

УДК 811.11+81'37'06

КОРОТКОВА Л.В.*(Запорізький національний університет)***ДО ПРОБЛЕМИ ВИЗНАЧЕННЯ ПОНЯТТЯ «ГРА» І ТИПОЛОГІЇ ІГОР**

**З усіх живих істот грати
по-справжньому здатна тільки людина.
І людина тільки тоді стає
по-справжньому людиною, коли грає.
Ф. Шиллер**

У статті розглядаються підходи до визначення поняття «гра», концепції та типи ігор.

Ключові слова: гра, типи ігор, ігровий світ.

Короткова Л.В. К проблеме определения понятия «игра» и типологии игр. В статье рассматриваются подходы к определению понятия «игра», концепции и типы игр.

Ключевые слова: игра, типы игр, игровой мир.

Korotkova L.V. "Game" as a Notion: the Problem of Definition and Typology. The article focuses on revealing approaches to the definition of the notion "game", also concepts and game typology.

Keywords: game, types of games, the game world.

Поняття гри, що було введено в науковий обіг у праці провідного теоретика ХХ ст. Й. Хейзінги «Homo Ludens» (1938), є одним з ключових понять у багатьох науках, у тому числі і в лінгвістиці. Й. Хейзінга сформував сучасний погляд на сутність феномена гри. Він вбачав ігрові принципи в будь-якому виді людської діяльності; показав значення гри у формуванні культури в цілому, тобто надав грі статус всеосяжної категорії і тим самим заклав основи сучасного розуміння культури, суспільства і комунікації як ігрового процесу.

Інша наукова концепція гри походить від Л. Вітгенштейна, до його поняття мовної гри, під якою розуміється універсальний структурний принцип, що визначає будь-яке користування мовою [Витгенштейн 2003, с. 220-548]. У постмодерністській філософії (Ж. Дерріда, Ж. Дельоз, Ф. Гваттарі) було введено схоже, але більш загальне поняття гри структури, що припускає бачення будь-якого явища, що знаходиться в процесі самоорганізації; при цьому, як підкреслює Дерріда, навіть Логос носить принципово ігровий характер, припускає вільну гру структури, що тягне за собою неможливість точного передбачення майбутніх станів, ситуацій, положень речей [Дерріда 2007; Делёз, Гваттарі 2007].

Ці дві фундаментальні концепції гри відмінні одна від одної, оскільки вони центровані навколо двох антиномічних когнітивних чинників: особистісного і безособистісного. В осмисленні гри, що йде від Й. Хейзінги, вона визначається через особистісний фактор – через людину що грає, її якості. У розумінні гри, що йде від Л. Вітгенштейна і філософів-постмодерністів, вона визначається як безособистісний, структурний фактор у контексті загальнонаукової концепції синергетики, самоорганізації, структурації складних систем.

Історично склалося найбільше різноманіття значень, які вкладаються в слова гра, грати. Визначити поняття гра, значить виділити суттєві ознаки, без яких вона і не буде власне грою. Деякі дослідники вважають її зрозумілим, ясним явищем, що однозначно сприймається. Інші визначають її метафорично. Треті відзначають наскільки ж складно виявити те, що ж саме робить гру грою. Поняття «гра» узятє відразу в повному обсязі, включає в себе незвичайну розмаїтість ознак, компонентів і масштабів (Х. Ортега-і-Гассет). Існують і об'єктивні труднощі при вивченні гри. Справа в тому, що «гра» є збірне поняття, яким позначаються різні по своїй суті форми діяльності (М.С. Каган).

Актуальність дослідження. З причини своєї багатогранності і неоднозначності поняття гра, на наш погляд, потребує самого ретельного вивчення. Складність явища утруднює його однозначне визначення: «Гра є таким екзистенційним феноменом, який, ймовірно, більше всіх інших відштовхує від себе поняття» [Финк 1988, с. 380]. Поняття «ігор», безсумнівно, один з

найбільш характерних і обговорюваних в літературі прикладів, що приводяться в доказ «розмитості» людських понять [Вежбицкая 1996, с. 42].

