

10. Бабенко Л. Г. *Лексические средства обозначения эмоций в русском языке*. Свердловск : Изд-во Урал. Ун-та, 1989. 182 с.
11. Кузенко Г. М. Емоціональні висловлювання як об'єкт наукових досліджень. *Стан та перспективи розвитку новітніх науково освітніх комп'ютерних технологій : матеріали науково-практичної конференції*. Миколаїв : Вид-во МДГУ ім. Петра Могили, 2003. С. 110–118.
12. Крутецкий В. А. Психология: Учеб. для учащихся пед. уч-щ. 2-е изд., перер. и доп. М. : Просвещение, 1986. 336 с.
13. Zaluzhna O. YouTube Discourse as a New Dimension of the Linguistic Research. *Текст і дискурс: когнітивно-комунікативні перспективи : матеріали IV Всеукраїнської наукової інтернет-конференції (18-19 березня 2021 року)*. Кам'янець-Подільський : Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2021. С. 39–41.
14. Матковська О. Перспективи лінгвістичних досліджень блогів. *Humanity, Computers and Communication: збірник наукових праць*. Львів, 2015. С. 128–131.
15. Shaer M. What Emotion Goes Viral the Easiest? *Smithsonian Magazine*. April 2014. Retrieved 22 June 2022 from <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/what-emotion-goes-viral-fastest-180950182>.

УДК 811.111'37'38'42(043.3)

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2022.23.1.25>

## ТИПОЛОГІЯ ІГОР У НАРАТИВІ: УНІВЕРСАЛЬНІ ТА ІДІОСПЕЦИФІЧНІ РИСИ

## THE TYPOLOGY OF GAMES IN NARRATIVE: UNIVERSAL AND IDIOSPECIFIC FEATURES

**Ізотова Н.П.,**

*orcid.org/0000-0003-2098-4687*

*доктор філологічних наук, доцент,*

*професор кафедри англійської філології, перекладу і філософії мови  
імені О.М. Мороховського*

*Київського національного лінгвістичного університету*

Стаття пропонує типологію актуалізованих у художньому наративі ігор із урахуванням ідіо/жанрової специфіки оповіді. Матеріал дослідження склали романи нобелівського лауреата Дж. М. Кутзее, який створив інноваційні художні оповідні форми, чия онтологія розкривається з оперттям на принцип ігрових трансформацій. Диференціація виокремлених у романах Дж. М. Кутзее ігор здійснена з огляду на чотири основні критерії: 1) тип наративу, де репрезентовано гру; 2) напрями актуалізації гри в художній оповіді; 3) принципи розгортання гри в художньому тексті; 4) виміри реалізації гри. Відповідно до типу наративу, в якому маніфестовану гру, в аналізованих творах Дж. М. Кутзее виокремлено психонаративну, метафікціональну та автофікціональну ігри. Враховуючи напрям реалізації гри, виділено інтратекстові (іманентні) ігри, репрезентовані в межах окремого твору автора, й інтертекстові (міжтекстові) ігри, що демонструють, з одного боку, різноаспектну взаємодію наративів Дж. М. Кутзее, а з другого – діалог романів автора з творами інших письменників. Згідно принципу розгортання, ігри в досліджуваних творах розподілено на комбінаторні, сюжетно-рольові та імітаційні ігри. Комбінаторні оповідні ігри відзначаються різними способами (перестановка, сполучення, розташування в певному порядку тощо) поєднання елементів оповіді (подій, оповідних рівнів, нараторів тощо). Імітаційні оповідні ігри передбачають наслідування в ігровий спосіб визначальних характеристик художньої оповіді і актуалізуються завдяки настанові на впізнаваність прототипних рис тієї чи іншої художньої оповідної форми. Сюжетно-рольові ігри в романах Дж. М. Кутзее розкривають співвідношення авторського «Я» та певної ролі, розіграної персонажем / оповідачем твору і розгортаються за двома принципами – заміщення і відчуження. Залежно від виміру їх репрезентації в художньому тексті, ігри в романах Дж. М. Кутзее поділено на текстотвірні, що характеризують лінгвальну природу ігрової тестопобудови, та смислотвірні, які розкривають лінгвальне підґрунтя ігрової смислопобудови.

