონიფიკაცია – Ullr-ის და Þórr-ის იარაღი განსაკუთრებულ ძალას ატარებს.
- განაწესი ნადირობისთვის – რა დროს უნდა ნადირობდეს ადამიანი; სულიერი წესების დაცვა.
- მონადირე-ღმერთის ინსტიქტი – ღმერთი ხედავს ან გრძნობს ნადირს სხვაგვარად, ნადირობა = სულიერი ხედვა.
- მგლის ნადირობა ადამიანებზე – ადამიანის სუსტი წერტილების გამოცდა, სულიერი სიმტკიცის შემოწმება.
- ნადირობის რიტუალები – მსხვერპლი ან ტრადიცია, ღმერთების მოწონების ნიშნად.
- მთვარისა და მზის ნადირობა – კოსმოლოგიური სიმბოლო, ბუნების ცვლილების ინტეგრაცია.
- რაგნაროკის ნადირობა – მსოფლიოს დასასრულის წინასწარმეტყველება ნადირობის ფორმით.

ქართულში კი ამგვარად:

- ირემი და მონადირე – მონადირე იღებს სულიერ და ფიზიკურ ძალას, ირემის ხორცშია „ღვთაებრივი თვისება“.
- ნადირთმწყემსი – მონადირის ინსტიქტი, ბუნებასთან კავშირი; მონადირე ხედავს ნადირს „სულის თვალით“.
- კოჭლი ნადირი – მოულოდნელი დაბრკოლება ნადირობის დროს, სიფრთხილის სიმბოლო.
- მონადირეების ჯგუფი – კოლექტიური ნადირობის მნიშვნელობა, ტოტემური კავშირი ცხოველებთან.
- ნადირის იარაღი – იარაღი როგორც სულიერი ძალის განსახიერება, ზოგჯერ პერსონიფიცირებული.
- სულიერი ტოტემიზმი – მონადირე იბადება ან გარდაიქმნება ნადირთან მსგავს თვისებებში.
- ველური ცხოველების დაცვა – მონადირე განაზოგუნებს ბუნების კანონზე, ნადირობა = ჰარმონია.
- მონადირე-თამაში ღმერთთან – ნადირობის დროს მონადირეს ღმერთები აფარებენ ან განსჯიან.
- ღამის ნადირობა – სიკეთისა და ბოროტების განცდის სიმბოლო; სულიერი გამოცდა.
- გავლენიანი ნადირობა – ნადირობის შედეგი გავლენას ახდენს მთელი სოფლის ან კლანის ცხოვრებაზე.
- ნადირზე მონადირეების რიტუალი – რიტუალები ნადირობის წინ, ფსიქოლოგიური მომზადება.
- შთაგონება ნადირთან კონტაქტით – მონადირე იღებს გამოცდას, ხვდება სიზუსტეს, მოთმინებას.
- ნადირზე მონადირის სტრატეგია – გეგმება, ინტელექტის გამოყენება; ნადირობა = სულიერი ბრძოლის სიმბოლო.

ბინარული ოპოზიციების კლასიფიკაცია

ბინარული ოპოზიციები	გერმანიკული	ქართული	განსხვავება
ადამიანი/ბუნება	ადამიანი/მგელი/ ბუნებრივი ძალები	მონადირე/ირემი ნადირი	ორივე კულტურაში წარმოჩენილი ნადირობის ჰარმონია ბუნებასთან, თუმცა, ედაში კოსმოლოგიური დატვირთვა აქვს.
ძალა/სისუსტე	ნადირზე მონადირე ზემოქმედებს ღვთაებრივი ნიჭით ან უნარით.	მონადირე ძალას იღებს ნადირთან კონტაქტით.	ქართულში ფსიქოლოგიური და სულიერი განვითარების სიმბოლოს ავლენს, ხოლო პოეტურ ედაში კოსმოლოგიური მნიშვნელობა ვლინდება.
კოლექტივი/ინდივი დი	ღმერთების ნადირობა/ინდივიდუალუ რი გმირები	ჯგუფური ნადირობა/ინდივიდუალუ რი ინიციატია	ორივე კულტურაში სახასიათოა კოლექტიური და ინდივიდუალუ რი ელემენტები.
სიცოცხლე/სიკვდილ ი	ნადირობა/სამყაროს დაღუპვა	ნადირობა/ნადირის დაღუპვა	ადგილობრივ სულიერ მნიშვნელობას წარმოაჩენს კიკნაძე, ხოლო კოსმოლოგიური ა წარმოდგენილი პოეტურ ედაში.

არქექტიპების კლასიფიკაცია

არქექტიპები	გერმანიკული	ქართული	პარალელი
გმირი მონადირე	ღმერთები მონსტრების წინააღმდეგ	ირემზე მონადირის სახე	ორივეში საწყისია გმირობა. კიკნაძე ადამიანზე ფოკუსირდება, ხოლო ედაში უფრო ღვთაებრივი მოქმედებები იკვეთება.
ურჩხული/ ნადირი	ველური მგლები	ირემი, კოჭლი ნადირი	ორივე ნადირობის ობიექტია, თუმცა, ედაში მეტი სიმბოლური დატვირთვა ჩანს.
ინსტრუმენტი/ იარაღი	ურლის და თორის იარაღი.	ღვთაებრივი ძალის მქონე მონადირის იარაღი	იარაღი, როგორც ძალის განსახიერება, ორივე კულტურაში პერსონიფიცირებულია.

სიმბოლოების კლასიფიკაცია

სიმბოლო	გერმანიკული	ქართული	პარალელი
ირემი/ნადირი	ბუნებრივი ძალა/ მონსტრული ალეგორია.	სულიერი გამოცდა, ფიზიკური ძალა	კიკნაძე ადამიანურ გამოცდილებაზე, ედაში კოსმოსურ ასპექტზე გათვლილი
იარაღი	ღვთაებრივი ძალა	პირადი სიძლიერე	მსგავსება: იარაღი = ძალის განსახიერება
ნადირობის გარემო	ბუნებრივი სივრცეები/კოსმოსური, ზეციური პარალელები	ტყე/მთა	კიკნაძე – მიწიერი რეალობა, ედაში – სიმბოლურ- კოსმოლოგიური სივრცე

კონცეპტუალური მეტაფორების კლასიფიკაცია

კონცეპტუალური მეტაფორები	გერმანიკული	ქართული	მსგავსება-განსხვავება
ნადირობა არის სულიერი განვითარების პროცესი.	ღმერთები ნადირობენ ველურ არსებებზე.	მონადირე იძენს სიბრძნეს.	მსგავსება: ნადირობა = სულიერი/მორფოლოგიური პროცესი; განსხვავება: კიკნაძესთან ადამიანური, ედაში – კოსმოლოგიური.
ნადირობა არის გამოცდა.	სკადი/ჰატი ბუნებრივი ძალები.	ირემი ან კოჭლი ნადირი.	მსგავსება: ნადირი სირთულეების სიმბოლოა; განსხვავება: გერმანიკულში ნადირობა-გმირობის ძალის გამოცდა, ქართულში-საკრალური გამოცდა.
იარაღი არის ძალა.	ურლის და თორის იარაღი.	მონადირის იარაღი.	მსგავსება: იარაღი ძალაა და ღვთაებრივი მხარდაჭერა. განსხვავება: გერმანიკულ მითოლოგიაში იარაღი -ინდივიდუალური გმირის ფიზიკური ძალაა, ქართულში-ღვთაებრივი, საკრალური წესრიგის დაცვა.
კოლექტივი არის ჰარმონია.	ღმერთების ჯგუფური ნადირობა.	მონადირის ჯგუფური ნადირობა.	მსგავსება: ჯგუფური მუშაობა წარმატებისთვის აუცილებელია; განსხვავება – კიკნაძე – ადამიანური საზოგადოება, ედაში – ღვთაებრივი საზოგადოება.
წესები/კანონები არის ჰარმონია.	ნადირობის კოსმოლოგიური წესები.	ნადირობის წინა რიტუალები.	ორივე სისტემაში წესები აუცილებელია ჰარმონიისთვის.

ნადირობის, როგორც კულტურული და სულიერი სიმბოლური რიტუალის შესახებ მითიური ნარატივი ნათლად წარმოაჩენს მსგავსებებს და უნიკალურობას გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში. ქართულ მითებში ნადირობა ხშირად რეალური ადამიანური გამოცდილების, ფსიქოლოგიური განვითარების და საზოგადოების ჰარმონიის სიმბოლოა. მონადირე ირემზე ნადირობს არა მხოლოდ სარჩოს მოპოვების გამო, არამედ სულიერი სიძლიერის, მოთმინებისა და ინსტიქტის

გამოცდისთვის. კოჭლი ნადირი ან მოულოდნელი დაბრკოლება სიფრთხილის აუცილებლობას უსვამს ხაზს, ხოლო მონადირეების ჯგუფური ნადირობა ნათლად გამოხატავს კოლექტიურ პასუხისმგებლობას და ტოტემურ კავშირს ბუნებასთან. იარაღი, როგორც ღვთაებრივი ან სულიერი ძალის მატარებელი, აქ მხოლოდ ფიზიკური ინსტრუმენტი არ არის – ის მონადირის ფსიქოლოგიურ და სულიერ ძლიერებას აღიარებს.

გერმანიკულ მითოლოგიაში, პოეტურ ედაში, ნადირობა კოსმოლოგიური, ღვთაებრივი და ეპიკური მნიშვნელობისაა. მგლები სკალი და ჰატი ნადირობენ მზესა და მთვარეზე, რაც სამყაროს დასასრულის, რაგნაროკის სიმბოლოა. ურლი, თორი და ფრეია ნადირობენ ველურ არსებებსა და მონსტრებზე, გამოხატავენ ბუნების ძალებისა და კოსმოსური წესების კონტროლს. ნადირი აქ ყოველთვის გამოცდაა – მაგრამ არა მხოლოდ ადამიანისთვის; ის სამყაროს ჰარმონიისა და წესრიგის აბსტრაქტული, ღვთაებრივი ელემენტია. იარაღი ღვთაებრივ მხარდაჭერას ატარებს, კოლექტივი – ღმერთების გუნდის ერთიანობას, ხოლო ნადირობის წესები – კოსმოსურ კანონებს ასახავს.

ამ ორი სისტემის შედარებით ნათლად ჩანს უნივერსალური მეტაფორული ელემენტები: ნადირობა როგორც სულიერი პროცესი, ნადირი როგორც გამოცდა, იარაღი როგორც ძალის სიმბოლო, კოლექტივი როგორც ჰარმონიისა და წესრიგის სურათი. ბინარული ოპოზიციები – ადამიანი/ბუნება, ძალა/სისუსტე, ინდივიდი/კოლექტივი – ორივე კულტურაში მნიშვნელოვანია. არქეტიპები – მონადირე/გმირი, მონსტრი/ნადირი, ინსტრუმენტი/იარაღი – გვაძლევს საშუალებას, დავინახოთ კულტურებს შორის საწყისი ფსიქოლოგიური და ფილოსოფიური მსგავსება, მაშინ როცა სიმბოლოები და კონცეპტუალური მეტაფორები (ნადირობა = სულიერი/კოსმოლოგიური პროცესი; ნადირი = გამოცდა; იარაღი = ძალა; კოლექტივი = ჰარმონია; წესები = ჰარმონია/კოსმოსური კანონები) აჩვენებს სხვადასხვა მასშტაბისა და სიმბოლური დატვირთვის სპეციფიკას.