Мета статті. Встановити сутнісні характеристики поняття «гра», визначити основні концепції та типи ігор.

Гра є об'єктом вивчення всіх наук, пов'язаних з антропологією: філософії, соціології, психології, педагогіки, культурології, лінгвістики та ін. Кожна з них розглядає гру зі своїх позицій: філософію цікавить роль гри у формуванні мислення людини; педагогіку – роль у вихованні та навчанні; соціологія розглядає гру як один із видів міжособистісних відносин, а психологія бере до уваги особистісні чинники, несвідомі мотиви гри. Лінгвістична наука звертається, насамперед, до проблеми «дефініції ігрової семантики», що обумовлено специфікою поняття гра і значень слів, що його виражають [Арутюнова 2006, с. 7].

Склалося безліч смислів, значень, які вкладаються в слова гра, грати. Гра це спосіб, яким грають у двох значеннях: грати в гру і друге в значенні небезпечна гра й переносне значення діяти з таємним наміром. Гра як комплект предметів для гри, гра природи як щось надзвичайне і небувале, незвичайне. Гра слів – жарт, заснована на однаковому звучанні різних за змістом слів. Гра долі як реалізація непередбаченої ситуації в житті. Гра уяви – продукт фантазії і вигадки. Грати як пустувати, бавитися і розважатися. Грати в щось саме, тобто проводити час в певному типі діяльності – в змаганні, в розвазі. Грати щось і на чомусь – на музичному інструменті, грати роль на сцені, грати комедію – прикидатися, бути нещирим у поведінці та вчинках, грати на нервах – створювати дискомфорт для оточуючих людей, грати першу скрипку – займати керівне становище в соціальній ієрархії. Грати з кимось або чимось як з іграшкою – поводитися з людиною як з іграшкою, робити з неї повністю контрольованого суб'єкта, грати з предметами – вчиняти дії, що виходять за рамки звичайного маніпулювання з предметом. Грати своїм або чужим життям – здійснювати виключно ризиковані, пов'язані із серйозною небезпекою для життя, дії. Грати з вогнем – поводитися украй легковажно з чим-небудь, що може серйозно порушити буття гравця. Грати людьми – поводитися з ними легковажно, як з чимось малозначним і малоцінним. Грати як виявлятися, проявлятися – сонце грає, вода грає, посмішки грають на обличчі. Грати на біржі – здійснювати важко передбачувані операції на біржі. Грати в великодушність – бути великодушним тільки в цей момент гри в великодушність.

Розглянемо питання генезису гри як такої. Так, в одному з підходів виводять гру в сфері культури з гри природної: «гра старіше культури» [Хейзинга 2004, с. 13], що припускає подібність ігор тварин і людей.

У рамках іншого підходу наголошується навіть у неживій природі головний, ігровий елемент: «рух як такий» [Гадамер 1988, с. 148]: гра хвиль, фарб і світла. Існує й інша думка: гра є екзистенційний, а тому притаманний лише людині фактор: «не сама природа грає, а ми самі, по суті гравці, вбачаємо в природі ігрові риси» [Финк 1988, с. 374]. Дійсно, і в живій природі, і в культурі гра демонструє початок вітальності, агональності та пристосованості, але у сфері культури в гру включається і новий компонент – свобода. Як здатність діяти відповідно до власних цінностей, протистояти обставинам і інстинктам, вона доступна лише homo sapiens. Цим пояснюється той факт, що початкові класифікації ігор беруть за основу саме ступінь свободи – лише пізніше виділяються її більш диференційовані різновиди.

Розглянемо властивості гри з точки зору філософії. Гра поєднує якості організації та свободи. З одного боку, вона організована за чіткими правилами: гра «з усією шкалою внутрішньої напруги <...> ніколи не виходить за свої межі» [Финк 1988, с. 364], має особливий хронотоп, виводячи гравця з повсякденного життя у «власне іманентне сьогодні» [Финк 1988, с. 377], забезпечуючи єдність часу і місця дії. Тим самим вона встановлює порядок, творячи «обмежену досконалість» в «недосконалому світі» [Хейзинга 2004, с. 28].