**Ключові слова:** оповідна гра, наратив, семантико-прагматичний ефект, ідіоспецифічність, смислотворення, текстотворення.

This article presents the typology of literary games manifested in Coetzee's fictional narratives with regard to their idio/genre specificity. J. M. Coetzee, the winner of the Nobel prize for literature, elaborated an innovative mode of literary narrative which is based on the principle of ludic transformations. The paper systematizes a variety of games in Coetzee's novels in view of the following four criteria: (i) the type of the narrative the game is represented in; (ii) the vector of the game

manifestation; (iii) the principle that underlines the process of gaming in the narrative; (iv) the dimensions of narrative gaming. According to the type of the narrative, the games in Coetzee's novels are grouped into psychonarrative, metafictional, and autofictional. In terms of the gaming vectors, the games in Coetzee's fiction are arranged into intratextual and intertextual. Intratextual narrative games are represented within the author's definite narrative, while intertextual ones exceed the boundary of a particular literary text, thus illuminating a multi-faceted interplay between the works of Coetzee, on the one hand, and the interaction between Coetzee's novels and the works of other writers, on the other hand. Concerning the principles of narrative gaming, the games under study can be classified as combinatorial, imitative and role-playing. Combinatorial games are based on various ways (rearrangement, blending, ordering, etc.) of integration of divergent narrative elements (events, narrative levels, narrators, etc.) within a story. Imitative games, intended for the ludic imitation of the narrative essential features, reveal themselves due to the recognition of prototypical characteristics of the fictional narrative. Role-playing games involve a ludic interaction between the author's "I" and the role the narrator / character plays in the story. That kind of games adheres to the principles of substitution and estrangement. Referring to the dimensions of narrative gaming, the paper considers text-building and sense-making games. The former elucidates linguistic aspects of ludic text-formation, whereas the latter explicates the process of ludic sense-making.

**Key words:** narrative game, narration, semantic and pragmatic effect, sense-making, text-building.

**Постановка проблеми.** Ігрова парадигма дослідження художнього дискурсу [див., напр.: 1; 2; 3; 4; 5], що особливо помітно заявила про себе на початку ХХІ століття, сприяла розв'язанню важливих для новітніх нарративно-стилістичних студій питань. Саме інструментарій гри надав можливість науковцям переглянути і висвітлити з нових позицій традиційні питання поетики і стилістики сучасного нарративу, пов'язані зі з'ясуванням своєрідності художньої комунікації, виявленням евристичного потенціалу художніх оповідних форм, розкриттям креативних аспектів мовної особистості, вивченням природи індивідуально-авторського експериментаторства і розбудовою методологічних засад дослідження сучасного оповідного тексту.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій** з проблематики лінгвістичної лудистики, або лудології, як нової і перспективної царини мовознавчих студій переконливо ілюструє етап консолідації та систематизації знань про природу гри, зокрема репрезентованої в художніх текстах. Зусилля дослідників у цьому ключі зосереджені передусім на винайденні уніфікованого, вичерпного і всеосяжного визначення гри – екзистенційного феномену, що, на думку німецького філософа Е. Фінка, ймовірно, більше за решту відштовхує від себе поняття» [6, с. 367-368].

Неможливість універсального тлумачення гри науковці пояснюють її амбівалентною [7, с. 57], парадоксальною [8, с. 162] та неоднозначною [7, с. 52] природою, схильністю гри до маскуваності й таємничості [6, с. 350-351].

І. О. Каргаполова називає три основні перешкоди до однозначного розуміння поняття гри в художньому тексті. По-перше, це «недиференційоване і холистичне розуміння цього явища, що не враховує конкретні форми й жанри гри» [2, с. 21], тобто сферу/и функціонування мовної гри; по-друге, з тенденціями бачити «мовну гру» усюди, де проступають риси експресивного

мовлення або мовні аномалії [там само, с. 22]; по-третє, у недиференціації трьох вимірів, або крупних планів, гри, а саме: "play" (нерегламентована, вільна, «інноваційна» гра з відкритим фіналом), "game" (формалізована, структурована гра) та "performance" (театралізована) [там само, с. 46]. До того ж труднощі опису гри викликає її абсолютна гетерогенність [5, р. 61].

