

- О. Ольжича): Збірка наукових праць / Упоряд. М. Відейко, С. Кот. – К.: ТОВ «Спадщина» ЛТД, 2007. – С. 113–136.
15. Nissen H. J. The archaic texts from Uruk // *World Archaeology*, 1986. – Volume 17, No 3. – С. 317–334.
16. Obladen-Kauder J. Die Kleinfunde aus ton, knochen und metall. – Demircihüyük. – Mainz: Philipp Von Zibern, 1996. – Band IV.
17. Schmandt-Besserat D. An archaic recording system in the Archaic Uruk – Jemdet Nasr period // *American Journal of Archaeology*. – 1979. – Volume 83. – P. 19–48.
18. Vallat F. The most ancient scripts of Iran: the current situation // *World Archaeology*. – 1986. – Volume 17, No 3. – С. 335–347.
19. Videiko M. Signs and sign systems of the Trypillia culture. BC // *Signs of Civilization: International Symposium on the Symbol System of Southeast Europe*. – Sebastopol, 2009. – С. 5400–2750.
20. Winn M. M. Shan. Pre-writing in South-Eastern Europe: The Sign System of the Vinca Culture 4000 BC. – Los-Angeles, 1981. – 118 p.

Ірина Вовк,

*завідувач відділу Інституту
релігієзнавства Львівського музею історії релігії*

МІФОЛОГІЧНИЙ СВІТ СТАРОДАВНЬОГО ШУМЕРУ. «старі» і «нові» боги шумеро-аккадської міфології

Міфологічний світ стародавнього Шумеру, пізніше «царства Шумеру і Аккаду» – стародавньої Вавілонії, охоплює період у 1,5 тисячі років, умовно поділяється на два періоди – «допотопний» і «післяпотопний», що пов'язані не тільки з будівництвом каналів і приборканням річки Євфрат (остання чверть IV тис. до н. е.), а в основному з розвитком державотворчих процесів – спочатку це I династія Урука (правителі якої стали богами «допотопного» списку), а далі держава Саргонідів (правителі якої ввійшли у перелік «післяпотопних»), і зрештою, царі міста Ура (XXI ст. до н. е.) внесли у міфологію тему космологічної війни, коли на зміну «староавілонським» богам приходять «післястароавілонські» – на чолі з Мардуком.

Ключові слова: шумеро-аккадська міфологія, «царства Шумеру і Аккаду», держава Саргонідів, список богів «А» з Фари, герої Урукського циклу, космічні міфи: «допотопні», «післяпотопні», бог Мардук – «Сонце-Син».

Світ IV–III тис. до н. е. – це світ кінця кам'яного віку і початку віку металу. Вся нескінченна зона лісів Європи, Азії та Африки була заселена напівдикими мисливськими племенами. Лише у смугі сухих субтропіків, від нинішньої Іспанії до Китаю, посеред степів блукали племена вівчарів, що не мали ані коней, ні верблюдів – і тому ще не перетворилися на кочовиків.

Окремими оазами були райони розселення примітивних ранніх землеробів. Вони жили в родових селищах, дерев'яними, роговими або камінними мотиками обробляли поля, збирали врожай напівдикого ячменю, полби та пшениці за допомогою дерев'яних чи глиняних серпів з кремінними зубцями. Там, де природні

умови цьому сприяли, ті ж землероби вперше почали кувати мідь, золото і срібло, виробляючи шила, кинджали, мотики, грубі прикраси.

Намагаючись у найпростіших формах осмислити грізні явища природи, люди складали міфи про богів – повелителів стихії та звірів, про щоденне воскресіння сонця, про народження і смерть місяця, про щорічну смерть і воскресіння духів рослинності. Цей цикл легенд про зміну життя і смерті відобразився і в міфі про загибель світу від всесвітнього потопу (чи пожежі), що сталася наприкінці відліку «старого часу» – і про воскресіння цього світу до нинішнього життя, на зміну якому, можливо, прийде нова всесвітня катастрофа. Всі ці міфи послужили матеріалом для художньої творчості (усної та писемної літератури і зображального мистецтва) усіх народів розвинених цивілізацій Стародавнього світу.