Наслідком цього стає той факт, що гра «принципово повторювана» [Гадамер 1988, с. 156], виявляє характер не тільки «енергеї», але і «ергона» (наприклад, у формі ритуалу в культурі або рефрену в поезії). З іншого боку, гра вільна як від зовнішнього диктату, так і від утилітарних цілей – це «якась надмірність» [Хейзинга 2004, с. 24], а «мета і сенс – в ній самій» [Финк 1988, с. 364]; «справжній гравець грає заради того, щоб грати» [Финк 1988, с. 365].

Не маючи мети, гра парадоксальним чином забезпечує вітальну потребу людини в набутті

свободи, «повернення в істинне буття» і «виявленні того, що є <...>, що в інших умовах завжди ховається і вислизає» [Гадамер 1988, с. 158]; гра – «основний спосіб людського спілкування з можливим і недійсним» [Финк 1988, с. 363], святкування людиною свого буття: «Гра відбувається в розриві між потенційним і актуальним, як самоцінне розкриття потенцій за межею їх актуалізації» [Епштейн 2005, с. 300].

Легкість гри не виключає сакральності та серйозності в безумовному підпорядкуванні правилам, які вона «сама ж і ставить» [Финк 1988, с. 366]. Тому гра не є забава, прерогатива дитячого віку, але «можливість людини взагалі» [Финк 1988]. Гра імморальна: «поза протилежності "мудрість-дурість"» [Хейзинга 2003, с. 21], поза категорій добра і зла.

Двоїстість категорій свобода – організованість, ергон – енергеія, безцільність – вітальність, легкість – сакральність можна пов'язати з антиномічністю основних полюсів гри. Гра роздвоюється на гру як сакральний ритуал з настроєм «священного за́хвату» та гру як забаву, з настроєм за́хвату «святкового, не освяченого вищою метою» [Хейзинга 2004, с. 214]. У процесі творчості ці початки з'єднуються: екстатичний імпульс фантазії втілюється в витвір мистецтва за правилами гри-мистецтва.

Два способи буття гри у Й. Хейзинги виділяються імпліцитно, не термінологічно. Його послідовник, французький антрополог Р. Кайуа, позначає ці версії гри з домінантою порядку і домінантою стихії як *Paidia* і *Ludus*. У першому випадку це нестримна імпровізація, стихійна процесуальність, гра-витівка, що відкидає норму, але визнає її існування. У другому – контроль і гра за правилами. *Paidea* – вся сума фізичних і розумових дій, що не мають чітко сформульованої мети та реалізація яких зводиться до отримання гравцем задоволення. *Ludus* – це особливий вид *Paidea*, який визначається як дії, що організуються відповідно до встановлених правил, які приводять до перемоги або поразки, виграшу чи програшу [Р. Кайуа 2007; див. також Frasca 1999].

Термінологічне розділення за принципом організованості / стихійності дав і М. Епштейн: *game* як гра за правилами, «внутрішньо більш організована, ніж навколишнє життя», і *play* як стихійне і вільне дійство, що не пов'язане межами, долає «обмеження серйозного життя» [Епштейн 2005, с. 305]; завдання її – підірвати впорядкований світ, виявивши його єдність. У першому випадку, як на олімпійському змаганні або на турнірі, людина протиставляється людині (агональність), у другому – як на діонісійському святі чи карнавалі – поєднується з ним.

Виходячи з вищесказаного, гру можна описати за допомогою двох основних ознак: іманентної динамічності і суперечливості, що поєднує свободу і організацію за правилами, позаположенність сфері матеріальної користі і вітальну необхідність, легкість і сакральність, динамічне становлення і принципову повторюваність результату – все це при амбівалентній суб'єктності явища. «Суб'єкт гри – і це очевидно у випадках, коли грає один, – це не гравець, а сама гра» [Финк 1988, с. 151], так що людина, яка грає, репрезентує і себе, і гру.

