

core, near-core area and periphery. Core and near-core area mainly represent universal and national knowledge and periphery represents - individual. Comparison is one of the tropes that verbalizes result of mental activity at the periphery.

Poetesses use comparisons to represent the concept of *LOVE*, showing the cultural specificity of Ukrainian mentality. Authors bring along conventional knowledge and their individual knowledge and meanings about the concept of *LOVE*, based on which we extend the denotation of study concept.

Key words: feminine poetry, the concept, the concept of *LOVE*, comparison, epithet, metaphor, gradation.

Стаття надійшла до редакції 29.03.2013 р.

Прийнято до друку 26.04.2013 р.

Рецензент – к. ф. н., доц. Мілева І. В.

В. І. Пустовалова (Харків)

УДК 811.161.2'42:070

НАЗВИ ДИТЯЧИХ ІГОР, ЩО МОДЕЛЮЮТЬ СОЦІАЛЬНІ ВЗАЄМИНИ, ЯК СКЛАДНИКИ ЛІНГВОКУЛЬТУРНОГО КОДУ

Сюжетно-рольові ігри соціального спрямування є логічним етапом розвитку дитини, доступним для неї способом моделювання соціальних стосунків та усвідомлення свого місця в них. Ю. Лотман розглядає гру як одну з серйозних і органічних потреб психіки людини, наголошує на її важливості в процесі розвитку. На його думку, гра „є одним із найважливіших засобів оволодіння різними життєвими ситуаціями, навчання типів поведінки” [Лотман 1970: 80]. Про дитячу гру як особливий феномен свідчить, скажімо, факт наявності в грецькій мові спеціального позначення цього виду діяльності – *paidia* [Арутюнова 2006: 11]. Р. Фрумкіна виділяє гру як форму діяльності дитини в окремий різновид ігрової діяльності [Фрумкіна 2001: 169 – 171].

В. Кононенко, вивчаючи особливості реалізації концепту ГРА в українській мовній картині світу, підкреслює численність ігрових реалізацій у вигляді розваг, змагань, рольових дій тощо як закодованих аспектів соціального життя, отож як явища закономірного, зумовленого внутрішніми процесами розвитку [Кононенко 2008: 271]. Поширеність і загальновідомість дитячих сюжетно-рольових ігор дають змогу говорити про їхню важливість як культурних реалій, а отже, про лінгвокультурний потенціал лексем на їх позначення.

В. Старко виділяє такі основні ознаки, що характеризують дитячі ігри як когнітивний феномен: легкість, несерйозність, удаваність, розвага. Окремо дослідник розглядає ознаку відсутності результату як

визначальну для цього виду ігор [Старко 2007: 69 – 72]. Мета нашого дослідження – відстежити вплив перелічених ознак на формування змісту вислову на матеріалі сучасної української преси.

Гра в дочки-матері є однією з найточніших та найбільш поширених ігрових реалізацій побутових ситуацій. Когнітивно процес цієї гри сприймається як моделювання динамічних фрагментів дорослого життя. Особливості того, як дитина сприймає та відтворює „дорослі” ситуації у вигляді гри, зумовлюють уведення назви гри в текст у ролі вторинної номінативи передусім на основі ознаки несерйозності: *Якщо правда, що телебачення йде за глядачем, то глядач у такому разі видається явищем однорідним і одноклітинним. Схибленим на бадьорих ток-шоу з клінічно-безглуздим словонетриманням, на слинявих історіях із філософською глибиною дитячої гри в дочки-матері, на буянні голого блондинистого тіла, що звивається під одну нескінченну волинку про л-л-л-любов* [dt.ua]. З метою точніше описати своє бачення ситуації автор поєднує ознаки несерйозності та надмірної легкості сприйняття, що в комплексі створює негативнооцінний іронічний ефект.

Аксіологічний потенціал назви гри *дочки-матері* розкривається також на основі загальноігрової ознаки несамостійності: *Після ознайомлення з усім цим у мене склалося враження, що „ноги” даного проекту „ростуть” з боку тієї частини „націонал-демократів”, які ще ніяк не нагнались у „дочки-матері” з нинішньою виконавчою владою* [www.day.kiev.ua]. Ідеться про взаємодію двох політичних сил, одна з яких підпорядковує свою діяльність іншій, хоча за стандартним сценарієм вони мають діяти незалежно одна від одної. Перенесення базується на подібності ситуації до ігрової взаємодії батьків і дітей як частини сценарію. Природна для гри ознака несамостійності в перенесенні набуває негативнооцінного змісту з огляду на серйозність подій, що стоять за метафорою.

