

Література

Алефиренко Н.Ф. Проблемы вербализации концепта: Теоритическое исследование / Н.Ф. Алефиренко. – Волгоград: Перемена, 2003. – 96 с. Арутюнова Н.Д. Время: модели и метафоры / Н.Д. Арутюнова // Логический анализ языка. Язык и время. М., 1997. – 284с. Виноградов В.В. Проблемы литературных языков и закономерностей их образования и развития / В.В. Виноградов. – М.: Наука, 1967. – 136 с. Гюйо М. Происхождение идеи времени. Мораль Эпикура и ее связь с современными учениями / М. Гюйо; (Пер.: Брусиловский И.К., Южин Н.; предисл.: Фулье А.) – С.-Пб.: Т-во «Знание», 1889. – 376с. – репринтная копия. Данн Д.У. Эксперимент со временем / Д.У. Данн; (Пер. с англ. Т. Ивлевой). – М.: Аграф, 2000. – 224 с. Кант И. Критика чистого разума / И. Кант; (Пер. с нем.; предисл. И. Евлампиева). – М.: Эксмо; 2007. – 1120 с. Кубрякова Е.С. Язык и знание: На пути получения знаний о языке: Части речи с когнитивной точки зрения / Е.С. Кубрякова. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 560 с. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем / Дж. Лакофф, М. Джонсон; под ред. и с предисл. А. Н. Баранова. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 256 с. Ланге Ф.А. История материализма и критика его значения в настоящее время. История материализма до Канта / Ф.А. Ланге. – М.: Либриком, 2010. – 344с. Маслова В.А. Когнитивная лингвистика: учеб. пособие / В.А. Маслова. Минск: ТетраСистемс, 2004. – 256 с. Смирницкий А.И. Морфология английского языка / А.И. Смирницкий. – М.: Изд-во лит-ры на иностранных языках, 1959. – 440 с. Попова З.Д., Стернин И.А. Язык как национальная картина мира / З.Д. Попова, И.А. Стернин. – Воронеж, 2000. – 59 с. Спенсер Г. Опытты научные, политические и философские / Г. Спенсер; (Пер. с англ. под ред. Н.А. Рубакина). – Мн.: Современный литератор, 1999. – 1408 с. Философский энциклопедический словарь / Гл. ред. Ильичев Л.Ф., Федосеев П.Н. и др. – М.: Советская энциклопедия, 1983. – 541-542 с. Held D. Global Transformations/ David Held. – Cambridge: Polity Press, 1999. [электронный ресурс] – Режим доступа: <http://en.wikipedia.org/wiki/Globalization> McTaggart J. The nature of existence / John McTaggart, v. 1-2, Cambridge, 1968. Longman Dictionary of Contemporary English [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ldoceonline.com/> Merriam-Webster Dictionary [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.merriam-webster.com>. Oxford English Dictionary [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.oxforddictionaries.com>.

УДК: 811.111:808.53:004

ЛАЗЕБНА Н. В.*(Запорізький національний університет)*

МЕТОДОЛОГІЧНА ДИФЕРЕНЦІАЦІЯ АНТРОПНОЇ СФЕРИ-ДОНОРА ФОРМУВАННЯ ОБРАЗНОГО КОМПОНЕНТА АНГЛОМОВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО ДИСКУРСУ

В статті представлено методологічну диференціацію антропної сфери-донора формування образного компонента англomовного комп'ютерного дискурсу. Антропоцентричність термінологічного конструкту англomовного комп'ютерного дискурсу є відображенням кореляцій різних ментальних світів, поєднання буденної картини світу із віртуальною, що є сприятливим середовищем утворення інноваційної англomовної термінологіки в межах статичного безпосереднього, статичного опосередкованого та динамічного опосередкованого антропних, а також параантропного факторів.

Ключові слова: антропна сфера-донор формування образного компонента, англomовний комп'ютерний дискурс, антропоцентричний термінологічний конструкт, суб'єкти категорії "mixed reality".

Лазебная Н. В. Методологическая дифференциация антропной сферы-донора формирования образного компонента англоязычного компьютерного дискурса.