Всі існуючі ігри поділяються на 2 типи: 1) «класичні», або «ізольовані, відокремлені від корисливих (матеріальних) інтересів гравців, тобто ігри для тренування, задоволення, розваги, проведення часу і самоствердження, а також ігри з іграшками і без партнера й адресата (глядача) 2) «комбіновані», або «залучені» в поведінку людини в суспільстві, ігри замасковані, приховані». Основною ознакою залучених ігор є «невідповідність явного неявному, вираженого потаємному, тобто присутність в поведінці нещирості, фальші, удавання, лицемірства, обману, розігрування» [Арутюнова 2006, с. 9].

Властивостями «класичних ігор» є: 1) локалізація у просторі та часі; 2) відсторонення від повсякденного плину життя; 3) наявність контрагента; 4) протікання в формі чергування ігрових дій супротивників; 5) вибір ігрового ходу, в умовах неповного знання ігрової ситуації; 6) наявність обов'язкових правил (насамперед, заборон), при виборі ігрових дій; 7) вплив на емоційний стан граючих; 8) завершення гри перемогою або поразкою сторін, що грають [там само].

Розглянемо диференційований тип класифікації гри. Суб'єкт гри тут вже не гра, а гравець, зі своїми цілями та засобами реалізації гри. Виділяються чотири типи ігор. Перші два типи, як видові категорії, співвідносяться з грою-*game*, останні – з грою-*play*:

1. Змагальна гра «AGON» («боротьба») – гра суперників заради виграшу, що стверджує

роль праці, терпіння і відповідальності.

2. Азартна гра «ALEA» («гра в кості») – гра заради виграшу при виявленні милості випадку; шанси на перемогу тут важко пророковані, праця і терпіння не настільки важливі.

3. Удавана гра «MIMICRIA» («наслідування») – ситуація «актор і роль», гра масок з максимальною подібністю до життя, коли гравець видає себе не за того, хто він є (театр, маскарад, етикет, уніформа і т.п.). Гру-мімікрія можна пов'язати не тільки з ситуацією перевтілення, але й з мімесісом – основним естетичним законом творчості: не самозаперечення в прийнятій масці, а точне відтворення об'єкта (і це вже гра-game, що припускає впізнавання).

4. Екстатична гра «LINX» («запаморочення») – тут людина не шукає партнера для гри, а сама порушує стан стабільності, прагне втратити самототожність в ім'я відчуття духовної амплітуди буття [Кайуа 2007, с. 100].

У даній класифікації Р. Кайуа актуалізує свідомість суб'єкта гри, його цілі і мотивацію, різні ступені його свободи від себе і від партнера, що створює, на перший погляд, складності в ототожненні видових типів з родовими game і play, але суті це не змінює. Р. Кайуа зосереджений на комунікативних установках та можливості оцінки гри з точки зору ступеня моральності або суспільної значущості, він розглядає гру як явище в реалізації його потенціалів (феноменологічні), в той час як Й. Хейзінга і М. Епштейн [Епштейн 2005] інтерпретують явище саме по собі (онтологічно). Надзвичайна складність комбінацій – свідчення багатства самого явища гри.