У контексті творчої діяльності досліджувана одиниця має позитивну оцінку, що може бути пояснене значним збігом ознак дитячої та акторської гри як способів емоційного відображення дійсності: *Акторки грають дивовижно. [...] Чудові всі, а гра Чулпан Хаматової і зовсім вище за будь-які похвали. Власне, слово „гра” тут зовсім не пасує, розпізнати акторку в цьому вухатому, дикорослому хлопчиськові доволі тяжко. Тут, очевидно, прямо за Станіславським – повне злиття. Життя – найсправжнісіньке, емоції – непідробні, проблеми – реальні. І все це дуже смішне! Коротше кажучи, „дочки-матері” в розширеній версії...* [www.day.kiev.ua]; *Маура, як їй правильно пояснили, грає ледь на грані. Між минулим і вічним, між зараз і ніколи. Альмодовар теж грає на цих же „гранях”. І найкращі його сцени – не тільки сімейні, коли дочки-матері. Майже геніальний епізод – пролог, заспів, інтродукція* [dt.ua]. Дитяча та акторська гра зближуються на основі спільної для обох одиниць ознаки вдаваності [Старко 2007: 72, 74], яка є доречною в обох випадках. Але акторська гра сприймається як більш організована та

професійна. Якщо в другому прикладі метафора слугує експресивним означником сімейної сцени у фільмі, то в першому сценарій дитячої гри, використаний для творення метафори, не може повністю передати прагматичне навантаження, яке прагне закласти автор. Більшої „серйозності” ігровій метафорі надає авторське уточнення „*дочки-матері*” в розширеній версії.

Експресивний потенціал одиниць ігрового коду розкривається також у випадку, коли введення одиниці коду зумовлене контекстом: *Дочки-матері* [заголовок]. *Борисе Владиславовичу, останнім часом з'явилося чимало суперечливої інформації про зміну у зв'язку з кризою ставлення іноземних материнських структур до своїх „дочок” в Україні. Чи змінювалася останнім часом політика UniCredit Group стосовно Укросоцбанку?* [dt.ua]. Метафора, що вербалізує одиницю коду, зумовлена у свою чергу терміном, поширеним у фінансовій сфері. Ситуація взаємодії фінансових структур метафоризується шляхом використання елементів сценарію дитячої гри. У цьому випадку метафора безоцінна і служить для увиразнення вислову.

Гра в козаки-розбійники як лінгвокультурна одиниця має два вияви. Через використання загальної метафори „гра – дійсність”, з одного боку, вона позначає ситуацію, з іншого – відповідним чином характеризує учасників. Перше досягається шляхом актуалізації спільної для всіх розглядуваних ігор ознаки умовності, несерйозності: *Тігірко: „Ми робимо партію. Робимо її по-серйозному. Це не якась гра у козаки-розбійники. Якщо в тебе є бажання долучитися до цієї справи, то я запрошую”* [gazeta.ua]. Через заперечення ігрового характеру події мовець прагне наголосити на серйозності того, що пропонує. Подібна поширена ознака загальноігрового характеру – легкість ігрової ситуації порівняно з реальною: *Фільм „Вундеркінди”: „козаки-розбійники” навколо газових камер* [заголовок]. *Звісно, дитяча перспектива вимагає певної „простоти” кінематографічних рішень, однак життя – річ не проста, і в намаганні спростити Другу Світову війну до захопливої гри в „козаки-розбійники” режисер децю „перегнув палицю”* [www.dw.de]. У цьому випадку має місце передбачене сценарієм гри протистояння „хороших” і „поганих”, що дало мовцеві підставу ввести ігровий код для характеристики ситуації. Проте ключовим для розуміння змісту вислову є відтінок несерйозності, вдаваності. Недоцільність сприйняття подій у такому ракурсі зумовлює негативну авторську оцінку.