Інше вектор дослідницьких пошуків у сфері лінгвістичної, і вужче лінгвопоетичної лудистики (лудології), спрямований на систематизацію багатоманітних ігрових технік і прийомів [див., напр., 1; 3; 5] з виходом в ідіостильову [4] та / або ідіожанрову [1] площини художнього нарративу. Активно досліджується також лінгвопрагматичний [4], семантико-прагматичний [9] та лінгвоціокультурологічний [2] аспекти різних за своєю природою ігор. Водночас прогалиною у цій галузі наукового знання залишається проблематика типології ігор, репрезентованих у художніх оповідних текстах. Ґрунтовного висвітлення і прозорої конкретизації, на наш погляд, потребують критерії, що застосовуються для диференціації різнопланових ігор.

**Постановка завдання.** Гетерогенна та багатоаспектна природа гри [10, сс. 5-6], можливість через поняття «гра» описувати різноманітні, не пов'язані з грою як такою, явища, зокрема більшість станів і процесів, властивих Всесвітові, земній природі, притаманних людській свідомості тощо [11], пояснюють намагання дослідників певним чином систематизувати різноманітні ігри. Пропонована розвідка має на меті розробку типології оповідних ігор, актуалізованих у художньому нарративі з врахуванням його ідіожанрової специфіки. Матеріал дослідження становлять художні твори нобелівського лауреата Дж. М. Кутзее, чия онтологія може бути описана з опертям на евристичне поняття гри. Завданнями цієї статті є: 1) аналітичний огляд наявних у вітчизняних та зарубіжних роботах з лудичної проблематики

типологій ігор; 2) виокремлення й детальний опис критеріїв диференціації оповідних ігор, представлених у романах Дж. М. Кутзее; 3) формування типології актуалізованих у досліджуваних творах письменника оповідних ігор; 4) встановлення їх семантико-прагматичної специфіки.

Методологічним підґрунтям вивчення оповідних ігор у художніх творах Дж. М. Кутзее є методи лінгвокогнітивного, семантико-стилістичного, контекстуально-інтерпретаційного, композиційного, семантико- і семіотико-нарративного аналізу.

**Виклад основного матеріалу.** Розробка типології ігор у художньому тексті виходить із наявності кореляції між різновидами гри і конкретними видами художньої творчості [12, с. 285].

Відомий французький культуролог Роже Кайюа [13, с. 2001] охарактеризував гру як вільну, ізольовану, невизначену, непродуктивну діяльність, яка керується правилами і базується на вигадці, удаванні й фантазіях [там само, сс. 9-10]. Саме такі її риси були покладені дослідником в основу його відомої класифікації ігор. Деталізуючи запропоновану Й. Хейзінгою дихотомію «змагання – вистава (показ)» [14], Р. Кайюа розподілив усю сукупність ігор за чотирма основними типами: 1) *agon* (боротьба, змагання) – ігри, побудовані за принципом змагання, засновані на конфлікті, напрузі, опорі; 2) *alea* (шанс, випадковість) – ігри, розраховані на випадок; 3) *mimicry* (наслідування) – ігри, побудовані на імітації; 4) *illinx* (запаморочення) – ігри, пов'язані з інтенсивною зміною психічного стану, дезорієнтацією і т. ін. [13, сс. 12-13].

Згідно з Р. Кайюа, іграм притаманні два протилежних способи (принципи) розгортання – *paidia* та *ludus*. Перший є відхиленням від правил, репрезентує силу, нестримність, вільну імпровізацію, безтурботну веселість, неконтрольовану фантазію. Другий характеризується наявністю великої кількості випадкових, обов'язкових і свідомо нудних правил, здатних майже повністю нівелювати вияви цієї грайливості, імпульсивності, надмірності й ускладнити досягнення бажаного результату [там само, с. 13].