В статье представлено методологическую дифференциацию антропной сферы-донора формирования образного компонента англоязычного компьютерного дискурса. Антропоцентричность терминологического конструкта англоязычного компьютерного дискурса является отображением корреляций разных ментальных миров, объединения повседневной картины мира с виртуальной, что и является благоприятной средой образования инновационной англоязычной терминологии в пределах статического непосредственного, статического опосредованного и динамического антропных, а также параантропного факторов.

Ключевые слова: антропная сфера-донор формирования образного компонента, англоязычный компьютерный дискурс, антропоцентричный терминологический конструкт, субъекты категории "mixed reality".

Lazebnaya N. V. Anthropic Donor Sphere of Imagery Component Creation in English Computer Discourse and its Methodological Differentiation.

The article deals with methodological differentiation of anthropic donor sphere of imagery component creation in English computer discourse. Anthropocentricity of English Computer Discourse terminological construction is the reflection of different mental worlds' correlation and integrity of common and virtual worldviews. This is a favorable environment for innovative English termlexis coinage in terms of static direct anthropic factor, static indirect anthropic factor, dynamic indirect anthropic factor, static paraanthropic factor.

Key words: Anthropic Donor Sphere of Imagery Component Creation, English computer discourse, anthropocentric terminological construct, subjects of "mixed reality" category.

З огляду на широку розповсюдженість комп'ютерних технологій та мережі Інтернет, можна стверджувати про формування антропного шару між реальним та віртуальним світами. "Mixed reality" є вербокративним проширком між реальністю та віртуальним світом і

представлена надалі як антропна сфера-донор формування емотивно-образного компоненту англомовних термінолексем, або вербальною реалізацією фізичних законів та характеристик реальної людини та оточуючого середовища у віртуальному світі, реалізуючись на мікро – та макродискурсивних рівнях . У так званій «mixed reality» відображається устрій цього світу, який схематично можна зобразити наступним чином:

суб'єкти «mixed reality» → аспекти їхнього життя, оточення, опису їхніх дій та наслідків цих дій, а також найменування сфер відпочинку і т. ін.

Найвірогідніше, що найбільшу кількість образних та емотивних англомовних комп'ютерних термінів можна знайти в термінах групи «mixed reality». Таким чином, утворюється нова комп'ютерна термінолексика, яка описує всі ці вищезазначені явища. Актуальність цієї статті визначається методологічною диференціацією антропної сфери-донора формування образного компонента англомовного комп'ютерного дискурсу. Метою дослідження є детермінація антропної сфери-донора формування образного компонента англомовного комп'ютерного дискурсу. Об'єктом дослідження є англомовний комп'ютерний дискурс. Предметом дослідження цієї статті є соціо-лінгвальний аспект англомовного комп'ютерного дискурсу. Матеріалом дослідження є тексти комп'ютерної тематики, Інтернет публікації та ін. Науковою новизною дослідження є методологічна диференціація антропної сфери-донора формування образного компонента англомовного комп'ютерного дискурсу та детермінація антропоцентричності термінологічного конструкту англомовного комп'ютерного дискурсу (АКД).

Основними критеріями вичленення термінів групи «mixed reality» є утворення цих термінів в межах статичного безпосереднього антропного фактора та статичного/динамічного опосередкованого фактора, а також параантропного фактора, що визначаються як вузькопараметризоване середовище реалізації категорії образності в англомовному комп'ютерному терміні засобами словотворення, словотворчих моделей (див. табл. 1).

Таблиця 1. Середовище реалізації інноваційної англомовної комп'ютерної лексики в межах антропних факторів

Антропний фактор	Статичний безпосередній антропний фактор	Статичний опосередкований антропний фактор	Статичний параантропний фактор	Динамічний опосередкований антропний фактор
Кількість утворених лексичних одиниць	25% (375 л.о.)	40% (600 л.о.)	20% (300 л.о.)	15% (225 л.о.)

Статичний безпосередній антропний фактор є вузькопараметризованим середовищем реалізації категорії образності та утворення нового англомовного комп'ютерного терміна групи «mixed reality», що детермінує суб'єктів «mixed reality» (*alpha geek* досл. "альфа звихнутий", комп. "людина найбільш обізнана в комп'ютерних технологіях"; *digital nomad* досл. "цифровий кочівник"; *compcierge* досл. "компсьєрж" (працівник у готелі, що допомагає клієнтам із електрогнутою обробкою їх документів).