ქართულ მითებში ასახული მითოლოგიური გამოცდილება მკაფიოდ მიუთითებს ადამიანურ გამოცდილებაზე, სოციალური ურთიერთობებისა და ფსიქოლოგიური განვითარების პროცესზე, ხოლო პოეტური ედა აჩვენებს კოსმოსურ, ღვთაებრივ და

ეპიკურ სისტემას, სადაც ნადირობა წარმოადგენს სამყაროს წესრიგის კონტროლის და ჰარმონიის შენარჩუნების საშუალებას. თუმცა ორივე კულტურაში ნადირობა ერთდროულად გამოცდა, სიმღიერის, ბრძოლის და სულიერი ერთიანობის სიმბოლოა.

საბოლოოდ შეიძლება ითქვას, ნადირობის მითოლოგიური ნარატივი ორი კულტურის ჭრილში გვიჩვენებს, რომ ადამიანის გამოცდილება და კოსმიური წესრიგი, მიუხედავად განსხვავებული მასშტაბისა, მუდმივად იკვეთება ერთგვარ ეთიკურ და კულტურულ მეტაფორებში, რაც აერთიანებს გერმანიკული და ქართული მითოლოგიის ხედვას ადამიანის და ბუნების ურთიერთობაზე.

კვლევის შედეგები და ზოგადი დასკვნები

სადისერტაციო კვლევის ფარგლებში განხორციელებულმა შედარებითმა ანალიზმა ცხადყო, რომ წინამდებარე კვლევაში გამოყენებული მეთოდოლოგიური ჩარჩოს საშუალებით ეფექტურად შეიძლება გაანალიზდეს გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური ნარატივების მეტაფორული და სიმბოლური კონცეპტუალიზაციის პრობლემები. ინტერდისციპლინური მიდგომის ფარგლებში, რომელიც აერთიანებს სტრუქტურალიზმის, კოგნიტური ლინგვისტიკისა და კულტურული ანთროპოლოგიის პრინციპებს, შესაძლებელი გახდა მითის გააზრება არა მხოლოდ როგორც ნარატიული ტექსტის, არამედ როგორც კულტურული აზროვნების კონცეპტუალური მოდელისა.

მ.რუსიეშვილის ანდაზის მეტაფორის სემანტიკურ-პრაგმატიკული მოდელი კვლევის ფარგლებში მოერგო მითოლოგიური მასალის სპეციფიკას. მოდელის სამდონიანი სტრუქტურა — ლინგვისტური ფორმა, კულტურულ-სემანტიკური შინაარსი და მითში ასახული სამყაროს მოდელი — გაფართოვდა კოსმოლოგიური და არქეტიპული განზომილებების ჩართვით, რამაც შესაძლებელი გახდა მითში არსებული მეტაფორების ფუნქციონირების გაანალიზება როგორც ტექსტუალურ, ისე კულტურულ-სისტემურ დონეზე. აღნიშნულმა მოდიფიკაციამ შესაძლებელი გახდა

მეტაფორის არა როგორც იზოლირებული სემანტიკური ფენომენის, არამედ როგორც ზოგად მითოლოგიურ სისტემაში ინტეგრირებული კონცეპტუალური მექანიზმის ინტერპრეტაცია.

მეთოდოლოგიური ჩარჩოს ფარგლებში განხორციელებულმა ანალიზმა აჩვენა, რომ გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიებში კონცეპტუალური მეტაფორები ფუნქციონირებს, როგორც სამყაროს აღქმის ორგანიზების ძირითადი ინსტრუმენტები, რომელთა მეშვეობითაც ფორმირდება კოსმოსისა და ქაოსის, სიცოცხლისა და სიკვდილის, თავისუფლებისა და ტყვეობის სტრუქტურული ოპოზიციები.

ამასთან, მეთოდოლოგიურმა ჩარჩომ უზრუნველყო უნივერსალური და კულტურულად სპეციფიკური მეტაფორული მოდელების დიფერენცირება. კვლევამ ცხადყო, რომ მიუხედავად საერთო სტრუქტურული კანონზომიერებებისა, თითოეულ მითოლოგიურ სისტემაში მეტაფორები განსხვავებულ ღირებულებით დატვირთვას იძენს, რაც განპირობებულია კულტურული მეხსიერების, რიტუალური პრაქტიკისა და ისტორიულ-სოციალური კონტექსტის თავისებურებებით.

შეიძლება ითქვას, ანდაზის კონცეპტუალური მეტაფორის მოდელის მოდიფიკაციამ შექმნა თეორიულად დასაბუთებული და პრაქტიკულად ეფექტური ანალიტიკური ინსტრუმენტი, რომელმაც შესაძლებელი გახადა გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური ტექსტების სიღრმისეული, სისტემური და შედარებითი ინტერპრეტაცია. აღნიშნული მიდგომა ამყარებს კვლევის სამეცნიერო სანდოობას და ქმნის პერსპექტივას მისი გამოყენებისთვის სხვა მითოლოგიური და კულტურული სისტემების ანალიზშიც.

თვალნათელია, რომ გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიურ სისტემებში ერთდროულად ფუნქციონირებს როგორც უნივერსალური, ისე კულტურულად სპეციფიკური მითემები. აღნიშნული მითემების სტრუქტურული ანალიზის შედეგად შესაძლებელი გახდა მათგან გამომდინარე ბინარული ოპოზიციების, სიმბოლოების, არქეტიპების და კონცეპტუალური მეტაფორების იდენტიფიცირება და კლასიფიკაცია, რაც განხორციელდა ერთიანი მეთოდოლოგიური პრინციპის საფუძველზე. ამ მიდგომამ საშუალება მოგვცა გამოგვეკვეთა საერთო კოგნიტიური ბირთვი და ამავე დროს დაგვეფიქსირებინა თითოეული კულტურისთვის დამახასიათებელი

სემანტიკური თავისებურებები. სამყაროს წარმოშობის მითემების განხილვისას თვალსაჩინოდ იკვეთება სტრუქტურული პარალელები. გერმანიკულ მითოლოგიაში, კერძოდ „ვოლუსპაში“, კოსმოსის გენეზისი წარმოდგენილია საწყისი სიცარიელისა და ურთიერთსაპირისპირო პოლარული ელემენტების — ცეცხლისა და ყინულის — დაპირისპირების შედეგად. ამ დაპირისპირებით იზადება პირველადი მატერია, გოლიათი იმირი, რომელიც სტრუქტურალისტური ანალიზის მიხედვით წარმოადგენს კლასიკურ ბინარულ ოპოზიციას. კოვეჩეშის კულტურული მეტაფორის თეორიის კონტექსტში კი ეს ნარატივი ცხადყოფს სამყაროს შექმნას განსაზღვრული სქემატური ლოგიკის შესაბამისად, სადაც ფორმალური ასპექტი რეალიზდება იმირის სხეულის მატერიალიზაციით და მისი გარდაქმნით კოსმოსურ სტრუქტურად. ქართული მითოლოგიური მასალის ანალიზი, განსაკუთრებით კიკნაძის მიერ ჩაწერილი ანდრეზების საფუძველზე, ავლენს სამყაროს სამფენიან მოდელს: ზეციურ სივრცეს, როგორც ღვთაებრივ წესრიგს; ქვესკნელს, როგორც ქაოსურ და დემონურ რეალობას; და შუასამყაროს, რომელიც ადამიანის და გმირის არსებობის ადგილია. ამ მოდელში ფუნდამენტურ სტრუქტურულ დერძს წარმოადგენს ოპოზიცია ზედა/ქვედა, რომელიც ქმნის ფართო მეტაფორულ ქსელს — სინათლე/სიბნელე, წესრიგი/ქაოსი, კეთილი/ზოროტი. აღნიშნული ბინარული სისტემა ქმნის სამყაროს აღქმის მკაფიო სემანტიკურ ჩარჩოს.

საყურადღებოა გმირის ამოსვლისა და გზის მითემა, რომელიც ორივე კულტურაში ერთ-ერთ ცენტრალურ სტრუქტურულ ელემენტს წარმოადგენს. გერმანიკულ მითოლოგიაში ეს პროცესი თვალსაჩინოდ ვლინდება ოდინის ტრანსფორმაციულ აქტში, როდესაც იგი საკუთარი თავის მსხვერპლად შეწირვის გზით მოიპოვებს ცოდნას. აღნიშნული ნარატივი წარმოაჩენს გმირის განახლებას სიმბოლური სიკვდილის მეშვეობით და საფუძველია ისეთი კონცეპტუალურ მეტაფორების, როგორიცაა „ცხოვრება არის გზა“ და „ცოდნა არის მსხვერპლი“.

ქართულ მითოლოგიურ კონტექსტში ანალოგიური სტრუქტურული ფუნქცია ენიჭება ამირანის ფიგურას. (კიკნაძე, 2009) დევებთან ბრძოლა და კლდეზე მიჯაჭვულობა წარმოაჩენს გმირის ტრანსფორმაციულ გზას, რომელიც მეტაფორულად განიმარტება როგორც მზისკენ სვლა და ძალის შენარჩუნება მსხვერპლის ფასად. ამირანი შინაარსობრივად განასახიერებს გმირის

კონცენტრირებულ ენერგიას, ხოლო სამყაროს მოდელში მისი ტანჯვა და გაჩერება წესრიგს ამკვიდრებს.

მსხვერპლისა და განახლების მითემა ორივე ტრადიციაში ასევე მნიშვნელოვან სტრუქტურულ პარალელებს ავლენს. სკანდინავიურ ნარატივში რაგნაროკის შემდგომი სამყაროს აღდგენა, ხოლო ქართულში ამირანის ტრანსფორმაციით მიღწეული სტაბილურობა, კონცეპტუალურად ერთიანდება ისეთ მეტაფორებში, როგორიცაა „სიკვდილი არის დაბრუნება“, „მსხვერპლი არის თესლი“ და „გმირი არის სამყაროს საყრდენი“.