Серед оаз, де оселилися розрізнені племена найдавніших землеробів, вирізнялися два найбільші, в яких розвиток культури досяг небувалого розмаху. Це був Єгипет – нижня частина долини Нілу, і Шумер – нижня частина долини Євфрату, бурхливі води ріки Тигр були освоєні дещо пізніше.

Відтіснені своїми сусідами в болотяні низовини Євфрату, шумерські племена знайшли тут надзвичайно родючий ґрунт: навіть при застосуванні примітивних знарядь праці, які мали шумери на початку III тис. до н. е., з гектара збирали по 25 центнерів ячменю.

Проте цей благодатний ґрунт лише тоді давав постійний врожай, коли вдалося скорити стихію ріки, яка щорічно заливала низовини й інколи руйнувала тростинові селища шумерів – бо ж траплялося так, що повинь збігалася з ураганим вітром Перської затоки.

З рікою шумерам в основному поталанило впоратися до останньої чверті IV тис. до н. е. З цього часу розпочинається відлік Шумеру як держави, бурхливо зростає багатство країни, невпинно розвивається культура. Згодом шумерська традиція ділила історію своєї країни на два різко відокремлені періоди – міфічну давнину «до потопу» та історичну епоху «після потопу», інакше кажучи, на час до створення в Шумері зрошувальних каналів і басейнів та після нього.

Розвиток держави за схемою Стародавнього світу, розвиток прагнення нагромаджувати багатства неминуче сприяє тому, що війни вибухають дедалі частіше і стають вони дедалі кривавіші. Їх ведуть і задля грабунку, і для привласнення сусідніх полів і каналів, і для того, щоб захопити жінок і примусити їх працювати як рабів та народжувати рабів для своїх нових господарів. Акт розмноження був священним – шумерам невиразно уявлялося, ніби від нього залежить не лише плодючість родини, але в якийсь спосіб і загальна родючість країни. Вождь-правитель, що уособлював общину перед лицем бога, пишався не лише своїм багатством, одвагою в бою та мудрістю, а й своєю чоловічою силою в священному шлюбі з верховною жрицею або при статевих обрядах жертвоприносин у храмі з висвяченою для цього молодшою жрицею.

Величезну роль у житті стародавнього Шумеру відігравало жрецтво та храми. Адже, за уявленнями шумерів, жерці забезпечували добробут общини за допомогою молитов, культових дійств, магічних обрядів – наприклад, священного шлюбу вождя з дівчиною-жрицею, втіленням богині родючості. Магічними діями забезпечували жерці й успіх у війні, і багатство майбутнього врожаю. На сторожі

сформованого тисячоліттями побуту Шумеру стояли клани державних чиновників, збирачів податків, збройної сили, що завжди перебувала під рукою правителів. Закріпити набуте у військових походах і досягнуте власними зусиллями благополуччя допомагали високі мури стін, що їх доводилося будувати навколо своїх поселень – військові вожді змушували до цього жителів своїх общин, а також розорених війнами чи природними катаклізмами втікачів із сусідніх общин і полонених, залишених живими після військових сутичок. Недаремно у писемній літературі Шумер назвали «країною Стін».

У центрі кожного обведенного стінами поселення існувала обгороджена ділянка, де розташовувалися дім вождя, комори, храми і храмова ступінчаста штучна гора «зіккурат», місце перебування головного общинного бога, куди він спускався до людей зі своєї небесної оселі.