Статичний опосередкований антропний фактор є вузькопараметризованим середовищем реалізації категорії образності та утворення нового англомовного комп'ютерного терміна групи «mixed reality» (*smart phone, e recycling* досл. "електронне циклічне повторення" від *recycling-переробка*, комп. "переробка залишків електронної апаратури", *technoburb* досл. "технопримістя", *electronic paper* досл. "електронний папір", комп. "компакт-диск", *technostrike* досл. "технострайк", тобто "страйкування проти компанії засобами електронних комунікацій, листів і т. ін."), що детермінує результати діяльності суб'єктів «mixed reality», їхнє найближче оточення, предмети вжитку тощо.

Динамічний опосередкований антропний фактор є вузькопараметризованим середовищем реалізації категорії образності та утворення нового англомовного комп'ютерного терміна групи «mixed reality» (*microblogging* досл. "мікроблогування", *lifestreaming* досл. "потік життя"

тобто онлайн записи про діяльність людини в мережі Інтернет), що детермінує процес діяльності суб'єктів «mixed reality», її тривалість тощо.

Статичний параантропний фактор є вузькопараметризованим середовищем реалізації категорії образності та утворення нового англомовного комп'ютерного терміна групи «mixed reality» (*mouse* досл. "миша", *bug* досл. "жук", *rain dance* досл. "ритуальний танок" комп. "безглузді дії із апаратним забезпеченням, що проводяться аби досягти певного результату", *tree chart* комп. "деревоподібна схема"), що визначає віддалене оточення, предмети користування тощо і є

Проміжний рівень «mixed reality» доречно інтерпретувати згідно із вченими Московської філософської школи, які досліджують зв'язки антропології із мережею Інтернет [Тарасенко 2000]. Вони вбачають, в чому погоджуємося, породження (або ренесанс) культури Людини. Діяльність людини на макрорівні (у світі) опосередкована діяльністю людини на мікрорівні (безпосередньої фізичної реалізації людини у світі та її діяльності у світі). Таким чином, людина в мережі Інтернет утворює стійкі культурні зв'язки, створюючи чіткі структури утилітарності. Саме комп'ютерна антропарадигма [Махачашвілі 2008, с. 112] є наслідком взаємодії людини із новітніми комп'ютерними технологіями і того, що людина «запускає» механізм зв'язності віртуальної реальності та антропної дійсності.

Це можна пояснити у вигляді наступної моделі:

Людина кнопка миші/клавіатура → «проміжний» рівень → «mixed reality»

Людина своїми діями перетворюється на суб'єкта «mixed reality». Суб'єкту «mixed reality» властиво: перетворювати реальну даність на віртуально адаптовану, а іноді й на «авторську» віртуальну реальність. На відміну від суспільно обов'язкової діяльності, якій людину навчають впродовж усього її життя (читання, письмо), діяльність людини в мережі Інтернет є добровільною й найбільш прийнятною для неї.

Комп'ютерна комунікація супроводжується появою нових практик соціального управління. Однак, людина має можливість сама контролювати та спрямовувати свою діяльність в мережі Інтернет; вона створює і транслює нову культуру, новітні культурні практики людської діяльності. Тим самим, людина занурена між двох реальностей: реальної та віртуальної. Її діяльність в реальному житті відображається у віртуальному житті. Утворюється логічний ланцюг послідовності дій на макрорівні (*cyberspace*) і реалізується на мікрорівні (*Web-page*) [Махачашвілі 2008, с. 115].

Саме звернення до суб'єктів «mixed reality» може бути виправданим у рамках екзистенційного вчення М. Мерло-Понті. Існує певний прошарок живого досвіду, який і дозволяє зрозуміти людині первинні речі, світ та все те, що є в людині. Іншою вагомою проблемою є проблема первинного означення в просторі феноменального тіла. Таким чином, тіло породжує смисл і проєкує його на своє матеріальне оточення, визначаючи тим самим обрій екзистенційного простору людини, його можливості розуміння світу, інших, себе [Мерло-Понті 1945].