შედეგად, გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური სისტემების ანალიზი სტრუქტურალიზმის, კულტურული მეტაფორის თეორიისა და კონცეპტუალური მოდელირების სინთეზით ადასტურებს, რომ ორივე ტრადიცია ეფუძნება ერთსა და იმავე ღრმა სტრუქტურულ ლოგიკას: ქაოსი — ფორმირება — გმირი — ბრძოლა — მსხვერპლი — განახლება. ამავე დროს, კვლევა აჩვენებს, რომ კონცეპტუალური მეტაფორები ორივე კულტურაში არა მხოლოდ ენობრივ დონეზე ფუნქციონირებს, არამედ უშუალოდ სამყაროს მოდელის კონსტრუქციაშია ინტეგრირებული, რაც მითოლოგიურ აზროვნებას აქცევს უნივერსალურ კოგნიტიურ მექანიზმად კულტურული მრავალფეროვნების პირობებში.

მითოსური ხის საერთო მახასიათებლებისა და სტრუქტურული პარალელების დეტალური ანალიზი ცხადყოფს, რომ ხე, როგორც კოსმოსური წესრიგის არქეტიპული მოდელი, ცენტრალურ ადგილს იკავებს თითქმის ყველა მითოლოგიურ სისტემაში. მისი სიმბოლური ფუნქცია სცდება ბუნებრივი ობიექტის მნიშვნელობას და გარდაიქმნება სამყაროს ორგანიზების, ტრანსცენდენტულთან კავშირის და კულტურული თვითიდენტიფიკაციის მატარებელ სტრუქტურად. გერმანიკულ მითოლოგიაში იგდრასილი ფუნქციონირებს როგორც სამღერძა კოსმოსური მოდელი, რომელიც აერთიანებს ზეციურ, მიწიერ და ქვესკნელის სივრცეებს, ხოლო ქართულ მითოლოგიურ ტრადიციაში მუხა, იფანი და ალვის ხე არა მხოლოდ ბუნებრივ გარემოსთან ადამიანის თანაცხოვრების სიმბოლოებად გვევლინება, არამედ ეთნოკულტურული მეხსიერებისა და საკრალური იდენტობის გამომხატველ ნიშნებადაც.

ემპირიული მონაცემების რაოდენობრივი ანალიზი საშუალებას იძლევა, შედარებით ჭრილში განვიხილოთ, თუ როგორ ხდება ხის სიმბოლოს სისტემატიზაცია გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიურ ტექსტებში ბინარული ოპოზიციების, არქეტიპული ფიგურების, სიმბოლური ელემენტებისა და კონცეპტუალური მეტაფორების მეშვეობით. სტატისტიკური მაჩვენებლები ცხადყოფს, რომ მიუხედავად ტექსტობრივი კორპუსის განსხვავებული მოცულობისა და ჟანრული თავისებურებებისა, ორივე ტრადიცია ავლენს ხის სიმბოლოს მაღალ სტრუქტურულ პროდუქტიულობას.

ბინარული ოპოზიციების შეპირისპირებითი ანალიზი აჩვენებს, რომ გერმანიკულ მითოლოგიაში იგდრასილის გარშემო კონცენტრირდება ფუნდამენტური კოსმოლოგიური დაპირისპირებები, როგორიცაა სიცოცხლე და სიკვდილი, ხილული და უხილავი სამყარო, ასევე ძველი ღვთაებრივი წესრიგი და ახალი ქაოტური რეალობა, რაც განსაკუთრებით მკაფიოდ იჩენს თავს რაგნაროკის ესქატოლოგიურ კონტექსტში. ამ ოპოზიციების საშუალებით ხე წარმოჩნდება როგორც სამყაროთა გადაკვეთის ცენტრი და კოსმოსური სტაბილურობის დროებითი საყრდენი.

ქართულ ანდრეზებში კი ხის ირგვლივ ფორმირებული ბინარული სისტემები უფრო მეტად ლოკალურ და ეთნოგრაფიულად განსაზღვრულ ხასიათს ატარებს. ოპოზიციები, როგორიცაა სოფელი და ტყე, წმინდა და ბილწი, ქალური და მამაკაცური საწყისი, მიწიერი და ზეციური სივრცე, მჭიდროდ უკავშირდება რიტუალურ პრაქტიკას და ყოველდღიურ ყოფით გამოცდილებას. ამ თვალსაზრისით, ხე ფუნქციონირებს როგორც გარდამავალი ზონა, სადაც საპირისპირო ძალები ერთიანდება და საკრალური მნიშვნელობა ენიჭება კონკრეტულ ადგილს (Bellows, 1923).

არქეტიპული ანალიზი ცხადყოფს, რომ გერმანიკულ მითებში იგდრასილი წარმოდგენილია როგორც სამყაროს ღერძი (axis mundi), როგორც ბუნებრივი სიბრძნის მატარებელი მშობელი და როგორც მსხვერპლთან დაკავშირებული სტრუქტურა, რომელთანაც უშუალოდ არის დაკავშირებული ოდინის თვითშეწირვის ნარატივი. ამ კონტექსტში ხე იძენს აბსტრაქტულ და უნივერსალურ კოსმიურ მნიშვნელობას.

ქართული მითოლოგიური ტექსტები კი ხეს განიხილავს როგორც დედობრივი ენერგიის მატარებელ არქეტიპს ადგილს და როგორც სიწმინდის დამცველ დარაჯს. აქ ხის არქეტიპი ნაკლებად განზოგადებულია და მეტადაა მიბმული კონკრეტულ ღვთაებებს, ადგილობრივ ტრადიციებსა და რიტუალურ მოქმედებებს. მიუხედავად ამ განსხვავებებისა, ორივე კულტურაში ხე აღიქმება როგორც ტრანსცენდენტული ძალის მატარებელი სტრუქტურა, რომელიც აერთიანებს ბუნებრივსა და ზებუნებრივ განზომილებებს. (კიკნაძე, 2016)

სიმბოლოთა ანალიზი აჩვენებს, რომ ხის სტრუქტურული ელემენტები — ფესვები, ტანი და ტოტები — ორივე მითოლოგიურ სისტემაში ანალოგიურად ასახავს სამსაფეხუროვან კოსმოსურ მოდელს. ფესვები დაკავშირებულია ქვესკნელთან, წარსულთან და წინაპართა სამყაროსთან; ტანი წარმოადგენს ადამიანურ სივრცეს და სოციალური ყოფის ცენტრს; ტოტები კი ზეციურ სფეროს, ღვთაებრივ მფარველობასა და მომავალს უკავშირდება. განსხვავება იმაში მდგომარეობს, რომ ქართულ კონტექსტში ეს სიმბოლოები ხშირად ინახება ზეპირსიტყვიერ ტრადიციაში, ლოცვებსა და ანდრეზებში, მაშინ როცა გერმანიკულ მითოლოგიაში ისინი კოსმოგონიურ და ეპიკურ ტექსტებშია ინსტიტუციონალიზებული.

კონცეპტუალური მეტაფორების დონეზე ხე ორივე კულტურაში ფუნქციონირებს როგორც სივრცისა და დროის გადაკვეთითი წერტილი. გერმანიკულ მითოლოგიაში ხის რყევა, არწივის ყივილი ან ჰელის ფერმკრთალი სახე მეტაფორულად გამოხატავს კოსმოსური წესრიგის რღვევას და აპოკალიფსურ გარდატეხას. ქართულ ტრადიციაში კი ხე მეტაფორულად განიმარტება როგორც ღმერთთან მიახლების ადგილი, საზრდოს წყარო და ციკლური განახლების სიმბოლო, რაც მჭიდროდ უკავშირდება სოფლის ყოფასა და რწმენის პრაქტიკას.

სტატისტიკური მონაცემები ადასტურებს, რომ ხის სიმბოლო ორივე მითოლოგიურ სისტემაში ატარებს არქეტიპულ და სტრუქტურულ ფუნქციას, თუმცა მისი სემანტიკური დატვირთვა განსხვავებულ კულტურულ აქცენტებს ავლენს. ქართული მითოლოგია ხეს უმთავრესად აკავშირებს ლოკალურ ტრადიციებთან, რიტუალებსა და სოციალური ცხოვრების ორგანიზებასთან, მაშინ როცა გერმანიკული სისტემა ცდილობს ხის სიმბოლოს უნივერსალური კოსმოლოგიური მნიშვნელობა მიანიჭოს.

მიუხედავად ამ განსხვავებებისა, ფესვი-ტანი-ტოტის სტრუქტურული მოდელის თანხვედრა და მათი სიმბოლური ფუნქციების პარალელიზმი მიუთითებს უნივერსალურ კულტურულ განზომილებაზე, რომელშიც ხე აღიქმება როგორც კავშირის, წვდომისა და სიცოცხლის ფუნდამენტური ღერძი.

რაც შეეხება გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პანთეონების შედარებითი ანალიზის დასკვნას, ამ საკითხის კვლევისას ყურადღება გამახვილებულია მითების რაოდენობრივ მაჩვენებლებზე, ბინარული ოპოზიციების სისტემაზე, არქეტიპულ სტრუქტურებზე, სიმბოლოთა ქსელზე და კონცეპტუალური მეტაფორების მოდელებზე. აღნიშნული მიდგომა საშუალებას იძლევა, გამოვლინდეს როგორც უნივერსალური მითოლოგიური კანონზომიერებები, ასევე თითოეული კულტურისთვის დამახასიათებელი უნიკალური ნიშნები.

გერმანიკული მითოლოგიის წარმართული პანთეონის კვლევისას ძირითად წყაროებად გამოიყენება *პოეტური ედა* და *პროზაული ედა* — ძველი ნორვეგიული ტექსტები (Bellows, 1923; Sturluson, 2013) რომლებიც დეტალურად აღწერენ ცხრა სამყაროს კოსმოლოგიურ სისტემას, მსოფლიო ხის — იგდრასილის — ცენტრალურ ფუნქციას, უმთავრესი ღვთაებების (ოდინი, თორი, ლოკი) სახეებსა და სამყაროს საბოლოო დასასრულის — რაგნაროკის — ნარატივს. გერმანიკული მითოლოგიური მოდელი გამოირჩევა მკაფიოდ ორგანიზებული სტრუქტურით, სადაც ცხრა სამყარო იგდრასილის ირგვლივ ერთიანდება და ქმნის სამყაროს ღერძულ სისტემას.

ოდინი წარმოჩენილია როგორც სიბრძნის მამიებელი და მსხვერპლის გამღები ღმერთი, თორი — როგორც ძალისა და დაცვის სიმბოლო, ხოლო ლოკი — როგორც ტრიკსტერული, ქაოტური და ბალანსის დამამყარებელი ფიგურა. რაოდენობრივი ანალიზის მიხედვით, გერმანიკულ ტრადიციაში ფიქსირდება დაახლოებით 40–60 ძირითადი მითოლოგიური ტექსტი, რომლებიც მოიცავენ კოსმოგონიას, ღვთაებრივ ბრძოლებს, გმირთა თავგადასავლებსა და აპოკალიფსურ დასასრულს.