Верховний жрець часто був і військовим вождем-правителем. Глави знатних родів засідали у раді старійшин, а вільні громадяни – члени патріархальних великих родин, або родів, утворювали народні збори. Правителі зверталися до народних зборів за підтвердженням найважливіших рішень, які звичайно приймалися криком «хеам» – «хай буде!». Саме таке суспільство малює нам епос стародавнього Шумеру.

Писемність була вже відома – писали на глиняних плитках (т. зв. «таблицях») тростиноюю паличкою клинописними знаками. Але словесність переважно була усною: до нас дійшли описи діянь царів та їхні молитви, скажімо, Більгамеса (Гільгамеша) з I третини III тис. до н. е. Починаючи з II тис. до н. е., у Вавилоні розвивається багата літературна та наукова писемність.

На початку III тис. до н. е. в Шумері найбільше значення мали два міста-держави: Урук – на півдні, та Кіш – на півночі. Обидва вони були центрами військових союзів. Шумерська історично-міфологічна традиція перераховує царів-вождів цих двох міст, і серед вождів Урука згадується Більгамес, якого пізніше назвали Гільгамешем. За історичним описом, він не скорився перед кішським царем Агою, сином Ен-Мебарagesі, обвів стіною обидві частини Урука – общини Кулаб і Еанну, і прославився численними подвигами.

У середині III тис. до н. е., невдовзі після I династії Урука, до якої належав Більгамес-Гільгамеш, у Шумері починається тривалий період воєн: військові вожді-правителі намагаються звільнитися від опіки місцевої ради старійшин і створити велику державу. Таке об'єднання здійснив у XXIV ст. до н. е. цар Саргон, за походженням семіт (з тієї семітської народності, яка згодом стала називатися аккадцями – за ім'ям столиці Саргонової держави). «Царство Шумеру й Аккаду» у північній частині нижнього Дворіччя при правителі міста-держави Аккад Саргоні Великому і було назване Вавилонією.

Жодна з держав Дворіччя III тис. до н. е. не була цілковито семітською, але семітська мова поступово витісняла давню мову шумерів, яка на початку II тис. до н. е. остаточно вийшла із вжитку і збереглася лише як мертва мова школи, релігії та науки.

Для безпеки караванних шляхів, якими постачалося Дворіччя, і цар Саргон Великий, і особливо його внук Нарам-Суен здійснювали великі воєнні походи, що досягли гірських кедрових лісів Сирії та срібних рудників Малої Азії.

Після столітнього панування гірських племен, які змили державу Саргонідів, царі міста Ур відновили у XXI ст. до н. е. (III династія) деспотичну державу. Було

вироблено вчення про вічність і неперервність царської влади, про призначення людей бути рабами богів і царів, створено єдиний пантеон богів. Отже, шумерський період історії Дворіччя тривав 1,5 тис. років і завершився на початку II тис. до н. е. саме III династією м. Ур.

До цього часу світогляд стародавніх мешканців Дворіччя знайшов своє відображення у символічній системі шумеро-аккадської міфології, найраніші писемні джерела якої – це піктограми періоду III династії Урука (кінець IV – початок III тис. до н. е.) під назвою «Джемдет-Наср». Від правління Гудеї (XXII ст. до н. е.) дійшли будівельні написи, що стосуються культу і міфів про храм міста Лагаш, який називався «Енінну», себто «храм п'ятидесяти», і був споруджений для Нінгірсу, бога-покровителя міста. Гімни, приказки, виклади деяких міфів належать до «періоду Фари» (Шуруппака: XXVII–XXVI ст. до н. е.), списки богів «А» – до «періоду Аля-Сальябіха» (поблизу поселення Ніппура). Найбагатший міфологічний період – це старовавилонський (кінець III – початок II тис. до н. е.) – час, коли шумерська мова вже вмирала, але ще діяла система викладу шумерського епосу.