Тим самим, суб'єкти «mixed reality» «закріплюють» своє існування утворенням нової комп'ютерної термінологіки. У результаті ускладнення та дискретизації оболонки плану змісту похідних одиниць, конотативній інструментарій вихідної одиниці, що далі нейтралізується, щоби прирівняти вихідну одиницю до «класового рівня» термінологіки, призводить до вертикальної термінологізації вихідної лексеми шляхом деконотації за рахунок одиниць з підвищеним відтворенням образності. Характерними для процесів когнітивної бази формування емотивної та образної комп'ютерної термінологіки є:

- антропологічна зв'язність віртуального простору;
- подієвість віртуального простору;
- динамічність віртуального простору.

Показовими є ілюстрації утворення нових комп'ютерних термінів в межах антропосферичної комп'ютерної парадигми. Виявлено методику та процедуру виявлення імпліцитної та експліцитної образності комп'ютерної термінологіки: імпліцитна образність дедуктивно виводиться із характеристик внутрішньої форми комп'ютерного новотвору

(наприклад, *friends and family virus* досл. "вірус сімейного та дружнього зараження", *eshopping* "електронний шопінг", *emarketing* досл. "електронний маркетинг", *biohacker* досл. "біохакер" і т. ін.). Визначається наявність будь-якого типу маркованості та опосередкованої вмотивованості. Експліцитна образність дедуктивно виводиться з урахуванням характеристик зовнішньої форми мовного знака, причому до алгоритму визначення експліцитної образності залучаються як елементи вербального коду, так і невербального коду (*9999 bug* досл. "9999 жук", *B2C, NOISE* досл. "шум", і т. ін.). Візьмемо за антропного основоположника сфери «mixed reality» суб'єкта "hacker". Показовою ця комп'ютерна термінологічна є тому, що діяльність цього суб'єкта «mixed reality» є як позитивною, так і негативною. Подальші лексичні трансформації конотативного та денотативного змісту цієї термінологічної експлікують на лексичному рівні термінів групи «mixed reality» характеристики цього суб'єкта (засобами статичного безпосереднього антропного фактора), діяльність та наслідки діяльності цього суб'єкта (засобами опосередкованого статичного або динамічного фактора), оточення цього суб'єкта (засобами параантропного статичного фактора). Розглянемо ці твердження на наступних прикладах. Термін *patriot hacker* досл. "хакер-патріот" утворений в межах безпосереднього антропного фактора й позначає хакера, що захищає систему від людей або організацій, що можуть бути шкідливими для системи:

«In an advisory posted on an FBI Web site, officials warned Internet service providers worldwide to be on the lookout for "self-described 'patriot' hackers [targeting] those perceived to be responsible for the terrorist attacks" of the Pentagon and World Trade Center. (Eric Lichtblau, James Gerstenzang, "After the Attack," Los Angeles Times, September 18, 2001).

Конотативне та денотативне значення терміна групи «mixed reality» збігається із конотативним та денотативним значенням приєднаної лексики "patriot", отже образність цієї термінологічної є імпліцитною.

Термін *ethical hacker* досл. "етичний хакер" утворений в межах безпосереднього антропного фактору позначає хакера, що займається перевіркою безпеки системи та знаходить певні системні «слабкості»:

«Unlike the hackers who attempt to break into corporate networks for sport and spying purposes, so-called ethical hackers typically hire themselves out to perform "vulnerability assessments" for clients — meaning they essentially break into the client's computer network with the client's consent in the interest of patching up security holes. (Nick Wingfield, "It Takes a Hacker," The Wall Street Journal, March 11, 2002).

Приєднана до базової лексики «hacker» лексема «ethical» додає позитивну емотивну забарвленість терміну «hacker». Таким чином, *ethical hacker* займається дослідженням системних невідповідностей, а, отже, слідує за принципами системного впорядкування безпеки. Обидві вищезгадані термінологічні виникли на базі порівняння соціосуб'єктних характеристик людини засобами їх імплікацій в антропологічній комп'ютерній терміносистемі. Таким чином, відбувається параметризація буття суб'єкта.

Показовим прикладом імплікації суто суб'єктивних властивостей суб'єкта «mixed reality» є термін *white hat hacker* досл. "хакер у білому капелюсі". Це хакер, що знаходить поломки в системі та інформує про них виробника:

"Mell says the attack scripts are posted on hacker Web sites by other hackers, by disgruntled systems administrators trying to draw attention, and eventually patches, to holes in their systems, and by 'white hat' hackers seeking to alert the computer security industry to vulnerabilities." (Michael E. Ruane, "New Computer Technology Makes Hacking a Snap," The Washington Post, March 10, 1999).