ქართული მითოლოგიური პანთეონი უმთავრესად ზეპირსიტყვიერი ტრადიციით არის გადმოცემული და ხასიათდება ღრმა სიმბოლური და ეპიკური ნარატივებით. (კიკნაძე, 2009) ცენტრალურ გმირებად გვევლინებიან ამირანი — ცეცხლის მოპარვისა და ღმერთთან დაპირისპირების არქეტიპული ფიგურა, ფარნავაზი —

სახელმწიფოებრივი წესრიგის დამფუძნებელი მეფე, და იალბუზი — საკრალური მთა, რომელიც სიცოცხლის ხის ან სამყაროს ცენტრის ფუნქციას ასრულებს. არსებული მონაცემების მიხედვით, ქართული მითოლოგიური კორპუსი მოიცავს დაახლოებით 25–35 ძირითად მითს, რომლებიც ასახავენ სამყაროს წარმოშობას, ეთიკურ კონფლიქტებსა და ადამიანის ურთიერთობას ბუნებრივ და ზეციურ ძალებთან.

ზოგადი რაოდენობრივი ანალიზი ცხადყოფს, რომ გერმანიკულ ტრადიციაში დაფიქსირებულია დაახლოებით 60 მითი, ხოლო ქართულში — დაახლოებით 35. ბინარული ოპოზიციების რაოდენობა გერმანიკულ სისტემაში 25–30-ს აღწევს (ცეცხლი/ყინული, ღმერთები/გიგანტები, სიცოცხლე/სიკვდილი და სხვ.), ხოლო ქართულ ტრადიციაში — 20–25-ს (ცეცხლი/წყალი, მიწა/ცა, თავისუფლება/დამორჩილება და სხვ.). არქეტიპების სპექტრი გერმანიკულ მითოლოგიაში შედარებით ფართოა (დაახლოებით 20 არქეტიპი), მაშინ როცა ქართულში მათი რაოდენობა 5–18-ის ფარგლებში მერყეობს. სიმბოლოთა რაოდენობრივი მაჩვენებლები შეადგენს დაახლოებით 40 ერთეულს გერმანიკულ და 30–35-ს ქართულ სისტემაში, ხოლო კონცეპტუალური მეტაფორების რაოდენობა შესაბამისად 25–30 და 20–25 ერთეულს.

სტრუქტურული ანალიზი აჩვენებს, რომ ორივე ტრადიცია ეფუძნება ბინარული ოპოზიციების მკაფიო სისტემას: ცა/მიწა, წესრიგი/ქაოსი, ცეცხლი/ყინული ან წყალი, ღვთაებრივი/მტრული ძალა, თავისუფლება/ტყვეობა. აღნიშნული ოპოზიციები ქმნის ნარატიული დამაბულობის საფუძველს და განაპირობებს გმირთა ქმედებების ლოგიკას.

არქეტიპული მოდელების შედარება ცხადყოფს, რომ ორივე პანთეონში გვხვდება ბრძენი მამა, გმირი, ტრიკსტერი და მსხვერპლი ფიგურები, თუმცა მათი ფუნქციური დატვირთვა კულტურულად განსხვავდება. სიმბოლოთა სისტემაში განსაკუთრებულ ადგილს იკავებს მსოფლიო ხის, ცეცხლისა და საომარი იარაღის მოტივები, რომლებიც სიცოცხლის, ძალისა და ტრანსფორმაციის უნივერსალურ ნიშნებად გვევლინება.

კონცეპტუალური მეტაფორების ანალიზი აჩვენებს, რომ ორივე კულტურაში დომინირებს ისეთი მოდელები, როგორიცაა: „ცხოვრება არის გზა“, „ცოდნა არის

მსხვერპლი“ და „ბრძოლა არის ზრდა“, რაც მითოლოგიურ ნარატივებს ანთროპოლოგიურ და ფილოსოფიურ მნიშვნელობას ანიჭებს.

საბოლოოდ, გერმანიკული და ქართული მითოლოგიური პანთეონები რჩება მნიშვნელოვან კულტურულ მემკვიდრეობად თანამედროვე სამყაროში. გერმანიკულ მითოლოგიას მნიშვნელოვანი გავლენა აქვს თანამედროვე ლიტერატურასა და პოპულარულ კულტურაზე, ხოლო ქართულს — ხალხურ ლიტერატურასა და ეთნო-ფილოლოგიურ კვლევებზე. მათი შედარებითი ანალიზი ნათლად აჩვენებს, რომ განსხვავებული კულტურული კონტექსტების მიუხედავად, ორივე სისტემა ემყარება სტრუქტურირებულ სამყაროს ხედვას და გამოხატავს კაცობრიობისთვის საერთო ღირებულებებსა და არქეტიპულ წარმოდგენებს.

რაც შეეხება ნადირობის მითოლოგიური მოტივის კვლევის რაოდენობრივ ანალიზს, აღნიშნული თემა გერმანიკულ მითოლოგიურ კორპუსში წარმოდგენილია ოცდაშვიდი მითით, რომლებიც უმთავრესად პოეტური ედას ტექსტებს ეფუძნება (Bellows, 1923), ხოლო ქართულ ტრადიციაში, ზურაბ კიკნაძის ანდრეზებზე (კიკნაძე, 2016) დაყრდნობით, იდენტიფიცირებულია ოცდაოთხი ნარატივი. აღნიშნული მონაცემები უკვე საწყის ეტაპზე მიუთითებს ნადირობის თემის მნიშვნელობაზე ორივე კულტურაში, თუმცა მისი სემანტიკური მასშტაბი და ფუნქციური დატვირთვა განსხვავებულ მიმართულებებს ავლენს.

გერმანიკულ მითოლოგიაში ნადირობა ხშირად სცდება ყოფით ან სოციალურ პრაქტიკას და გარდაიქმნება კოსმოლოგიური და ესქატოლოგიური სიმბოლიკის მატარებელ სტრუქტურად. პოეტურ ედაში ნადირობის მოტივი მრავალფეროვანი ფორმით ვლინდება: სკალისა და ჰატის მიერ მზისა და მთვარის დევნა წარმოგვიდგება როგორც კოსმოსური ნადირობა, რომელიც რაგნაროკის მოახლოების ნიშანია; ურლი განასახიერებს ნადირობისა და სროლის ღვთაებრივ კომპეტენციას, განსაკუთრებით ზამთრის კონტექსტში; ფრეია დაკავშირებულია ველურ ცხოველებთან, რომლებიც მის ტოტემურ ატრიბუტებად აღიქმება; ჰრესვეგარის სახით ნადირობა ბუნების ძალებზე კონტროლის მეტაფორად გვევლინება, ხოლო ნიორდის ფიგურაში ნადირობის სიმბოლიკა წყლისა და ზღვის სტიქიასთან ინტეგრირდება. თორის ბრძოლები

მონსტრებთან ხშირად ნადირობის ალეგორიულ ფორმას იღებს და ადამიანური სამყაროს დაცვას ემსახურება.

გერმანიკულ ტექსტებში ყურადღებას იქცევს კოლექტიური ნადირობის მოტივიც, როდესაც ღვთაებები ერთობლივად ებრძვიან გიგანტურ არსებებს, რაც წესრიგისა და ქაოსის დაპირისპირების ნარატიულ ფორმად ყალიბდება. ასევე მნიშვნელოვანია სიზმრისა და წინათგრძნობის ნადირობა, რომელიც მომავლის გამოცდისა და გარდაუვალი განსაცდელის სიმბოლოს წარმოადგენს. ნადირობის იარაღის პერსონიფიკაცია, განსაკუთრებით ურლისა და თორის ატრიბუტებში, მიუთითებს ძალის კონცენტრაციას მატერიალურ ობიექტში, ხოლო ნადირობის წესები და დროითი შეზღუდვები კოსმოსური კანონების არსებობას უსვამს ხაზს. საბოლოოდ, რაგნაროკის კონტექსტში ნადირობა გარდაიქმნება სამყაროს დასასრულის წინასწარმეტყველებად.

ქართული ანდრეზების კორპუსში ნადირობის მოტივი უფრო მკაფიოდ უკავშირდება ადამიანურ გამოცდილებას, ფსიქოლოგიურ განვითარებასა და სოციალურ ურთიერთობებს. ირემზე ნადირობა ხშირად განიმარტება როგორც სულიერი და ფიზიკური ძალის მიღების პროცესი, სადაც ნადირის სხეული ღვთაებრივი თვისებების მატარებლად აღიქმება. ნადირთმწყემსის ფიგურა წარმოაჩენს მონადირის განსაკუთრებულ ინსტიქტს და ბუნებასთან ჰარმონიულ კავშირს, ხოლო „სულის თვალთ ხედვა“ ნადირობის სულიერ განზომილებას უსვამს ხაზს. კოჭლი ნადირის მოტივი სიმბოლურად ასახავს მოულოდნელ დაბრკოლებას და სიფრთხილის აუცილებლობას, ჯგუფური ნადირობა კი კოლექტიური პასუხისმგებლობისა და ტოტემური ერთიანობის იდეას ამკვიდრებს.

ქართულ ტრადიციაში ნადირობის იარაღი ხშირად სულიერი ძალის მატარებელ ობიექტად წარმოჩნდება და ზოგიერთ შემთხვევაში პერსონიფიცირებულ ფუნქციასაც იძენს. ნადირობის პროცესში მონადირე შეიძლება გარდაიქმნას ნადირთან დაკავშირებული თვისებების მატარებლად, რაც ტოტემიზმის ელემენტებს ავლენს. ველური ცხოველების დაცვა და ნადირობის ეთიკური საზღვრები ბუნების კანონებთან შესაბამისობის აუცილებლობას უსვამს ხაზს. ღამის ნადირობა ხშირად განიმარტება როგორც სულიერი გამოცდა, ხოლო ნადირობის შედეგი შესაძლოა

გავლენას ახდენდეს მთელი თემის ან სოფლის ცხოვრებაზე. ნადირობის წინ შესრულებული რიტუალები ფსიქოლოგიური და სულიერი მომზადების ფუნქციას ასრულებს, ხოლო სტრატეგიული დაგეგმვა ნადირობას ინტელექტუალური ბრძოლის სიმბოლოდ წარმოაჩენს.

შედარებითი ანალიზი ცხადყოფს უნივერსალური ბინარული ოპოზიციების არსებობას ორივე კულტურაში. ადამიანი და ბუნება გერმანიკულ ტრადიციაში ხშირად განიმარტება როგორც ადამიანი და მგელი ან სხვა ბუნებრივი ძალა, ქართულში კი — მონადირე და ირემი. ძალისა და სისუსტის ოპოზიცია გერმანიკულ მითებში ღვთაებრივი ნიჭისა და ზებუნებრივი უნარის კონტექსტში ვლინდება, მაშინ როცა ქართულ ანდრეზებში იგი ფსიქოლოგიური და სულიერი განვითარების პროცესს უკავშირდება. კოლექტივისა და ინდივიდის დაპირისპირება ორივე კულტურაში ერთდროულად ინარჩუნებს მნიშვნელობას, ხოლო სიცოცხლე და სიკვდილი გერმანიკულში კოსმოლოგიურ კატასტროფასთან, ქართულში კი კონკრეტული ნადირის დაღუპვასთან არის დაკავშირებული.