Російський філософ і культуролог М. Епштейн відзначив як істотну ваду класифікації ігор Р. Кайюа еkleктичність визначення ним гри, що призводить до непрозорої відмінності між ігровими та серйозними формами життя [12, с. 283]. Підвалини власної класифікації ігор М. Епштейн будує на відмінності семантики іменників “play” та “game”, що вербалізують концепт гра в англійській мові. Так, “play” означає імпровізаційну гру – вільну, не зв'язану жодними умовами, правилами

чи обмеженнями. Натомість “game” слугує для найменування занять певною мірою організованих, що передбачає наявність правил, попередньо узгоджених учасниками гри. М. Епштейн акцентує, що зазначеним типам ігор притаманна цілком відмінна філософія, зокрема різне ставлення до серйозності: “play” тлумачить серйозний світ як урегульований, в якому все відбувається за певними канонами, і завдання гри вбачає в підриві цього впорядкованого світу, спростуванні його правил, стиранні всіх відмінностей, що зробить можливим виявити в ньому таку сутнісну спільноту, де ніхто нікого не обмежує, і все може бути всім. “Game”, навпаки, накладає на гравців безліч заборон, пов'язаних з обмеженням способів поведінки, які насправді є природними, натуральними. Таким чином, гра, з одного боку, є системою заборон, які розмежовують її з реальністю, а з другого – вільною зоною, і це також відділяє її від реальності [там само, с. 281-282].

Виділені різновиди гри М. Епштейн проектує на форми художньої творчості, і відзначає в ліриці явні ознаки гри-імпровізації та гри-перевтілення, в епічному творі – обмеженість організованої гри, тоді як драматичному текстові, за спостереженням філософа, притаманні різноманітні відгалуження гральної системи: гра-перевтілення, гра-суперництво, міметична, екстатична ігри та гра випадку чи долі [там само, с. 286-287].

Вважаючи набір виокремлених М. Епштейном типів ігор недостатнім, російський філолог І. Є. Медвецький запропонував троїсту модель ігор, яка враховує власне специфіку літературної творчості. Ігри, розглянуті і занесені в класифікацію М. Епштейна, учений розширює, доповнивши додатковою групою, що охоплює ігри, в яких органічно переплелися риси двох попередніх. Коротко цю класифікацію можна подати так: 1) *плей-гра* (вільний стан, спонтанність); 2) *гейм-гра* (організований стан, гра “за правилами-законами”) і 3) *арт-гра* (модель, яка поєднує спонтанність і організацію) [11, с. 189].

Типологія ігор у їх функціонуванні у сфері художньої комунікації передбачає різні підходи. Гру класифікують, зокрема, в аспекті її *учасників* (суб'єкта та/або об'єкта гри) [15; 16; 5, р. 49-51], виходячи зі *специфіки локалізації гри* [15; 5, р. 5-53], беручи до уваги *межі та обсяг гри, засоби*, необхідні для її втілення, а також її *функціональне навантаження* [17, с. 158-163].

Розподіл ігор у художньому тексті за суб'єктно-об'єктним критерієм відбувається в межах різноманітних варіацій авторських, персонажних та імперсональних інтертекстуальних ігор

[15, с. 6-15], зокрема останні вирізняються тим, що їх «сміслові наслідки [...] не передбачалися авторським задумом» [там само]. В імперсональних інтертекстуальних іграх «акцент зміщується з активно-творчої діяльності автора на процес взаємодії цитат, а текст претендує на цілковиту самодостатність і практично отожднюється з грою» [15, с. 6-15]. Сутність гри з читачем як учасником художньої комунікації полягає в авторській орієнтації на певне усталене уявлення читача про текст та його побудову і, відповідно, обігравання читацького очікування [16, с. 19]. Враховуючи ролі суб'єкта та об'єкта ігрової художньої комунікації, польська дослідниця Е. Кшановська-Ключевська виокремлює ігри *семантичні* (власне авторські) та *прагматичні* (розраховані на активність читача) [5, р. 51].