До кінця III тис. до н. е. не було єдиного пантеону, хоч існувало декілька загальношумерських богів. Так утворився список богів «А» з Фари (приблизно XXVI ст. до н. е.):

Енліль – «владика повітря», «цар богів і людей», бог м. Ніппура – центру древньо-го шумерського племінного союзу;

Енкі – «владика підземних прісних вод і світового океану», пізніше – бог мудрості, бог міста Ереду(г), давнього культового центру Шумеру;

Ан – бог Неба;

Ерешкігаль – «володарка підземного світу»;

Інанна – богиня війни і тілесної любові, богиня м. Урук (розквіт культу) – наприкінці IV – на початку III тис. до н. е.);

Нанна – бог Місяця, бог м. Ур;

Уту – бог Сонця;

Нінгірсу – бог-войовник, бог м. Лагаш;

Нінутра – бог нуртуючої води, бог буревію.

У міфологічному словнику стародавнього Шумеру присутній образ «богині-Матері» (зображалася жінкою з дитиною на руках). У богині-Матері широкий перелік імен: Дамгальнума, Нінхурсаг, Нінмах, Нінту, Мама [Мамі], Бау, Гатумдуг, – такими іменами називали богинь-покровительок міст Шумеру, що становили збірний образ «матері всіх міст».

До аккадських варіантів «матері всіх міст» належать:

Мамі – «та, що допомагає при родах»;

Белет – «володарка богів»;

Аруру – «творителька людей».

В «Епосі про Гальгамеша» Аруру створила першолюдину – «дикого» Енкіду.

Сюжети шумерських міфів поділяються на п'ять основних типів:

1) *міфи про богів плідності*, куди входять культові пісні з Ура (кінця III тис. до н. е.) та гімни царям III династії Ура і I династії Ісіна. Якщо у культових піснях оспівується любов жриці «лукур» (верховна категорія) до царя Шу-Суена, що має характер узаконеного священнодійства, то в гімнах возвеличується зв'язок царя

(і водночас «ена» – верховного жреця) з верховною жрицею, що є основою щорічного обряду священного шлюбу, в якому цар виступає втіленим богом – «пастухом Думузі», а жриця – богинею Інанною.

Обряд «Інанна-Думузі» символічно означав щорічне відродження і запліднення степу, а отже, метафору цього ритуалу «переродження смерті у життя»;

2) *міфи про підземне царство*, куди причисляють «Міф про Енліля і Нінліль» та «Міф про Іштар» (акк.).

У «Міфі про Енліля і Нінліль» йдеться про вмираючого і воскресаючого Енліля, «царя богів і людей», що сотворив Всесвіт, організував всесвітній потоп, дав людям культуру. Його символ – рогата тіара, що стоїть на священному олтарі. Його небесна дружина – Нінліль, а діти – Нанна (Місяць), Нінутра і Нінгірсу (Війна), Нергал (Палюче Сонце), Намтар (Доля – бог-син від Ерешкігаль, володарки підземного світу).

У «Міфі про Іштар» описується сходження богині у підземний світ, до володарки Ерешкігаль. Підземне царство відмежовує від світу живих «сім воріт». Уділ мертвих – тяжкий, виняток становлять душі, по яких відправили поховальний обряд або принесли жертву, а також воїни, що загинули на полі бою, і багатодітні батьки. Сім суддів-«аннунаків» сидять перед богинею Ерешкігаль і виносять смертні вироки. Імена померлих занотує до таблиці Доль «Ме» – жінка-писар Гештінанна (акк. Белет-цері).

Серед жителів підземного царства – легендарні герої та історичні діячі: Гільгамеш (Більгамес), бог Сумукан – засновник III династії Ура Ур-Намму. Душі непохованих вертаються на землю і приносять зло. Душі похованих переправляються через ріку, яка відділяє живих від мертвих. Через ріку перевозить перевізник Ур-Шанабі чи демон Хумут-Табалом;

3) космогонічні міфи – це міфи про три яруси Світового Дерева: Небо, Землю та Підземний світ.