არქეტიპის დონეზე, ორივე ტრადიცია ავლენს გმირი მონადირის, მონსტრი ნადირისა და ძალის მატარებელი იარაღის უნივერსალურ ფიგურებს. განსხვავება იმაში მდგომარეობს, რომ გერმანიკულ მითებში გმირობა ხშირად ღვთაებრივ მოქმედებას უკავშირდება, ხოლო ქართულში — ადამიანურ გამოცდილებასა და პირად ინიციაციას. იარაღი ორივე სისტემაში ძალის განსახიერებად გვევლინება და ხშირად ატარებს პერსონიფიცირებულ ნიშნებს.

სიმბოლოთა ანალიზი აჩვენებს, რომ ნადირი გერმანიკულ ტრადიციაში ხშირად კოსმოსური ან მონსტრული ალეგორიაა, ქართულში კი — სულიერი გამოცდისა და ფიზიკური ძალის წყარო. ნადირობის გარემო გერმანიკულ ტექსტებში შეიძლება ზეციურ და კოსმოლოგიურ პარალელებს შეიცავდეს, მაშინ როცა ქართულ ანდრეზებში იგი ტყისა და მთის რეალურ სივრცეს უკავშირდება.

კონცეპტუალური მეტაფორების დონეზე ორივე კულტურაში ნადირობა წარმოდგენილია როგორც სულიერი განვითარების პროცესი და გამოცდა, იარაღი — როგორც ძალა, კოლექტივი — როგორც ჰარმონიის წინაპირობა, ხოლო წესები და რიტუალები — როგორც ბუნებრივი ან კოსმოსური კანონების შენარჩუნების

მექანიზმი. განსხვავება იმაში მდგომარეობს, რომ გერმანიკულ მითებში ეს მეტაფორები კოსმოლოგიურ მასშტაბზეა განლაგებული, ქართულში კი — ადამიანურ და სოციალურ ჭრილში.

შედეგად შეიძლება ითქვას, რომ ნადირობის მითოლოგიური ნარატივები გერმანიკულ და ქართულ ტრადიციებში ავლენს როგორც უნივერსალურ სტრუქტურულ ელემენტებს, ისე კულტურულად სპეციფიკურ ინტერპრეტაციებს. ქართულ ანდრეზებში ნადირობა პირველ რიგში ადამიანის შინაგან განვითარებას, სოციალური ურთიერთობების რეგულაციასა და ბუნებასთან ჰარმონიას ასახავს, ხოლო გერმანიკულ მითებში იგი კოსმოსური წესრიგის, ღვთაებრივი ძალისა და სამყაროს ბალანსის შენარჩუნების სიმბოლოდ გვევლინება. მიუხედავად განსხვავებული მასშტაბისა, ორივე კულტურაში ნადირობა ერთდროულად წარმოადგენს გამოცდას, ბრძოლას, სულიერი ძალის მოპოვების პროცესსა და კოლექტიური ერთიანობის მოდელს.

საბოლოოდ, ნადირობის მოტივის შედარებითი კვლევა აჩვენებს, რომ ადამიანის გამოცდილება და კოსმოსური წესრიგი სხვადასხვა კულტურაში განსხვავებული ნარატიული ფორმებით, თუმცა მსგავს ეთიკურ და სიმბოლურ ჩარჩოებში იკვეთება. კონცეპტუალური მეტაფორების, ბინარული ოპოზიციების, არქეტიპებისა და სიმბოლოების ანალიზი ადასტურებს, რომ ნადირობა ორივე მითოლოგიურ სისტემაში წარმოადგენს კულტურული მეხსიერების მნიშვნელოვან კომპონენტს და მნიშვნელოვან საკვლევ ველს ქმნის მითოლოგიის, ანთროპოლოგიისა და კულტურული კვლევებისათვის.

კვლევის შედეგად დავინახეთ, როგორ ვითარდება მითებისა და მეტაფორების კავშირი დროთა განმავლობაში და რა გავლენას ახდენს კულტურულ ნარატივებზე, სხვადასხვა მითოლოგიურ ტრადიციაზე. მეტაფორების გაანალიზება მითოლოგიურ ტექსტებში გვთავაზობს შესაძლებლობას, აღმოვაჩინოთ ღრმა მნიშვნელობები და ინტერპრეტაციული ჩარჩოები ძველ და თანამედროვე მოთხრობაში. მითოლოგიური მეტაფორების კვლავაც განვითარებამ შეიძლება ხელი შეუწყოს კულტურათაშორისი გაგებისა და მრავალფეროვანი მსოფლმხედველობის დაფასებას. ფსიქოლოგიური და სოციალური ზეგავლენა, რომელსაც ისინი ახდენენ არის იმის შესწავლა, თუ როგორ

ეხმიანება მითოლოგიური მეტაფორები თანამედროვე საკითხებს, შეუძლია დისკუსიების გამართვა იდენტობის, ეთიკისა და გარემოს დაცვის შესახებაც კი.

გერმანიკულ და ქართულ მითოლოგიაში კონცეპტუალური მეტაფორების შესწავლა თავის მხრივ ამდიდრებს ადამიანის შემეცნების, კულტურული გადმოცემისა და მითიური ნარატივების მუდმივ შესაბამისობას კოლექტიური ცნობიერების ჩამოყალიბებაში. ამ მეტაფორების შესწავლით, მკვლევარებს შეუძლიათ გამოავლინონ ღრმა შეხედულებები ადამიანის მდგომარეობისა და სიმბოლური ენის შესახებ, რომლის მეშვეობითაც საზოგადოებები აცნობიერებენ თავიანთ ადგილს კოსმოსში.

მაგალითად, CMT-ის განვითარების ორი მიმართულება-ლეიკოფის ნეირონული და განსხეულებული კოგნიცია (Lakoff, Johnson, 1980) და კოვეჩემის (Kövecses, 2005) კულტურულ-კონტექსტუალური მოდელი გარკვეულწილად ავსებს ერთმანეთს და მეტაფორის მულტიდისციპლინურ ჩარჩოს წარმოგვიდგენს. ლინგვისტური, ნეირო-კოგნიტური და კულტურული მიდგომების შერწყმა გვთავაზობს მეტაფორული კონცეპტუალიზაციის უფრო სრულყოფილ აღქმას როგორც ინდივიდუალურ, ისე კოლექტიურ დონეზე.

ნაშრომში წარმოდგენილ პერსონაჟებზე ზემოქმედებას ახდენდა დროის სვლა, ეპოქა, ისტორიული ვითარება და ხალხის ცნობიერების მოძრაობის კვალობაზე ისინიც იცვლებოდნენ. ეს საუკუნეების მანძილზე ცოცხალი პროცესი იყო.

საბოლოო დასკვნისათვის შეიძლება ითქვას, რომ გერმანიკული მითოლოგია ასახავს ცეცხლისა და ყინულის შეჯახების შედეგად შექმნილ სამყაროს (Ginnungagap) მითოსური არსებებით, ხოლო ქართული მითოლოგია მოიცავს ღვთაებრივი შემოქმედის ან ქალღმერთის (მაგ. დალის) ამბავს, რომელიც ქმნის სამყაროსა და მის ბინადრებს ბუნებრივი ელემენტებიდან. გერმანიკული მითოლოგია მოიცავს მრავალ სფეროს, მათ შორის ჰელს (ქვესკნელი), სადაც სულები მიდიან სიკვდილის შემდეგ და ვალჰალა, სადაც მამაც მეომრებს პატივს სცემენ. ქართულ მითებში კი ცხოვრება ხშირად გამოსახულია, როგორც სამყარო, სადაც სულები გადიან განსაცდელებს და ჯილდოს იღებენ თავიანთი მიწიერი საქმეებიდან გამომდინარე. ცოდვებისთვის არსებობს ჯოჯოხეთი, კარგი საქმეებისთვის - სამოთხე.

ქართულ და გერმანიკულ მითოლოგიებში კონცეპტუალური მეტაფორების ჩამონათვალზე დაფუძნებული დასკვნები ცხადია გვთავაზობს რელევანტურ საკვლევ თემატიკას არამხოლოდ ლინგვისტურ ჭრილში, არამედ ისეთ სფეროებში, როგორიცაა მითოლოგია, კულტურული კვლევები, ანთროპოლოგია და ნებისმიერი კუთხით კვლევა საინტერესო სინთეზირებულ დასკვნებს გამოავლენს თემის მრავალფეროვნებიდან გამომდინარე.

კონცეპტუალური მეტაფორების შესწავლა ცხადჰყოფს, თუ როგორ იყენებს ქართული და გერმანიკული მითოლოგია სიმბოლურ ენას ადამიანის არსებობის, სულიერებისა და ბუნებრივი სამყაროს შესასწავლად, ამდიდრებს ჩვენს გაგებას კულტურული მრავალფეროვნებისა და გაზიარებული ადამიანური გამოცდილების შესახებ დროსა და სივრცეში. ორივე მითოლოგიური ტრადიცია იყენებს მეტაფორულ ჩარჩოებს ცხოვრების, ბუნების, წინაპრების, კოსმიური წესრიგისა და ზედის შესახებ რთული იდეების ჩამოყალიბებისთვის.

ორი კულტურის მითოლოგიის და მითის მეტაფორიზაციის კვლევა გვთავაზობს ნაშრომში აღნიშნულ უამრავ უნივერსალურ და უნიკალურ ბინარულ ოპოზიციას, არქეტიპს, სიმბოლოს და კონცეპტუალური მეტაფორას, რაც ღრმა პარალელის საფუძველზე მართლაც რომ დიდ მეცნიერულ სიახლეს ავლენს.

ეს დასკვნა აჯამებს კონცეპტუალური მეტაფორების მნიშვნელობას ორივე მითოლოგიურ ტრადიციაში, ხაზს უსვამს მათ შესაბამისობას აკადემიურ კვლევებთან, კულტურულ გაგებასთან და უფრო ფართო სოციალურ შედეგებთან. ის გვთავაზობს გზებს შემდგომი კვლევისა და გამოყენებისთვის სხვადასხვა დისციპლინაში, რაც ხაზს უსვამს მითოლოგიური კვლევების მუდმივ მნიშვნელობას თანამედროვე მეცნიერებაში.