Локалізація гри може позначатися на рівні зображених подій, сюжету художнього твору, його композиції, мотивної організації тощо [15]. За обсягом, засобами втілення гри та її функціональним навантаженням розрізняють *тотальну*, *фрагментарну* та *спорадичну* ігри [17, с. 158]. Українська дослідниця О. А. Бабелюк пропонує систему ігор в художньому тексті, в якій тотальна гра розглядається як така, що пронизує весь твір, фрагментарна актуалізується в сильних позиціях тексту, а також в особливо значущих у ідейно-тематичному плані його фрагментах [там само, с. 161]; спорадична передбачає одиничні прояви гри в художньому творі [там само, с. 163].

Вивчаючи семантичні та прагматичні аспекти гри в сучасних постмодерністських творах крізь призму теорії можливих світів і, зокрема в рецептивному аспекті, російська дослідниця З. М. Чемодурова виокремлює два різновиди ігор – рефлексивну та комбінаторну. Перша сприяє виникненню так званих «самозаперечних» оповідей, яким властива *релятивізація* «правил» семантики класичного наративу. Друга націлена на *порушення* «правил» семантики класичного наративу шляхом створення всіляких суперечностей фікціонального світу, що сприяє залученню читача в художню комунікацію [9, с. 70] (*курсив наш – Н.І.*).

Підхід до класифікації ігор з огляду на засоби їх актуалізації в різножанрових текстах уможливив виокремлення власне мовної [3, с. 17], або, у термінах Т. В. Радзівської, мовноспецифічної гри [4, с. 148], та структурно-комбінаторної [3, с. 17], і кожна з них включає певні різновиди. Мовна гра, що відзначається високою продуктивністю, охоплює лексико-семантичні, словотвірні, граматичні та фонографічні ігри [там само, с. 17]. Структурно-комбінаторний тип гри є наслідком комбінування різнорівневих мовних або мовленевих одиниць, починаючи з літер та фонем і до цілісного художнього тексту та навіть циклових текстових утворень, як-от цикли новел, романів, ліричні цикли тощо [там само, с. 106].

Типологія ігор, розроблена в нашій роботі на матеріалі романів Дж. М. Кутзее, ґрунтується на чотирьох основних критеріях: по-перше, це

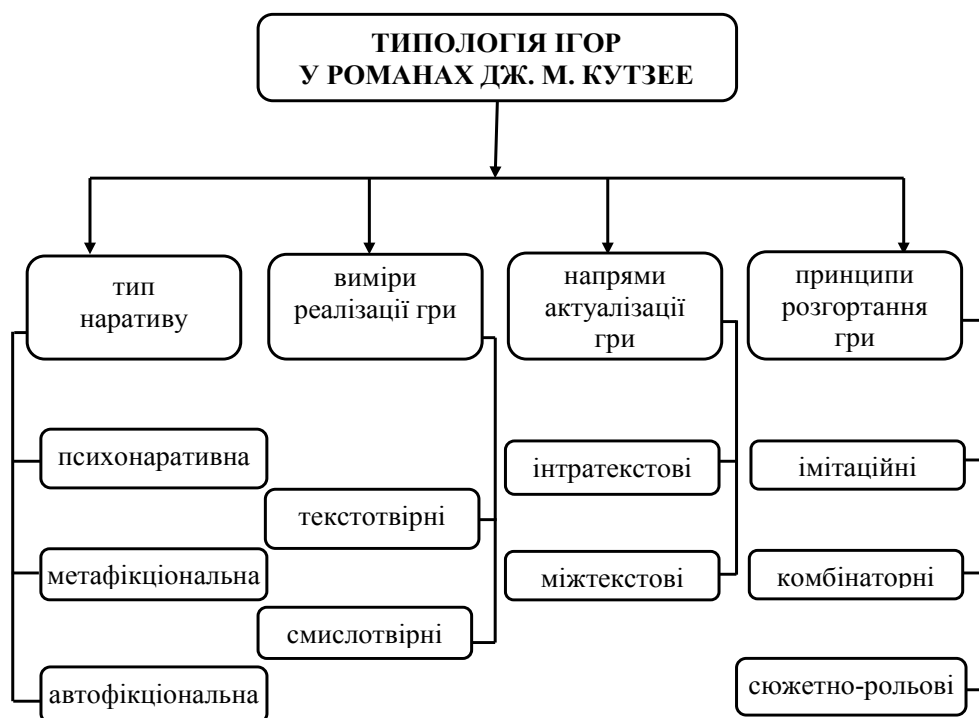


Рис. 1. Типологія оповідних ігор у романах Дж. М. Кутзее

тип *нарративу*, де маніфестовано гру; по-друге, *напрями* актуалізації гри в художній оповіді; по-третє, *принципи* розгортання гри в художньому тексті; по-четверте, *виміри* реалізації гри (див. рис. 1).