Відомо, що при грі мова йде про творчу, вільну діяльність людини, про її здатність перебувати в іншій реальності в порівнянні з реальністю повсякденного життя. У грі така «інша» реальність усвідомлюється її учасниками як вигадана, фіктивна, віртуальна, чи реальність *als ob* («як би реальність»). У найбільш розгорнутому вигляді ця ідея представлена у Е. Фінка: «У самому образному світі – знову ж реальність, але не та, в якій ми живемо, страждаємо і діємо, не справжня реальність, а як би «реальність» <...>. Гра розгортається всередині умовної «видимості», вона її не заперечує, але й не видає за невдаване реальне. Будь-яка гра пов'язана з ілюзорною, уявною «видимістю», але не для того, щоб обдурити, а з метою завоювати вимір магічного <...>. Грою, цілком реальною дією, ми створюємо «нереальний» ігровий світ <...>. Як гравець у своїй ролі, так і глядач всередині ігрового співтовариства – обидва знають про фіктивність реальності в ігровому світі. Гравець і глядач ігрового дійства знають про фіктивність ігрового світу. Про гру в точному значенні слова можна говорити лише там, де уявне усвідомлено і відкрито визнано як таке». І навіть якщо в людській грі, з тих пір як людина грає, і є ролі та образи богів, зауважує Е. Фінк, то це аж ніяк не свідчить про те, що такі існують «насправді» [Фінк 1988, с. 378, 394, 390-391]. В явище «ігрового світу гра може виводити не тільки те, що мається поза грою в життєвих сферах праці, панування і т.д.» [Хейзінга 2003, с. 25]. Гра характеризується з внутрішньої точки зору як діяльність, що містить свої цілі в самій собі, як така, що не виходить за свої межі і відрізняється рисами самодостатності і самоцілі. Гра «сама по собі лежить поза сферою добра і зла», і її відмінна ознака – «замкнутість» (відмежованість). Перебіг і смисл гри «містяться в ній самій» [Хейзінга 2003, с. 23]. Ігровій дії властиві лише іманентні їй цілі. У гри «не існує ніякої цілі, окрім неї самої»: «ігровий смисл не є щось відмінне від гри. Вона сама є власний смисл. Гра усвідомлена в собі самій і через себе. Гра – винятковий спосіб для-себе-буття» [Фінк 1988, с. 383, 394].

Підсумовуючи, ми можемо назвати гру, з точки зору форми, «вільною діяльністю, яка усвідомлюється як "несправжня", незв'язана з повсякденним життям і тим не менш може повністю захопити гравця, яка не обумовлюється ніякими найближчими матеріальними інтересами або користю; яка протікає в особливо відведеному просторі і в часі, упорядковано і у відповідності з певними правилами і викликає до життя громадські об'єднання, які прагнуть оточувати себе таємницею і підкреслювати свою інакшість по відношенню до звичайного світу своєрідним одягом і зовнішністю» [Хейзінга 2003, с. 27].

Для існування людини значимість гри настільки висока, що саме її визначення як виду, за Й. Хейзінгою, це: *homo sapiens – homo faber – homo ludens*. Бути людиною розумною значить бути людиною діяльною і людиною, яка грає. Цілком очевидно, що гра постає у цьому трактуванні не як дозвілля, а як екзистенційний принцип, що створює людську природу як таку.

«Людина повинна вибирати: бути нічим або грати, що вона і робить» (Сартр). Для гри необхідно:

- віддалитися від повсякденного світу («всередині встановлених меж місця і часу»), інакше кажучи, створити місце в часі і просторі, де нічим іншим, окрім гри займатися неможливо;
- створити тверді правила та їх дотримуватися («по добровільно прийнятим, але абсолютно обов'язковим правилам»). Правила – це найсерйозніша частина гри;
- не ставити перед собою ніяких інших цілей («з метою, укладеної в ній самій»). Гра не може завершуватися створенням матеріальних цінностей;
- грою обов'язково треба насолоджуватися (супроводжувана відчуттям напруги і радості, а також свідомістю «іншого буття», ніж «повсякденне» життя). Хоча до цього, зрозуміло, не можна примусити, доля будь-якого з типів ігор така, що якщо в ній немає почуття задоволення, то ця гра приречена на вимирання і зникнення.

Момент людської активності як значущий і навіть винятковий підкреслюється у всіх дефініціях гри.

1. Гра є форма активності. У ігри грають вільні люди за власним вільно вираженим бажанням. На відміну від виробничої регламентованої діяльності, до якої людина так чи інакше примушена суспільством, гра є проявом волі.

2. Форма активності нечіткої. У грі повинно бути багато імпровізації, непередбачуваного, випадкового, чогось такого, що ми не можемо спрогнозувати.