კვლევის შედეგად გამოიკვეთა, თუ როგორ ყალიბდება და ტრანსფორმირდება მითებსა და კონცეპტუალურ მეტაფორებს შორის ურთიერთკავშირი ისტორიული დროის განმავლობაში და რა სახის ზეგავლენას ახდენს ეს პროცესი კულტურულ ნარატივებსა და განსხვავებულ მითოლოგიურ ტრადიციებზე. მეტაფორული სტრუქტურების გააზრება მნიშვნელოვნად ამდიდრებს წარმოდგენებს კულტურული იდენტობის ფორმირების, კოლექტიური ცოდნის გადაცემისა და სოციალური

მეხსიერების მექანიზმების შესახებ. მითოლოგიურ ტექსტებში მეტაფორების ანალიზი ქმნის ინტერპრეტაციულ შესაძლებლობას, რომლის მეშვეობითაც შესაძლებელია როგორც უძველესი, ისე თანამედროვე ნარატივების სიღრმისეული შრეების გამოვლენა. მითოლოგიური მეტაფორების უწყვეტი განვითარება ხელს უწყობს კულტურათაშორისი დიალოგის გაღრმავებასა და მრავალფეროვანი მსოფლმხედველობის აღიარებას. ამასთან, მათი ფსიქოლოგიური და სოციალური ზემოქმედების კვლევა აჩვენებს, თუ როგორ ეხმიანება მითოლოგიური მეტაფორიკა თანამედროვე დისკურსებს იდენტობის, ეთიკისა და ეკოლოგიური პასუხისმგებლობის საკითხებზე.

გერმანიკული მითოლოგიის კონტექსტში კონცეპტუალური მეტაფორები გვაწვდის მნიშვნელოვან ცნობებს ძველი გერმანული და მონათესავე ხალხების ღირებულებათა სისტემისა და სამყაროს აღქმის შესახებ. აღნიშნული მეტაფორები წარმოადგენს რთული აბსტრაქტული იდეებისა და კულტურული პრინციპების გადმოცემის ეფექტიან საშუალებას, რაც მითოლოგიურ ნარატივებს სტრუქტურულ სიცხადესა და სემანტიკურ სიმდიდრეს ანიჭებს.

გერმანიკული და ქართული მითოლოგიების კონცეპტუალური მეტაფორების სისტემატიზაციაზე დაფუძნებული დასკვნები ცხადყოფს, რომ აღნიშნული თემატიკა მნიშვნელოვანია არა მხოლოდ ლინგვისტური კვლევებისათვის, არამედ ისეთ დისციპლინებში, როგორიცაა მითოლოგია, კულტურული კვლევები, ანთროპოლოგია და ინტერდისციპლინური ჰუმანიტარული მეცნიერებები.

ხაზგასმულია მათი აქტუალობა აკადემიურ კვლევებში, კულტურულ ინტერპრეტაციებსა და ფართო სოციალურ კონტექსტებში. იგი ასევე განსაზღვრავს შემდგომი კვლევის შესაძლო მიმართულებებსა და პრაქტიკულ გამოყენებებს სხვადასხვა დისციპლინაში, რითაც კიდევ ერთხელ ადასტურებს მითოლოგიური კვლევების მუდმივ მნიშვნელობას თანამედროვე სამეცნიერო სივრცეში.

გამოყენებული ლიტერატურა

1. აბაკელია, ნ. (1987). *კოსმოლოგიური სიმბოლოები დასავლეთ საქართველოში*, მსე, თბ., 237-244;
2. აბაკელია, ნ. (1984). *ლექსუმის ეთნოგრაფიული ექსპედიის მასალა*, თბილისი;
3. აბაკელია, ნ. (1997). *სიმბოლო და რიტუალი ქართულ კულტურაში*, თბილისი;
4. აბაკელია, ნ. (2010). *სიცოცხლის ციკლთან დაკავშირებული საკრალური ხის სიმბოლიკა ქართულ მითო-რიტუალურ სისტემაში*,
<https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/08/04/%e1%83%9c%e1%83%98%e1%83%9c%e1%83%9d-%e1%83%90%e1%83%91%e1%83%90%e1%83%99%e1%83%94%e1%83%9a%e1%83%98%e1%83%90%-e1%83%9a%e1%83%aa%e1%83%9d%e1%83%aa%e1%83%ae%e1%83%9a%e1%83%98%e1%83%9a1-%e1%83%aa/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAAR3oK7QfFU0IhWmfRMHtyjfmprvQQdYiiFCAIfcLa5XuR23-O k7wWuzMGMk aem AeAKdet XCB5z7WJC8eiD55JnN QbFsRw580eS4ohJuH aWRSJo2aMiT-1mPb06qTaTXsbcGLxbAFR hpmmiIXKN>
5. აბაკელია, ნ. (2004). *ცხენის სიმბოლიკისათვის კოლხურ მითო-რიტუალურ სისტემაში*, კავკასიურ-ახლოაღმოსავლური კრებული, XI, თბილისი;
6. ალავერდაშვილი, ქ. (2000). *გზაჯვარედინთან დაკავშირებული სიმბოლიკა ქართულ რწმენა-წარმოდგენებში, ქრისტიანობა საქართველოში*, ისტორიულ-ეთნოლოგიური გამოკვლევები, თბილისი;
7. ალავერდაშვილი, ქ. (2000). *გზაჯვარედინთან დაკავშირებული სიმბოლიკა ქართულ რწმენა-წარმოდგენებში, ქრისტიანობა საქართველოში*, ისტორიულ-ეთნოლოგიური გამოკვლევები, თბილისი;
8. ანდრონიკაშვილი, ზ. (2016) https://andronikashvili.blogspot.com/2016/05/blog-post.html?utm_source=chatgpt.com
9. ანთელავა, ნ. (2017). *კავკასიის ხალხთა მითები და რიტუალები*, თბილისი;
10. ანთელავა, ნ. (2006). *მითები, რიტუალები, სიმბოლოები (ენციკლოპედია)*, თბილისი;

11. არაბული, ა. (2011). *მთის, არწივისა და არაგვის რეალური და სიმბოლური განზომილებანი ვაჟა-ფშაველას მხატვრულ ნააზრევში*, შოთა რუსთაველის ქართული ლიტერატურის ინსტიტუტი, თბილისი;
12. ასათიანი, გ. (1974). *კეფხიტყაოსნიდან ბახტრიონამდე*, გამომც. მერანი, თბილისი;
13. ბარბაქაძე, ც. (2013). *მეტაფორები, რომლებითაც ვცხოვრობთ* <https://mastsavlebeli.ge/?p=3865> ;
14. ბარდაველიძე, ვ. (1941). *ქართველთა უძველესი სარწმუნოების ისტორიიდან*, თბილისი;
15. ბარიხაშვილი, მ. (2003). *ქრისტიანული სახისმეტყველების უძველესი პლასტები ინგილოურ ზეპირსიტყვიერებასა და ორნამენტიკაში*, ამირანი IX, 50-53;
16. ბიფროსტი, მ. (2017). *ქალთა სახეები სკანდინავიურ მითოლოგიურ პანთეონში* <https://marbifrosttt.wordpress.com/2017/02/05/%e1%83%a5%e1%83%90%e1%83%9a%e1%83%97%e1%83%90-%e1%83%a1%e1%83%90%e1%83%ae%e1%83%94%e1%83%94%e1%83%91%e1%83%98-%e1%83%a1%e1%83%99%e1%83%90%e1%83%9c%e1%83%93%e1%83%98%e1%83%9c%e1%83%90%e1%83%95%e1%83%98/> ;
17. ბრაიდონი, ე. (2021). *მსოფლიოს მითები და ლეგენდები* (მთარგმნ. გ. კიკაბიძე), გამომც. პალიტრა L, თბილისი;
18. გელოვანი, ა. (1983), *მითოლოგიური ლექსიკონი*;
19. გვერდწითელი, გ. (2005). *ლიტერატურული ნარკვევები, პორტრეტები, პოლემიკა*, გამომცემლობა მერანი, თბილისი;
20. გრიმები (ძმები გრიმები). (1986). 48-50;
21. დათაშვილი, ლ. (2014). *ხე, როგორც ოლამური მეტაფორა*, ქართულ-ამერიკული უნივერსიტეტი, სამეცნიერო ჟურნალი სემიოტიკა, №14, საქართველოს სემიოტიკის საზოგადოება, სემიოტიკის კვლევითი ცენტრი, XIV, თბილისი, 131-142;
22. დარასელია, მ. (2005). *პუბლიცისტური დისკურსი, მეტაფორა და მისი ფუნქციების განსაზღვრის თეორიული საფუძვლები*, თბილისი;
23. დიდებუიძე, მ. (1990). *წმ. ევსტათის ხილვა შუა საუკუნეების ქართულ ხელოვნებაში*, ლიტერატურა და ხელოვნება, №2;
24. ესიტაშვილი, შ. (1985). *მითოლოგია, რელიგია და სინამდვილე ვაჟა-ფშაველას შემოქმედებაში*, გამომც. საბჭოთა საქართველო, თბილისი;

25. ვირსალაძე, ე. (1964). *ქართული სამონადირო ეპოსი, დაღუპული მონადირის ციკლი*, საქართველოს მეცნიერებათა აკადემია, თბილისი
https://dspace.nplg.gov.ge/bitstream/1234/325637/5/Qartuli_Samonadiro_Eposi_1964%20%28Gateqstebuli%29.pdf
26. ზურაშვილი, მ. (2009). *ქართველთა მითო-რელიგიური წარმოდგენები და მათი სოციალური არსი (სამონადირეო წეს-ჩვეულებების მიხედვით)*, არტანუჯი, თბილისი;
27. იაშვილი, ნ. (2023). *ვაჟა - სატირა*
<https://www.scribd.com/document/622734719/%E1%83%95%E1%83%90%E1%83%9F%E1%83%90-%E1%83%A1%E1%83%90%E1%83%A2%E1%83%98%E1%83%A0%E1%83%90>);
28. ილუსტრირებული სკანდინავიური მითები (მთარგმნ. ც. ხოცუაშვილი, რედ. ნ. გოგალაძე) (2014). ა. სულაკაურის გამომცემლობა, თბილისი;
29. *იუნგის 12 ძირითადი არქეტიპი* (2020). https://on.ge/story/56772-%E1%83%91%E1%83%A0%E1%83%94%E1%83%9C%E1%83%93%E1%83%98%E1%83%A1-%E1%83%90%E1%83%A0%E1%83%A5%E1%83%94%E1%83%A2%E1%83%98%E1%83%9F%E1%83%94%E1%83%91%E1%83%98?fbclid=IwY2xjawGiT1JleHRuA2FlbQIxMAABHb5ZDgfr9zvQijJaQ83QxGIIXgCQLM3iuvojP_DoRl_HDd9dDktjVUCi8g_aem_LFLk0ab0gorMtNP2fcYdng;
30. კალანდარიშვილი, ე. (2011). *ბიბლიური პარადიგმატიკისა და სახისმეტყველების თავისებურებანი ვაჟა-ფშაველას შემოქმედებაში*, ივ. ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, თბილისი;
31. კიკვიძე, ზ. (2014). *მეტაფორის მითოსური გენეზისი და მისი პარადიგმები, სამეცნიერო ჟურნალი სემიოტიკა*, №14, საქართველოს სემიოტიკის საზოგადოება, სემიოტიკის კვლევითი ცენტრი, XIV, 190;
32. კიკნაძე, ზ (1996). ჯვარი და საყმო, ქუთაისი, ნეკერი
33. კიკნაძე, ზ. (2009). *ანდრეზები (აღმოსავლეთ საქართველოს მთიანეთის რელიგიურ-მითოლოგიური გადმოცემები)*, ილია ჭავჭავაძის სახელმწიფო უნივერსიტეტის გამომცემლობა, თბილისი;
34. კიკნაძე, ზ. (2014). *ქართული მითოლოგია*, თბილისი;
35. კიკნაძე, ზ. (2016). *ქართული მითოლოგია 2, ფარნავაზის სიზმარი*, თბილისი;
36. კიკნაძე, ზ. (2007). *ქართული მითოლოგია*;
37. კიკნაძე, ზ. (2018). *ქართული მითოლოგია*, თბილისი;