У «Міфі Гільгамеш, Енніду і підземний світ» висвітлюються події часу, коли «Небо відокремилось від Землі» – Ан забрав Небо, Енліль – Землю, Ерешкігаль – Підземний світ. А до того, за міфами стародавнього Шумеру, зокрема міфом про Лахар і Ашнан (богинь тваринного світу і зернових культур), Земля і Небо перебували у злитому стані – йдеться про «Гору Неба і Землі», якою відав Ан. «Міф про Енкі і Нінхурсаг» знайомить нас з островом Тільмуном, що сприймався шумерами як первозданий «рай»;

4) *міфи про створення людей* – це вже згаваний «Міф про Лахар і Ашнан» та «Міф про мотику і сокиру», які стоять на межі космогонічної тематики і водночас висвітлюють мотиви появи на землі людей. Скажімо, міф про Лахар і Ашнан розповідає про «аннунаків», що були на землі до людей, проте вони не вміли вести господарство. Люди з'явилися, аби заповнити цю втрату. «Міф про мотику і сокиру» метафорично подає зв'язок стародавніх людей із землею, землеробством та первісними знаряддями праці: Енліль робить мотикою дірку в землі – і звідти виходять люди, що до того росли під землею, як трава. Цей же мотив звучить у гімні місту Ереду(г).

Міф про «Енкі і Нінмах» наближає Шумер до єгипетської міфології: Енкі і Нінмах ліплять людину з глини Абзу («первородного» бога-демурга) і залучають до процесу

творення богиню Намму – «матір, що дала життя всім богам». Ціль «сотворення людини» – праця на богів, люди повинні обробляти землю, пасти худобу, «годувати» богів жертвоприносами;

5) *міфи про створення і народження богів* – у міфологічній традиції Шумеру існують культурні герої і «первородні всетворці», боги-деміурги Енкі та Енліль. Окрема мова про бога на ймення Енмешарра – він у пантеоні найдавніший, «господар всіх Ме» («таблиць Долей»). Він той, хто передав Ану та Енлілю скіпетр і владарювання.

Від богів-деміургів залежні:

Нінкасі – зачинателька пивоваріння;

Утту – богиня ткацького ремесла;

Шукалітудда – винахідник садівництва;

Нінгаль чи Папрігаль – винахідниця арфи.

До списку божественного пантеону стародавнього Шумеру ввійшли і славнозвісні герої урукського циклу (царі Урука). *«Допотопні»*:

Енмеркар – син Мескінгашера, легендарного засновника I династії Урука III (XXVII–XXVI ст. до н. е.). За легендою династії, Енмеркар походить від бога сонця Уту, сином якого був Мескінгашер.

Лугальбанда – IV правитель I династії Урука, батько (родовий бог) Гільгамеша.

Гільгамеш (акк.) – Більгамес (шумер.) – «предок-герой», V правитель I династії Урука.

Перші правителі м. Урук – будівничі міст-держав «країни Білих Стін» – піднесені до рангу богів посмертно, як герої. Енмеркару приписують впровадження писемності, а сам Енліль уславився як винахідник колеса. Цікаво, що цар Енмедуранкі винайшов різні форми передбачення, в т. ч. за допомогою виливання олії.

«Післяпотопні»: Нарам-Суен – «прижиттєвий бог-правитель», «покровитель Аккаду», аккадський цар (XXIII ст. до н. е.).

Під час правління III династії Ура (XXI ст. до н. е.) відбулася міфологізація царської влади. Серед інших міст-держав вирізняється м. Ніппур, що стає центром загальношумерського культу (т. зв. «Ніппурський канон»), за яким Ніппур уявляється вавилонянам «центром Потойбічного світу».