Ігровий код, що концептуалізує ситуацію загалом, може впливати на структуру повідомлення, яка в такому випадку адаптується до ігрового сценарію: *Як Балоба з Яценюком в „козаки-розбійники” грались* [заголовок]. *Арсеній Яценюк відмовився на пропозицію СП очолити Нацбанк. [...] У вівторок же Віктор Балоба рішуче відкинув слова Яценюка... Це був перший етап гри в „козаки-розбійники”* [blogs.pravda.com.ua]. Імпліцитно виражений у заголовку сценарій актуалізує ознаки протистояння і водночас несерйозності, які

розкриваються в тексті та увиразнюються ігровими метафорами. Взаємодія учасників подана як ігровий сценарій, і мовець структурує події відповідно до етапів прототипної гри.

Далі автор розгортає сценарій неіснуючої політичної гри, яку сам називає грою в козаки-розбійники, хоч прямої відповідності сценарію немає, є тільки статична ознака протистояння „доброго” і „поганого”: *...якийсь політик X, що нарощує свій рейтинг, прагне ще більше очиститися від зв'язку з одіозним політиком Y, який має рекордний антирейтинг. Для цього X та Y, що для сторонніх не мають нічого спільного, розігрують сценарій, де Y брутально „наїжджає” на X і завдяки своєму злобному іміджу дозволяє X класно попіаритися на темі [blogs.pravda.com.ua].* На нашу думку, в цьому випадку актуальнішою є загальноігрова метафора, що концептуалізує ситуацію загалом. Опис політичного протистояння як ігрового сценарію пов'язує на когнітивному рівні частини тексту, незважаючи на те що сценарій заявленої на початку гри має значні розходження з подальшим розвитком ситуації, яка стоїть за метафорою.

Лексеми, що експлікують ігровий код, особливим чином впливають на зміст вислову, якщо вони виступають у ролі номінатем на позначення учасників. Вписуючись у загальну концепцію метафори „гра – дійсність”, вони акцентують увагу на рисах учасників ситуації та особливостях їхньої діяльності в контексті передбаченого сценарію: *На українських дорогах з'явилися козаки-розбійники [заголовок]. Шахраї на дорогах України: козаки-самозванці з генеральськими лампасами намагаються продавати водіям „екологічні талони” [tsn.ua]; ЕкоЛОХія доріг: сервіс від „козаків-розбійників” [заголовок]. Співвітчизники та гості нашої країни їдуть на південь і до моря, сподіваючись добре відпочити. Саме на автошляхах на них і чатують сучасні „козаки-розбійники”. [...] „...пост екологічної безпеки” у складі двох-трьох членів Всеукраїнської громадської козацької організації „Екологічна безпека” за допомогою жезла зупиняв транспортні засоби та в нав'язливій формі „пропонував” послуги із замірювання рівня СО та СН у вихлопних газах автомобілів [www.imzak.org.ua].* Сценарій гри до уваги не береться, адже немає виразного протистояння позитивних і негативних учасників. Уведення ігрового коду мотивоване назвою організації, про діяльність якої йдеться, а використана назва гри скоріше характеризує цю діяльність, ніж уводить ігровий компонент у контекст.

Поширеними є випадки переосмислення ролі того чи того учасника, чия поведінка не відповідає очікуваній від нього моделі й характеризується на рівні ігрового коду: *Чернівчани просять владу захистити їх від ЖРЕПівських „козаків-розбійників” [bukinfo.com.ua]; Звичайно, козаки-розбійники (автори-депутати) можуть виправдуватися: якщо все це в законі, то це вже не „протиправно”, а законно! [dt.ua].* Ігрова метафора тут не передбачає поділу ролей, навпаки, характеризує одну групу осіб. Увага акцентується на

невідповідності місця, яке формально займає ця група, діяльності, яку вони ведуть, і метафоризація через ігровий код тільки увиразнює цей дисонанс. Саме індивідуальна авторська оцінка ситуації через використання ігрового коду і є ключовою для розуміння змісту вислову. Подібний оцінний ефект мають будь-які порушення сценарію, навіть за умови дотримання ключових для гри ознак: *Що на львівських ринках і базарах панує криміналітет, ні для кого в місті, здається, не секрет. В тому числі і для працівників правоохоронних органів, на чий очах, майже не криючись, орудують „кидали”, кишенькові злодії, валютні міняли та бригади рекетирів. Та вже якось так очевидно склалось, що ніхто з „козаків-розбійників” ніяких особливих застережень щодо цього своєрідного мирного співіснування не мав і не має* [www.day.kiev.ua]. Взаємодія кримінальних і правоохоронних структур дає авторові підстави концептуалізувати її через використання ігрового коду. Одиниця коду, уведена в контекст, закріплює сценарій, відповідно до якого ситуація має розвиватись. Але реальний процес не відповідає прототипному образу гри. Якщо в стандартному сценарії взаємодія учасників передбачає рівноцінне протистояння, то в цьому контексті така ознака зникає. У результаті одна сторона продовжує активні дії, а друга залишається нейтральною. Цей нейтралітет сприймається автором як зміна ролей, порушення балансу сил і відповідно оцінюється негативно.