38. კიკნაძე, ზ. (2001). *ქართული ხალხური ეპოსი*, თბ., ლოგოს-პრესი;
39. კობიძე, დ. (1975). ლოკის სახე სკანდინავიურ მითოლოგიაში, მნათობი, N10 გვ.20
40. კოჭლამაზაშვილი, ე. (2016). *ქართული ხალხური რიტუალური სიმღერის მუმილი მუხასა წარმომავლობის შესახებ*, თბილისი <https://kadm.iliauni.edu.ge/index.php/kadm/article/download/253/252> ;
41. ლომია, ვ., ბარდაველიძე, ვ. (1926). *ხის კულტისათვის საქართველოში*, საქართველოს მუზეუმის მოამბე III, თბილისი, 271;
42. მაკალათია, მ. (1985). *წყლის კულტის გადმონათქვამები ლეჩხუმში*, მსე, თბილისი;
43. მაკალათია, ს. (1941). *სამეგრელოს ისტორია და ეთნოგრაფია*;
44. მამალაძე, თ. (1963). *შრომის სიმღერები კახეთში*, თბილისი;
45. მესხი, ა. (2018). *წარსულის ქართველური ლინგვოკულტუროლოგია* (რჩეული სტატიები), გამომც. მწიგნობარი, თბილისი;
46. *მითოსური აზროვნება, ფოლკლორი და ლიტერატურული დისკურსი. ევროპული და კავკასიური გამოცდილება (ეძღვნება ვაჟა-ფშაველას დაბადებიდან 150-ე წლისთავს)*, ნაწ. II (2011). ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, შოთა რუსთაველის ქართული ლიტერატურის ინსტიტუტი, V საერთაშორისო სიმპოზიუმი - ლიტერატურათმცოდნეობის თანამედროვე პრობლემები (რედ. ი. რატიანი), თბილისი;
47. მილორაგა, ი. (2011). *მითის მხატვრული ტრანსფორმაცია მოდერნისტულ ტექსტში (მინდიას რკალი)*, შოთა რუსთაველის ქართული ლიტერატურის ინსტიტუტი, თბილისი;
48. მინდაძე, ნ. (2001). *რელიგიური სინკრეტიზმი ქართულ ხალხურ მედიცინაში, ქართველური მემკვიდრეობა*, V, 156-162;
49. მითის, თქმულებისა და ზღაპრის განმასხვავებელი ნიშნები (2023). ივ. ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი <https://e-learning.tsu.ge/mod/page/view.php?id=212001> ;
50. *მსოფლიო თეატრის ენციკლოპედიური ლექსიკონი*, 102;
51. მჭედლიშვილი, გ. (2012). *მითების ტყვეობაში*, თბილისი;
52. ნადარეიშვილი, ქ. (2011). *მითოლოგიური ტრადიცია მედეას შესახებ და ევრიპიდეს მედეა*, ივ. ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, თბილისი;
53. ოჩიაური, თ. (1949). *ქართლის ექსპედიციის ეთნოგრაფიული მასალა-1947-1949*,

54. პეტრიაშვილი, ი. (2009). *მეტაფორა*, ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი https://old.tsu.ge/data/image_db_innova/2009Tzisebi.pdf);
55. რუსიშვილი, მ. (2005). *ანდაზა*.
56. რუსიშვილი, მ. ქებურია, მ, ლორთქიფანიძე, მ (2022). დადებითი ემოციის (სიყვარული) კულტურულ-მეტაფორული მოდელი ქართულ და ინგლისურ ენებში. <https://dspace.tsu.ge/items/8e0b28c1-2182-4fbf-b4cb-128c7f9b242f>
57. რუსიშვილი, მ; დოლიძე, რ; ქებურია, მ; თოთიშაძე, ს; (2025); *უნივერსალური და ვარიანტული კონცეპტუალური მეტაფორები: ქართული და ინგლისური ენების კონტექსტი*; უნივერსალი
58. რუხაძე, გ. (2013). *გრიგოლ საღმრთისმეტყველო ლექსიკონი-ცნობარი*, მე-2 გამოცემა, საქ. საპატრიარქოს გამომცემლობა, თბილისი;
59. *საერთაშორისო ენციკლოპედია: ადამიანური ცოდნის კრებული*, ტ. 15 (1900);
60. სამეცნიერო ჟურნალი სემიოტიკა, №14 (2014). საქართველოს სემიოტიკის საზოგადოება, სემიოტიკის კვლევითი ცენტრი, XIV;
61. სიხარულიძე, ა. (2010). *ქართული ენის ომონიმთა ლექსიკონი* (მეორე შევსებული გამოცემა), გამომც. „მერიდიანი“, თბილისი;
62. სიხარულიძე, ქ. (2006). *კავკასიური მითოლოგია (იბერიულ კავკასიური მითოლოგია)*, გამომც. კავკასიური სახლი, თბილისი;
63. სიხარულიძე, ქ. (2011). *მიჯაჭვის მითოლოგემა და მისი ფოლკლორული მრავალსახეობა*, შავი ზღვის საერთაშორისო უნივერსიტეტი, თბილისი;
64. *სიცოცხლის ხის დაკარგული თიხის ფილა ტყობა-ერდის ტაძრიდან* (2020). <https://caucasianculture.wordpress.com> ;
65. სტროსი, კ. ლ. (2017). <https://library.iliauni.edu.ge/wp-content/uploads/2017/03/klod-levi-strosi.pdf> ;
66. სურგულაძე, ი. (1985). *ქართული ხალხური ორნამენტის სიმბოლიკა*, თბილისი;
67. ფილიპი, ნ. (2005). *მსოფლიოს მითოლოგია* (მთარგმნ. ც. ხოცუაშვილი), Philip, N. *Mythology of the World, Published by arrangement with Kingfisher Publications Plc in* (2004), ქართული გამოცემა გ. ქარჩხაძის გამომც. თბილისი;
68. ფხაკაძე, მ., ჩაგუნავა, რ. (2011). *ოქროს საწმისი - მითი და რეალობა*, ივ. ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, თბილისი;
69. *ქართული ენციკლოპედია* (2012). 153;
70. *ქართული საბჭოთა ენციკლოპედია*, ტ. 11 (1987). თბილისი, 255-256;

71. *ქართული ხალხური პოეზია*, ტომი X, შრომის ლექსები (1983). (შემდგ. თ. ოქროშიძე, ფ. ზანდუკელი, რედ. მ. ჩიქოვანი), თბილისი, 64, 340-344;
72. ღამბაშიძე, ნ. (2004). *ახალი წლის დღეობათა ციკლი აღმოსავლეთ საქართველოში (ერწო-თიანეთი)*, თბილისი;
73. ჩხენკელი, თ. (1971) *ტრაგიკული ნიღბები*: პიროვნების გარდაქმნის მითოსური საფუძველი ვაჟა-ფშაველას პოემებში:[ვაჟას უკვდავ სულს-დაბადების 110 წლისთავზე], გამომცემლობა განათლება, თბილისი;
74. ცანავა, აპოლონ. (1992). *ქართული მითოლოგია*. თბილისი: მერანი
75. ცანავა, რ. (2009). *მეტაფორა* (სერია: ლიტერატურისმცოდნეობა), შოთა რუსთაველის ქართულილიტერატურის ინსტიტუტი, ლიტერატურის ინსტიტუტის გამომცემლობა, 18;
76. *An Introduction to Swedish Mythology* <https://www.originaltravel.co.uk/travel-blog/an-introduction-to-swedish-mythology> ;
77. Aristotle. [1457-1459], (1984). *Poetics. Trans. I. Bywater. In The Complete Works of Aristotle*, The Revised Oxford Translation;
78. Bellows, H.A(ED & Trans.) (1923) *The Poetic Edda*. New York,NY: The American-Scandinavian Foundation
79. Branston, B. (1974). *The Lost Gods of England*;
80. Byock, J. (2005). *The Prose Edda, Gylfaginning*;
81. Campbell, J. (1959), *The Hero with a Thousand Faces*; 176;
82. Campbell, J. (1991); *The Power of Myth*
83. Campbell, J. (2002). *The Inner Reaches of Outer Space Metaphor as Myth and as Religion*, New World Library;
84. *Chambers's Encyclopaedia, s.v.* (1901) *Wild Hunt*;
85. Capra Fritjof, (1997); *The Web of Life: A New Scientific Understanding of Living Systems*;
86. Charachidzé, G. (1991). *Religion and Myths of the Georgians of the Mountains in Bonnefoy, Yves Mythologies*, translated from the original French edition of 1981 by various translators under the direction of Prof. Wendy Doniger, pub. The University of Chicago Press;
87. Charteris-Black, J. (2004). *Corpus Approach to Critical Metaphor Analysis/ Houndmills, Basingstoke*, New York;
88. Deleuze and Guattari (1994); *What is Philosophy?*
89. Discover Sweden's mythological creatures (2022). <https://visitsweden.com/what-to-do/culture-history-and-art/culture/mythological-creatures> ;

90. Doty (1986). *Mythography: The Study of Myths and Rituals*, 539;
91. Duerr, H. P. (1985). *Dreamtime: Concerning the Boundary between Wilderness and Civilization*;
92. Düwel, Klaus; Nedoma, Robert; Oehrl, Sigmund, eds. (2020). *Die südgermanischen Runeninschriften. de Gruyter*;
93. *Georgian Mythology Key Characters and Concepts*
<https://rustaveli.tripod.com/mythology.html> ;
94. Eliades, M. (1958). *patterns in comparative religion*, NY.;
95. Espeland, V., Kreken, L., Dahle L., M., Nordbø, B., Prøysen, E., Ressem, A. N., Solberg, O., Wiger, N. E. (2016). *Kjempe-og trollballadar*;
96. Fauconnier Gilles,(1994). *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*;
97. Fauconnier Gilles and Turner Mark, (2002). *The Way We Think: Conceptual Blending and The Mind's Hidden Complexities*
98. Gibbs, R.W. (1994); *The Poetics of Mind: Figurative Thought, Language*;
99. Grady (1997); *Primary Metaphors and Primary Scenes*;
100. Green, D. H. (1998). *Language and History in the Early Germanic World*. Cambridge University Press;
101. Greenwood, David. (2008) *Wild Hunt*, Greenwood Press;
102. Grimm, Jacob, [1883], (2004). *Teutonic Mythology*;
103. Hamilton, W (1969). *Mythology*. 314;
104. Harmon, W(2006) *A handbook to Literature* (10th rev.ed), Pearson/Prentice Hall
105. Herder Lexikon Symbole (1990). Buch gebraucht, antiquarisch & neu kaufen;
106. *HISTORIC BELIEF IN THE WILD HUNT*
<https://www.germanicmythology.com/original/wildhunt.html> ;
107. Hofstede, G (1980). *Culture's Consequences: International Differences in work-related Values*. Thousand Oaks, CA; Sage Publications
108. Hutton, R. (1993). *The Pagan Religions of the Ancient British Isles: Their Nature and Legacy*;
109. Ibarretxe-Antuñano, I. (2014) *Cultural sieve*;
110. Inayatullah, (2004); *The Casual Layered Analysis (CLA), Theory and Case Studies of an Integrative and Transformative Methodology*; 18