Конотативне значення приєднаної лексики "white hat" походить від старих фільмів, у яких герої одягали капелюхи білого кольору, а «погані хлопці» одягали капелюхи чорного кольору. Отже, у цій термінологічній експліковано позитивні емотивні конотації, що притаманні приєданому лексичному компоненту в загальноживаній лексиці.

Наступний приклад *dark-side hacker* досл. "хакер темного світу" ілюструє індивідуально-дієву характеристику суб'єкта «mixed reality» і позначає хакера, що реалізує свій хист в негативних намірах:

«Having a DSL or cable modem service means you have high-speed access to the Internet, but

there is a downside. Your computer becomes a tempting target for dark-side hackers who can more easily break in and steal your banking records, credit card numbers and passwords» (Mark Frauenfelder, "Living online," Playboy, June 1, 2001).

Утворений в межах безпосереднього статичного антропного фактора, цей термін імплікує у віртуальному світі негативну конотацію приєданого елементу "dark side". Як бачимо, колоративна образність оболонок генералізується протиставленням лексем. Протиставлення *white side hacker* і *dark side hacker* досягається шляхом залучення до плану вираження колоративного позначення, яке, зазвичай, є способом створення образності в англійській мові. Діяльність суб'єкта «mixed reality» може описуватися не лише на рівні його найближчого оточення, а також на більш віддаленому рівні, де вже детермінуються соціосуб'єктні класові відносини.

Наприклад, термін *chief hacking officer* досл. "начальник хакерства" позначає головну відповідальну особу, яка відповідає за тестування новітніх комп'ютерних програм та систем: "According to Dittrich, organizations should consider purchasing insurance to cover service disruptions, build incident response teams and hire a full-time chief hacking officer to scout for vulnerabilities and evaluate known attacks." (Ann Harrison, "Stopping Attacks at Their Source," Computerworld, October 2, 2000).

Щодо цього терміна, то він утворений в межах безпосереднього статичного антропного фактора й експлікує денотативні та конотативні характеристики приєднаних лексем «chief» та «hacking». Таким чином, можна стверджувати про соціосуб'єктну ієрархію міжособистісних стосунків між представниками класу «mixed reality».

Інший приклад свідчить про певну соціальну діяльність на проміжному рівні «mixed reality». Це термінолексема *hacktivist* досл. "хактивіст", що позначає хакера, який зламує систему для подальшої агітаційної діяльності:

«Members of the Hong Kong Blondes, a covert group, claim to have gotten into Chinese military computers and to have temporarily shut down a communications satellite last year in a 'hacktivist' protest.» (Bay Fang, "Chinese 'hacktivists' spin a Web of trouble," U.S. News & World Report).

Таким чином, ця термінолексема утворена в межах безпосереднього антропного статичного фактора й омофонічно схожа на загальноживану лексему "activist". Тож, можна говорити про те, що імплантоване значення першочергової лексеми "activist", яка засобами телескопії перетворилася на комп'ютерний термін «hacktivist», на проміжному рівні «mixed reality» відображає ті ж самі характеристики, притаманні суб'єкту віртуальної реальності, що властиві представникові реального світу.

На макрорівні віртуального простору суб'єкти «mixed reality» також залишили свій відбиток. Так, новоутворений термін «life hacking» досл. "хакерство життя" позначає певні засоби полегшення людського життя:

«Dozens of "life hacking" Web sites now exist, where followers of the movement trade suggestions on how to reduce chaos» (Clive Thompson, "Meet the Life Hackers," The New York Times, October 16, 2005).

Цей термін утворений в межах опосередкованого динамічного антропного фактора й першочергова негативна конотація образної лексеми «hacking» трансформується в емотивно-позитивно забарвлену нову термінолексему «life hacking». Цей приклад вже експлікує «життя» суб'єктів «mixed reality».

До макрорівня соціосуб'єктного функціонування на проміжному рівні «mixed reality» можна віднести й наступний приклад – *hackint* досл. "hacking+intelligence" "хакерство"+"розвідка", що позначає секретну інформацію, яку отримали після зламу комп'ютерної системи: «Hacking Intelligence (hackint) – information that has been obtained by hacking into a computer system and used for military purposes». ("Web speak," The Daily Telegraph, October 25, 2001).