Заміна шумерської мови на вавилоно-асирійську не означала знищення шумерської культури і заміни її на нову, аккадську. Шумерські уявлення були цілком сприйняті аккадцами і лише з незначними змінами увійшли у вірування вавилонського періоду: у шумерів були ті ж боги, але вони мали інші імена (аккадські Ану, Енліль (Бел) і Ейя – шумерські Ан, Енліль і Енкі; аккадські Шамаш, Сін, Іштар – шумерські Уту, Зуен, Інанна і т. д.).

Коли столицею країни стало місто Вавилон, його міський бог Мардук, син Ейя, стає головним, затьмаривши навіть Енліля-Бела, «бога-владику». З його іменем пов'язана міфологічна космогонічна війна, що висвітлює зіткнення двох міфологічних періодів («старовавилонського» та «післястаровавилонського») і, відповідно, неминучі зміни у божественному пантеоні II–I тис. до н. е.

Космогонічна епічна поема «Енума еліш» («Коли вгорі...» X ст. до н. е.) яскраво ілюструє процес «новотворення» Світу, де основна роль, ясна річ, відводиться Мардуку – «Новому», Зодіакальному Сонцю, «Сонцю-Сину».

1. Мифы народов мира: Энциклопедия: В 2 т. / Под ред. С. А. Токарева. – Москва: Советская энциклопедия, 1991. – Т. 1; 1992. – Т. 2.
2. На ріках Вавилонських. З найдавнішої літератури Шумери, Вавилону, Палестини / Упоряд. М. Н. Москаленко. – Київ: Дніпро, 1991.
3. Я открою тебе сокровенное слово // Литература Вавилонии и Ассирии. – Москва, 1981.

SUMMARY

Iryna Vovk

The mythological world of ancient Sumer. “Old” and “new” gods of Sumerian and Akkadian mythology

The mythological world of ancient Sumer (which was later called “the kingdom of Sumer and Akkad”), ancient Babylonia covers the period of 1,5 thousand years and is hypothetically divided into “antediluvian” and “postdiluvian” periods. These periods are connected with the construction of channels and taming of Euphrates (the last quarter of the 4th millennium B.C.) as well as with the development of state shaping processes. At first, it was the first dynasty of Uruk, the rulers of which became the gods of “antediluvian” list and then the state of Sargonids, the rulers of which were considered to be “postdiluvian”. And finally, the kings of the city of Ur (the 21st c. B.C.) introduced into the mythology the topic of cosmogonical war when the gods of old Babylonian period were replaced by the gods of post-Babylonian period headed by Marduk.

Key words: Sumerian and Akkadian mythology, the kingdom of Sumer and Akkad, the state of Sargonids, the list of gods “A” from Fara, the characters of Uruk cycle, cosmogonical myths: “antediluvian”, “postdiluvian”, god Marduk - “Sun-Son”.

Тетяна Гошціцька,

**молодший науковий співробітник відділу історичної етнології
Інституту народознавства НАН України.**

ПРО ВІРУВАННЯ В «ДОМОВИКА» В УКРАЇНЦІВ (на основі польових матеріалів, зібраних на бойківсько-підгір'янському пограниччі)

Важливу частину як демонологічних вірувань українці, в так і уявлень, пов'язаних із житлом, становлять вірування в «домовика», або «домашнього духа», чи, як його називали на досліджуваних теренах, – «годованця», «хованця». Ці уявлення характеризуються значною стійкістю, однотипністю та стабільністю. У статті послідовно розглянуто локальні назви «домовика», його личину, локалізацію, способи набуття та способи позбавитись від нього, функції та своєрідні правила поведінки з демоном. Дослідження вірувань, пов'язаних із цим демоном, є особливо цікавими з огляду прояви в них культу предків, що відкриває перспективи пролити світло на певні невіршені питання з будівельної обрядовості.

Ключові слова: традиційна культура, духовна культура, обряд, демонологія.

Надзвичайно важливу частину духовної культури українців становить нижча міфологія, або демонологія – сукупність уявлень про духів, демонів, різні уособлення «нечистої», потойбічної сили, її вплив на явища природи та життя