3. Свідомість іншої реальності. Це не просто якийсь особливий стан свідомості – це цілий світ, створюваний тією чи іншою грою. Тут створюється паралельна реальність, яка існує саме поза контекстом повсякденного життя.

В якості основних компонентів гри можна виділити наступні: 1) людська діяльність; 2) тривалість (гра не може бути миттєвою); 3) призначення: задоволення; 4) відсторонення від реальності (учасники уявляють, що вони знаходяться в світі, відокремленому від реального); 5) чітко визначена мета (учасники знають, чого вони хочуть досягти); 6) чітко визначені правила (учасники знають, що можна і чого не можна робити); 7) непередбачуваний хід подій (ніхто не знає точно, що станеться) [Вежбицкая 1996, с. 212-213].

Гру буває важко визначити і описати, але її легко впізнати (Д. Ейнон). Наш устрій – і суспільний і особистий – повен недосконалостей. Але ніщо в природі не марно, навіть сама марність (М. Монтень). «Гра грається» сама по собі, «суб'єкт гри – це не гравець», – «суб'єкт гри – ... сама гра» (Гадамер).

Висновок. Гра викликає інтерес лінгвістів, психологів, філософів мови. Одні дослідники вважають, що її елементи настільки різні, що в принципі не допускають однакового опису. Інші, навпаки, переконані, що такий опис можливий, і пропонують його варіанти.

Існує три підходи до визначення поняття «гра». При першому сутність гри визначається її детермінованістю правилами гри. При другому сутність гри визначається її спонтанністю, непередбачуваністю. У третьому випадку сутність гри визначається як гнучке поєднання факторів випадковості з диктатом правил.

Гра – це моделювання визначеної ситуації з певною метою. Інтерес представляє як процес моделювання (участь у грі), так і отриманий результат. Дві сутнісні характеристики гри – орієнтованість на кінцевий результат – модель і процесуальність гри: перша, просторова-статична, дозволяє аналізувати ігри як структурні явища, а друга – розглядати їх з позиції теорії динамічних систем, що реалізуються у часі.

За сутнісною ознакою ігри поділено на чотири основних типи: AGON, ALEA, MIMICRY, ILINX. Перше поняття означає змагальні ігри; друге – ігри, засновані на шансі або везінні, третє – театралізовані ігри, засновані на наслідуванні і удаванні; четверте – рухливі ігри, задоволення від яких ґрунтується на екстазі від штучно створеного запаморочення.

Принциповий креативний імпульс всякої гри представляє собою якусь інверсію реальній життєвій ситуації. Гра утворює всередині справжнього життя магічне коло: вона всіх переносить в інший світ, відмінний від звичайного.

Гра – універсальна метафора. Співвіднесення з грою додає привабливості будь-якому

феномену. Подібно спектаклю, лінгвістичний текст – це гра, тобто імовірнісний процес з недетермінованим результатом, тому *подальшою перспективою* є дослідження гри та ігрового дискурсу, що дозволить виявити нові аспекти цього багатогранного феномену.