Цікавими є випадки, коли ролі в метафоричній грі розподіляють самі її учасники. *Почалася розмова. Янукович довго розказував про себе, я [Ю. Луценко] – про себе. [...] Я сказав: Вікторе Федоровичу, є така гра „козаки-розбійники”. Так от, я – козак... Він вирішив, що це я віджартувався...* [www.unian.ua]. Конфлікт вербалізований з погляду одного з учасників. Мовець концептуалізує ситуацію, вводить ігрову метафору і розподіляє ролі відповідно до обраного сценарію. Розподіл ролей має чітке аксіологічне забарвлення, основна мета введення цих одиниць у текст – продемонструвати ставлення до ситуації, відповідно оцінити діяльність обох сторін (і свою, і опонента) та сформулювати в реципієнтів певний кут зору.

Особливої експресії виразу надає одночасне використання кількох ігрових лексем. Уведення метафор на основі ігрового коду на рівні кількох фраз забезпечує експресивність виразу в цілому: *Політика – це не все життя. Точніше, навіть не так: політика – лише гра в справжнє життя. Для політиків вона азартна, ризикована, чревата великими ставками й приваблива великими виграшами. Це – гра в „дочки-матері” на дуже великі гроші, у „козаки-розбійники” зі справжньою зброєю, у „жмурки” із високою можливістю перетворитися на „жмурика”. Вони грають нашими симпатіями, нашими голосами, нашими долями й нашими життями* [dt.ua]. Загальний ігровий код уведений на основі поширеної концептуальної метафори „політична діяльність – гра” та увиразнений авторськими оказіональними вживаннями елементів ігрового коду. Ознака несерйозності, на якій акцентує увагу код,

протиставлена авторським уточненням („дочки-матері” на дуже великі гроші, „козаки-розбійники” зі справжньою зброєю), що суперечать стандартним асоціаціям, пов’язаним із зазначеними іграми. Зберігаючи загальноігровий характер метафоричної ситуації, мовець, проте, акцентує увагу на хибності сприйняття подій у розважальному руслі.

Специфічні соціальні стосунки моделює гра у війнушки. Лінгвокультурний потенціал цієї одиниці базується передусім на ключовій для гри такого типу ознаці протистояння, аксіологічне значення забезпечує ознака несерйозності: *Юрій Макаров, шеф-редактор „Українського тижня”, в журналі котрого не раз друкувались матеріали релігійного змісту, зазначив: „Релігійна тематика повинна бути переконливою. Не цікаво писати тільки про "війнушки" при висвітленні конфлікту між УПЦ та УПЦ (КП)”* [blogs.pravda.com.ua]; *Всі ці події оголили існування протиріч не лише в рядах опозиції, але і серед структур, наближених до влади. Внутрішні „війнушки”, звичайно ж, послаблюють кожний з цих станів, закономірно викликаючи байдужість і апатію у пересічних громадян* [www.day.kiev.ua]. Оцінне значення має сам факт уведення ігрового коду в контексти, що не передбачають наявності гри. До стандартної для гри у війнушки ознаки протистояння додається ознака несерйозності, умовності, а тому недоречності цього протистояння, що забезпечує негативну оцінну характеристику.

Якщо в тексті йдеться про речі, що мають реальну загрозу, аксіологічний зміст вислову посилюється, причому експресивність негативної оцінки пропорційна серйозності ситуації, пор.: *Ще раз пригадав про це, коли почув зауваження одного з українських депутатів: мовляв, він не здивується, якщо у Верховній Раді дійде до стрілянини. Схоже, наші парламентарії теж грають у „війнушку”, немов не помічаючи, що її жертвами вже тепер стають їхні співгромадяни, а завтра цілком може стати вся країна* [dt.ua]; *За „війнушки” з кілерами керівників міліції та СБУ варто відправити у відставку. [...] Спецпідрозділ „Беркут” провів операцію зі знешкодження банди. Але робив це так незграбно, що бойовики втекли. Більше того, вони вбили двох міліціонерів і ще чотирьох поранили* [dt.ua].