111. Jung, K. G. (1956). *Symbols of transformation*, NY.;
112. Kershaw, P. K. (1997). *The One-eyed God: Odin and the (Indo-)Germanic Männerbünde. Monograph Series*;
113. Khetran, A. (2023). *Whispers of the Willow* <https://khitran.medium.com/whispers-of-the-willow-97c64365f32b> ;
114. Kövecses (2000); *Metaphor and Emotion*
115. Kövecses (2002); *Metaphor: A Practical Introduction*
116. Kövecses (2010); *Metaphor: A Practical Introduction, 2nd Edition*
117. Kövecses (2015); *Where Metaphors Come From: Reconsidering Context in Metaphor*
118. Lakoff, G., Johnson, M. (1980); *Metaphors We live By*
119. Lakoff (1990); *Metaphors We live By; 2nd edition*
120. Larrington, C (1996). *The Poetic Edda*: Oxford University Press;
121. Lecouteux, C. (2011). *Phantom Armies of the Night: The Wild Hunt and the Ghostly Processions of the Undead*;
122. Lee, J (1993). *Consumer Culture Reborn: The Cultural Politics of Consumption*
123. Levi-Strauss, (1963) *Structural Anthropology*. New York Books;
124. Levi-Strauss, C. (1964) *The Raw and the Cooked: Introduction to a Science of Mythology*, Mythologiques,
125. Lindow, J., Schjødt, J. P. (2020a). *The Divine, the Human, and In Between. (eds.). The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures*. Vol. 2;
126. Lindow, J. (2020b). *Vanir and Æsir. (eds.). The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures*. pp. 1033–1050;
127. MacGill, V. (2015). *Unravelling the Myth/Metaphor Layer in Causal Layered Analysis*”, University of the Sunshine Coast, Australia <https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/09/4.pdf> ;
128. Maier, B. (2010a), *Götter und Göttinnen*. Germanische Altertumskunde Online. de Gruyter;
129. Maier, Bernhard (2010b), *Götternamen*. Germanische Altertumskunde Online. de Gruyter;
130. Malan, G. (2016). *Myth as metaphor* https://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S025994222016000400010&fbclid=IwAR1UiHfMXVtOQNGCIuF28NpOPsZ5VIIH_dwoBtkTQpSrMTfjqh3v9SJYPI_aem_Acbj

[P_sj4YQjHcpv8t_E4b6tJCP922xPFDAyxMJo2oR4tb5b0CQ7xGQNf2J8hbUElcZQhXJJ8CCYk3sXOjj7u](#) ;

131. Mayer, G.A (2008). *The Figure of the Shaman as a Modern Myth*;
132. McKnight, G. H., (1917). *St. Nicholas: His Legend and His Role in the Christmas Celebration and Other Popular Customs*;
133. Meadows, K. (1996). *Rune Power: The Secret Knowledge of the Wise Ones (Earth Quest)*;
134. Miles, K. (2023). *Whispers of the Willow: A Guide to Cultivating Serenity: Growing, Nurturing, and Finding Peace Beneath the Willow's Grace (Arboreal Chronicles)*
<https://www.amazon.com/Whispers-Willow-Cultivating-Nurturing-Chronicles/dp/B0CL56ZKDG> ;
135. Moore, B.L (1995). *Cultural Power, resistance and pluralism: Colonial Guyana, 1838-1900* <https://catalogue.nla.gov.au/catalog/814800>
136. Moore, R.L & Gillete, D (1990). *King, Warrior, Magician, Lover: Rediscovering the Archetypes of the Mature Discipline*.
137. Morgain, R. (2012). *On the Use of the Uncanny in Ritual. Religion*;
138. Motz, L. (1984). *The Winter Goddess: Percht, Holda and Related Figures*;
139. *Mythical Beasts of Germany* (2024). <https://www.pucaprinthouse.com/post/mythical-beasts-of-germany> ;
140. Nahl, Jan Alexander van (2014). *Asen*. Germanische Altertumskunde Online;
141. *National parks in Sweden – where myths and legends come to life*
<https://visitsweden.com/what-to-do/nature-outdoors/nature/national-parks/national-parks-where-myths-and-legends-come-to-life> ;
142. *Norse Mythology-A Metaphor for Climate Disasters, Seasonal Change, the Rise and Fall of Kingdoms, and More* (2022).
https://www.reddit.com/r/NorsePaganism/comments/z23ofm/norse_mythology_a_metaphor_for_climate_disasters/?rdt=39509 ;
143. Pettit, E (2023) *The Poetic Edda*. A dual-language Edition, Cambridge, UK: Open Book Publishers
144. Pindari carmina fragmentis (1980). *Pith*, IV, 11;
145. Price, N. S. (2002). *The Viking Way: Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*;
146. Propp, V. *Fairy tale morphology* (1993);
147. Reichert, He. (2010a). *Mythische Namen*. Germanische Altertumskunde Online;

148. Roderick, H. (1964). *Gods and Myths of Northern Europe*;
149. Rusieshvili, M (2021). Metaphor as Part of an Argumentative Discourse
https://scholar.google.co.uk/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=3ndWbd8AAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=3ndWbd8AAAAAJ:QIV2ME_5wuYC
150. Rusieshvili M, Dolidze; R, Keburia, M; Totibadze, S (2023), Metaphoric Conceptualisation of PRIDE in the Georgian Language and Culture
<https://dspace.tsu.ge/server/api/core/bitstreams/40da25d8-a713-49bf-b83e-4beb6f28c41f/content>
151. Rusieshvili, M, Dolidze, R, Keburia M, Totibadze S (2023) Metaphoric idioms with the lexeme SOUL in Georgian and English languages and cultures
https://www.researchgate.net/profile/Mariam-Keburia/publication/377614738_Metaphoric_idioms_with_the_lexeme_SOUL_in_Georgian_and_English_languages_and_cultures/links/682e58b16b5a287c30432c64/Metaphoric-idioms-with-the-lexeme-SOUL-in-Georgian-and-English-languages-and-cultures.pdf
152. Rusieshvili M, Dolidze; R, Keburia, M; Totibadze, S (2023), Metaphoric Conceptualisation of PRIDE in the Georgian Language and Culture
<https://dspace.tsu.ge/server/api/core/bitstreams/40da25d8-a713-49bf-b83e-4beb6f28c41f/content>
153. Ryan, E. (2023). What Is a Metaphor? | Definition & Examples
<https://www.scribbr.com/rhetoric/metaphor/> ;
154. Schön, E. (2004). *Asa-Tors hammare*;
155. Sharma, M. P. (2023). *Andreas Kornevall: Swedish Ecologist Revives Old Norse Myths and Rituals to Tackle Environmental Crises* <https://crcc.usc.edu/swedish-ecologist-revives-old-norse-myths-and-rituals-to-tackle-environmental-crises/> ;
156. Simek, R.(1993), *A Dictionary of Northern Mythology*;
157. *Spirits, trolls, elves and 'näckan' – discover Sweden's mythological creatures* (2022)
<https://visitsweden.com/what-to-do/culture-history-and-art/culture/mythological-creatures> ;
158. Steen, G. (2008). *The paradox of Metaphor*;
159. Sturluson Snorri. (2013) *The Prose Edda*, Works of Snorri Sturluson. The Perfect Library
160. *Swedish terms used in local myths and folklore* <https://talkpal.ai/vocabulary/swedish-terms-used-in-local-myths-and-folklore/> ;

161. Tacitus, P. C. (2025). *Germania* (C. Krag. Trans.). Forente Forlag AS.
162. The Wild Hunt, <https://norse-mythology.org/the-wild-hunt/> ;
163. Thompson, S., (1977). *The Folktale*. University of California Press;
164. *Thor Leads the Wild Hunt for Asgard* (2015).
<https://throwbackthorsday.wordpress.com/2015/06/18/thor-leads-the-wild-hunt-for-asgard/> ;
165. Tolentino, C. (2024). *Gods and Goddesses, Germanic Gods and Goddesses: 19 Ancient Gods of Northern Europe* <https://historycooperative.org/germanic-gods/> ;
166. *Top 30 Metaphors For Tree And Forest in the Wind* (2024).
https://inglishe.com/metaphorsfortree/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMCTAAAR3Ebf_OmvKkLr7I1SHj3CuTuEKZqKQJci2dQtckieYWfr2d_2MFz1mFQ0_aem_AaB_rYPH8JZ3C0X1yI8i2CKUwXLwl9Dca7whhESpyZP_sX9wG7Sp0rmMgH1uhQ4x1YaapCFsdHUIkVvVAPWE9U ;
167. Vico G. (1968). *The New Science* (revised trans. of the third edition by Bergin T. G., Fisch M. H.). Ithaca and London: Cornell University Press;
168. Virsaladze, E. (1976), *Gruzinskij okhotnichij Mif i Poeziia* Nauka, Moscow;
169. *Whispers Of The Willow* <https://www.story.com/story/horror/whispers-of-the-willow-7;>
170. *Yule and The Wild Hunt, The Living and the Dead* (2016).
<https://throwbackthorsday.wordpress.com/2016/12/22/yule-and-the-wild-hunt-the-living-and-the-dead/>
171. Байбурин, А., (1993). *Ритуал в традиционной культуре*, СПб.;
172. Бардавелидзе, В., (1957). *Древнейшие религиозные верования и графическое искусство грузинских племён*. ТБ., 86;
173. Ренон, Г. (2002). *Символы священной науки*, М., стр. 356-357;
174. Фрейденберг, О. М. (1978). *Миф и литература древности*. Москва: Наука, Главная редакция восточной литературы. 605 с.

Ivane Javakhishvili Tbilisi State University Faculty of

Humanities

Philology

Teona Samkharadze

Metaphorical Conceptualization in Germanic and Georgian Mythologies

Submitted in partial fulfillment for the Degree of Doctor of Philosophy
(PhD) in Philology

Scientific Supervisor: Manana Rusieshvili

Doctor of Philology

Professor

Tbilisi

2026