Література

- Арутюнова Н.Д. Виды игровых действий / Н.Д. Арутюнова // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. член-корр. РАН Н.Д. Арутюнова. – М.: Индрик, 2006. – С. 5-17. *Вежбицкая А.* Язык. Культура. Познание / А. Вежбицкая. – М.: Русские словари, 1996. – 231 с. *Витгенштейн Л.* Философские исследования / Л. Витгенштейн // Языки как образ мира. – М.: АСТ, СПб.: Terra Fantastica, 2003. – С. 220-548. *Гадамер Х.-Г.* Истина и метод: Основы филос. герменевтики / Х.-Г. Гадамер / Пер. с нем. / Общ. ред. и вступ. ст. Б.Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с. *Делёз Ж., Гваттари Ф.* Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари. – Екатеринбург: Фактория, 2007. – 467 с. *Деррида Ж.* Позиции / Ж. Деррида. – М.: Академический Проект, 2007. – 415 с. *Кайуа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с. *Монтень М.* Опыты. Избранные произведения в 3-х томах. Том 3. / М. Монтень / Пер. с фр. – М.: Голос, 1992. – 416 с. *Хёйзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хёйзинга / Пер. с нидерл. и примеч. В.В. Ошиса. Общ. ред. и послесл. Г.М. Тавризян. М.: Прогресс, 1992. – 240 с. *Хёйзинга Й.* Homo Ludens: Человек играющий / Й. Хёйзинга / Пер. с нидерланд. – М.: Прогресс, 2003. – 316 с. *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хёйзинга / Пер. с нидерланд. – М.: ООО «Изд-во АСТ», 2004. – 539 с. *Финк Э.* Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии: Переводы / сост. и послесл. П.С. Гуревич. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357-402. *Эйнон Д.* Творческая игра: От рождения до десяти лет / Пер. с англ. / Д. Эйнон. – Москва: Педагогика-Пресс, 1995. – 190 с. *Эпштейн М.Н.* Постмодерн в русской литературе / М.Н. Эпштейн. – М.: Высш. шк., 2005. – 495с. *Caillois R.* Les Jeux et les hommes / R.Caillois. – Paris, 1958. – 305 p. *Frasca G.* Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative / G.Franca // <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology>. *Huizinga J.* Homo Ludens in de Schaduwen van Morgen / J. Huizinga. – Leiden, 1938. – 315 p.

УДК 811'42

КУЗНЕЦОВА М. О.

(Запорізький національний університет)

СИСТЕМНА ОРГАНІЗАЦІЯ КОНЦЕПТОСФЕРИ САГИ ДЖ.Р.Р. МАРТИНА «A SONG OF ICE AND FIRE»

Статтю присвячено дослідженню концептосфери саги Дж.Р.Р. Мартіна «A Song Of Ice And Fire». Розглянуто ключові поняття систематизації когнітивного досвіду, зокрема «концептуальну структуру», «концептосистему», «концептосферу» та «концептополе». В статті визначено базові концепти текстопростору саги, окреслено їх ієрархічну структуру, а також досліджено системну організацію типологічно різних концептів саги.

Ключові слова: концепт, концептуальна структура, концептосистема, концептосфера, концептополе, гіперконцепт, макроконцепт, концепт, гіпоконцепт.

Кузнецова М.А. Системная организация Концептосферы саги Дж.Р.Р. Мартина «A Song Of Ice And Fire». Статья посвящена исследованию концептосферы саги Дж.Р.Р. Мартина «A Song Of Ice And Fire». Рассмотрены такие ключевые понятия систематизации когнитивного опыта как «концептуальная структура», «концептосистема», «концептосфера» и «концептополе». В статье определены базовые концепты текстопространства саги, очерчена их иерархическая структура, а так же исследована системная организация типологически разных концептов саги.

Ключевые слова: концепт, концептуальная структура, концептосистема, концептосфера, концептополе, гиперконцепт, макроконцепт, концепт, гиппоконцепт.

Kusnetsova M.O. Systematic Organization Of The Conceptual Sphere Of J.R.R. Martin's Saga «A Song Of Ice And Fire». The article deals with the analysis of the conceptual sphere of J.R.R. Martin's saga «A Song Of Ice And Fire». It views such key concepts of cognitive experience systematization as «conceptual structure», «conceptual system», «conceptual sphere» and «conceptual field». The article defines basic concepts of saga's textspace and their hierarchical structure. It also investigates the systematic organization of typologically different concepts of the saga.

Key words: concept, conceptual structure, conceptual system, conceptual sphere, conceptual field, hyperconcept, macroconcept, hippoconcept.

На рубежі ХХ-ХХІ ст. ключовою одиницею когнітивної парадигми дослідження художнього тексту постає концепт. Когнітивно-комунікативний підхід до його вивчення, що враховує як лінгвістичні так і екстралінгвістичні фактори текстової діяльності привертає все більшої уваги зі сторони лінгвістів. Отже, актуальність нашого дослідження зумовлена