Досліджувана одиниця коду може забезпечувати й позитивне оцінне значення на основі сценарного та емоційного зближення гри з реальною ситуацією: *„Війнушки” по-дорослому* [заголовок]. *Реконструктори зі Львова до дрібниць відтворюють воєнні події: навіть харчуються під час „боїв” за рецептами минулого, а під формою не носять сучасну білизну* [www.umoloda.kiev.ua]. Розважальний та емоційний складники описуваної події максимально наближають останню до метафоричних „війнушок”. Наявна тут ознака вдаваності цілком природна, тому не забезпечує негативної оцінності.

Дитячі сюжетно-рольові ігри є важливим та поширеним когнітивним феноменом, що зумовлює активне використання лексем на

їх позначення як одиниць ігрового лінгвокультурного коду. Комплекс їхніх ознак впливає на формування значення вислову, авторську оцінку подій та передбачувану реакцію читачів. Аналізовані одиниці вводяться в текст на основі загальноігрових ознак (несерйозність, удаваність, розвага та ін.), елементів сценарію чи всього сценарію загалом. Уведення коду мотивується і схожістю гри та реальної ситуації, що дає підставу для метафоричного перенесення, і окремими лексемами, котрі містяться в тексті (власними назвами, термінами). Експресивна мета реалізується на основі загальної метафори „гра – дійсність”, оцінний потенціал одиниць найчастіше забезпечений ознакою несерйозності або порушенням сценарію гри. У цьому контексті відкритим для подальших досліджень залишається питання про виявлення лінгвокультурного потенціалу лексем на позначення різних типів ігор та особливості функціонування цих одиниць у медійних текстах.

Література

Арутюнова 2006 – Арутюнова Н. Д. Виды игровых действий / Н. Д. Арутюнова // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. – М. : Индрик, 2006. – С. 5 – 16; **Кононенко 2008** – Кононенко В. І. Мова в контексті культури / В. І. Кононенко. – Івано-Франківськ : Плай, 2008. – 390 с.; **Лотман 1970** – Лотман Ю. М. Структура художественного текста / Ю. М. Лотман. – М. : Искусство, 1970. – 384 с.; **Старко 2007** – Старко В. Ф. Концепт ГРА / В. Ф. Старко. – Луцьк : Вежа, 2007. – 204 с.; **Фрумкина 2001** – Фрумкина Р. М. Константы культуры – продолжение темы / Р. М. Фрумкина // Язык и культура : факты и ценности / отв. ред. Е. С. Кубрякова, Т. Е. Янко. – М. : Яз. славян. культуры, 2001. – С. 167 – 177.

Пустовалова В. І. Назви дитячих ігор, що моделюють соціальні взаємини, як складники лінгвокультурного коду

У статті досліджено особливості реалізації лінгвокультурного потенціалу лексем на позначення дитячих сюжетно-рольових ігор та функціонування цих одиниць у сучасних медіа-текстах. Виділено низку загальноігрових та специфічних підстав для введення вторинних номіналем у текст, проаналізовано вплив вибору таких номінативних одиниць на змістові, експресивні та оцінні характеристики висловів. Розглянуті одиниці вводяться на основі окремих когнітивних ознак гри (несерйозність, удаваність, розвага та ін.), а також елементів сценарію чи всього сценарію загалом. Використання коду мотивується і схожістю гри, і реальної ситуації, що дає ґрунт для метафоричного перенесення, і окремими лексемами, котрі містяться в тексті (власними назвами, термінами). Розглянуто контекстуальні особливості оцінного застосування лексем дослідженої групи. Особливу увагу приділено способам вираження авторської точки зору та її сприйняття читачем.

Ключові слова: лінгвокультурний код, експресія, оцінка, концептуальні ознаки гри.