Таким чином, способами телескопії трансформується другий компонент новоутвореного терміна «intelligence» і додає діям соціосуб'єктів «mixed reality» більш вагомому значення. Цей термін, утворений в межах динамічного опосередкованого антропного фактора, імплантує денотативне значення загальноживаної лексеми "intelligence" у проміжний рівень «mixed

reality». Тим самим, існують рівні утворення нової комп'ютерної термінології на проміжному рівні віртуальної реальності та реального світу – «mixed reality». Центральним донором новітніх термінологічних слів – є суб'єкт «mixed reality». На прикладі представника соціосуб'єктного класу проміжного рівня «mixed reality» "hacker", ми зазначили траєкторії спрямування вербалізації когнітивних механізмів формування образного та емотивного компонента англомовної комп'ютерної термінології.

Таким чином, вважатимемо за доречне звертати увагу під час аналізу образного компонента англомовних комп'ютерних термінів на таке:

- першочергове відношення між агентом (суб'єктом «mixed reality») та похідною термінологією;
- другорядне відношення між агентом (суб'єктом «mixed reality») та похідною термінологією;
- подієве/статичне відношення між агентом (суб'єктом «mixed reality») та похідною термінологією;
- макро/мікро рівневе відношення між агентом (суб'єктом «mixed reality») та похідною термінологією тощо.

Іншими словами, для того щоб проаналізувати когнітивний механізм утворення образної та емотивної англомовної комп'ютерної термінології, за основу необхідно брати саме діяча, або агента англомовного комп'ютерного дискурсу, яким і є людина, а на досліджуваному нами проміжному рівні «mixed reality» є суб'єктом цього рівня. Саме антропологічна парадигма комп'ютерної термінології є релевантною основою для дослідження утворення образних та емотивних комп'ютерних термінів, які у будь-якому разі пов'язані із людиною, агентом, діячем або будь-яким іншим соціосуб'єктивним представником «mixed reality». Середовищем реалізації когнітивної бази є антропні/паратропні, опосередковані/неопосередковані статичні/динамічні фактори. *Перспективою* дослідження ми вбачаємо реалізацію системи антропних факторів в різних сферах поповнення англомовної лексики та їх продуктивність.

Література

Махачавілі Р. К. Лінгвофілософські параметри інновацій англійської мови в техносфері сучасного буття: Монографія. – Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2008. – 204 с. *Мерло-Понти М.* Феноменологія восприяття. – Санкт-Петербург: "Ювента" "Наука", 1999. – 605 с. *Тарасенко В.* Антропологія. Інтернет організація: самоорганізація «человека кликающего» // Общественные науки и современность, №5, 2000. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: <http://dironweb.com/klinamen/dunaev4.html> *Los Angeles Times*, September 18, 2001 *The Daily Telegraph*, October 25, 2001. *The Wall Street Journal*, March 11, 2002.

УДК 81'373.227

ЛУЧЕЧКО Т. М.

(Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка)

МЕТАФОРИЧНІ КОРЕЛЯЦІЇ КОСМОНІМА ЗІРКА В ЗАГАДКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ТА АНГЛІЙСЬКОЇ МОВ

У статті здійснено спробу зіставного дослідження особливостей мовної об'єктивізації космоніма ЗІРКА в українських та англійських народних загадках. Схарактеризовано також метафоричні кореляції кодованого образу в загадках зіставлених мов.

Ключові слова: загадка, код, кодування, образ, космонім, асоціація.

Лучечко Т.М. *Метафорические корреляции космонима ЗВЕЗДА в украинских и английских загадках.* В статье предпринята попытка сопоставительного исследования особенностей языковой объективации космонима ЗВЕЗДА в украинских и английских народных загадках. Выявлены также метафорические корреляции кодируемого образа в загадках сопоставляемых языков.

Ключевые слова: загадка, код, кодирование, образ, космоним, ассоциация.

Luchechko T. M. *Metaphorical codifiers of the cosmonym STAR in Ukrainian and English riddles.* The article deals with the contrastive analysis of the peculiarities the cosmonym STAR is encoded in Ukrainian and English folk riddles. It also focuses on the examination of the STAR metaphorical codifiers in riddles under comparison.

Key words: riddle, code, coding, image, cosmonym, association.