Пустовалова В. И. Названия детских игр, моделирующих социальные взаимоотношения, как составляющие лингвокультурного кода

В статье рассматриваются особенности реализации лингвокультурного потенциала лексем, обозначающих детские сюжетно-ролевые игры, и функционирования этих единиц в современных медиатекстах. Выделен ряд общеигровых и специфических оснований для введения вторичных номинативов в текст, проанализировано влияние выбора таких номинативных единиц на содержательные, экспрессивные и оценочные характеристики высказываний. Исследованные единицы вводятся на основании отдельных когнитивных признаков игры (несерьезность, имитация, развлечение и др.), а также элементов сценария или всего сценария в целом. Использование кода мотивируется как схожестью игры и реальной ситуации, что дает почву для метафорического переноса, так и отдельными лексемами, содержащимися в тексте (именами собственными, терминами). Рассмотрены контекстуальные особенности оценочного применения лексем исследованной группы. Особое внимание уделено способам выражения авторской точки зрения и ее восприятия читателем.

Ключевые слова: лингвокультурный код, экспрессия, оценка, концептуальные признаки игры.

Pustovalova V. I. The names of children's games modeling social interaction as units of the linguocultural code

The article deals with the peculiarities of the lexemes denoting children's role-playing games, realization of their linguocultural potential and functioning in the contemporary Ukrainian media texts. The games under consideration are those modeling family interaction and social scripts of conflict type. A number of general and specific features, on the basis of which the secondary nominatemes are introduced into text, is pointed out. The influence of these features on the content, expressive and evaluative characteristics of the statements is analyzed. Those units are introduced on the base of some cognitive identifiers of prototype game (unseriousness, imitative nature, fun and so on), as well as some script elements or the script in general. The negative evaluation content of the statements is formed by inappropriateness of the game script or breaking of its rules; in the cases when the game script is relevant, there may be formed also positive evaluation, but such cases are found less often. The use of the code is motivated not only by the similarity between the game and the real situation, but also by single lexemes contained in the text (proper names, terms). In the last case, the introduction of game lexis and phraseology performs mostly expressive function. Particular attention is given to the ways of expressing the author's

point of view and reader's perception of the latter: the choice of nominative units often should set the direction of the reader's look at the situation described.

Key words: linguocultural code, expression, evaluation, conceptual features of the game.

Стаття надійшла до редакції 28.03.2013 р.

Прийнято до друку 26.04.2013 р.

Рецензент – к. ф. н., доц. Леснова В. В.

Т. М. Рудакова (Біла Церква)

УДК 81'373.42:631/.635:811.111/.161.2

**ТЕМАТИЧНА ТА ПОНЯТІЙНА ОРГАНІЗАЦІЯ
УКРАЇНСЬКОЇ СПЕЦІАЛЬНОЇ АГРОНОМІЧНОЇ ЛЕКСИКИ**

Кінець ХХ – початок ХХІ ст. характеризуємо певною якісною та кількісною модифікацією лексичного складу української мови за рахунок зростання варіативності й синонімії. Постійний пошук нових номінативних одиниць є визначальною рисою мови сучасних терміносистем.

Проблемам, що постали перед термінознавством, присвячено багато праць. Так, О. Подвойська, Г. Чорновол, Д. Шапран детально вивчають економічну термінологію; М. Вербенець, І. Гумовська, А. Рижков – юридичну; О. Данилюк – географічну; І. Стоянова – травматологічну; І. Волкова – фізичну, проте аграрну термінологію вивчено недостатньо. Н. Лобачова дослідила термінологію сільськогосподарських угідь у російській писемності ХVІ – ХVІІ ст.; А. Карипіді – засади агрономічного дискурсу; Т. Данькова – аграрну лексику Київської Русі; І. Котеленець подала лексико-семантичну характеристику німецької терміносистеми тваринництва; Т. Марченко – лексико-семантичні та словотвірні особливості назв городніх культур української мови. Отже, виникає нагальна потреба вивчення та класифікації агрономічної спеціальної лексики української лексикографічної бази кінця ХХ – поч. ХХІ ст.

На основі вибірки із лексикографічних і мас-медійних джерел агрономічної спеціальної лексики ми поставили собі за мету з'ясувати особливості тематичної та понятійної організації цієї групи лексики й навести приклади її слововживання, що функціонують у сучасній українській мові.

Агрономія включає і теоретичні відомості про біологічні особливості, умови росту й розвитку рослин, і практичний досвід, накопичений у землеробстві. У минулому під агрономією в широкому значенні розуміли всі знання про сільське господарство, включаючи не