**А.** Відповідно до *типу нарративу*, у якому знаходять своє втілення ігри, в аналізованих творах Дж. М. Кутзее виділяємо три різновиди оповідних ігор: *психонаративну*, *метафікціональну* та *автофікціональну*.

Суть *психонаративної гри* в романах Дж. М. Кутзее визначається перетворенням подієцентрованого нарративу на оповідь, сфокусовану на досвіді внутрішніх переживань персонажем / наратором психотравматичних подій. Психонаративна гра спирається на лінгвальні засоби акцентованої психологізації художньої оповіді з позицій гри, де психологізація визначається різноманітними психологічними трансформаціями персонажа в опозиції «внутрішній світ vs. зовнішній світ».

Специфіка *метафікціональної гри* в досліджуваних художніх творах полягає у «розхитуванні» референційного статусу художньої оповіді, що породжує принципово неоднозначне сприйняття художньої дійсності, змодельованої в термінах гри. Метафікціональна гра націлена на випробування за допомогою сукупності лінгвальних засобів меж і можливостей фікціональності і демонстрації у такий спосіб сконструйованості художніх оповідних форм.

*Автофікціональна гра* в романах Дж. М. Кутзее опредметнює шляхи акцентованої фікціоналізації автобіографічного твору. Така гра репрезентує процес конструювання за посередництва різноманітних лінгвальних засобів правдивого, достеменного автобіографічного «Я-образу» і одночасно «підриває», спростовує цю вірогідність, ставить її під сумнів.

**Б.** З огляду на напрями реалізації ігор у художніх творах Дж. М. Кутзее, виділяємо *іманентні* (*інтратекстові*, або *внутрішньотекстові*) та *міжтекстові ігри*. Перші актуалізовано в межах окремого твору, решті властивий вихід поза межі окремого тексту, перехід в інші тексти, що, з одного боку, є результатом «діалогу» між творами Дж. М. Кутзее, а з іншого – наслідком різноаспектної взаємодії романів автора з творами інших письменників. Різновиди міжтекстових оповідних ігор у романах Дж. М. Кутзее представлені, зокрема, інтертекстуальною та автоінтертекстуальною іграми.

**В.** Залежно від принципів, що слугують підґрунтям маніфестації ігор у досліджуваних тек-

стах, виокремлюємо *комбінаторні*, *сюжетно-рольові* та *імітаційні ігри*, які спричиняють різні ігрові ефекти.

*Комбінаторні оповідні ігри* (лат. *combinare* – сполучати, поєднувати) [18] засновані на принципі комбінування [19, сс. 53-54; 9, с. 170], що передбачає поєднання в різний спосіб (перестановка, сполучення, розташування у певному порядку і подібне) елементів оповіді (подій, оповідних рівнів, нараторів тощо).

*Імітаційні оповідні ігри* в досліджуваних творах реалізовано за принципом імітування (лат. *imitatio*), який базується на якомога точнішому відтворенні, наслідуванні [18] в ігровий спосіб визначальних характеристик художньої оповіді. Такі ігри актуалізуються завдяки настанові на впізнаваність прототипних рис [20] тієї чи іншої художньої оповідної форми. Ігрові ефекти під час реалізації імітаційних оповідних ігор створюються в результаті загострення, акцентування, гіперболізації окремих рис художнього нарративу.

*Сюжетно-рольові оповідні ігри* в романах Дж. М. Кутзее розкривають співвідношення авторського «Я» та певної ролі, розіграної персонажем твору, і розгортаються за двома принципами: 1) *заміщення*, що полягає в заміні власного обличчя на певну маску (як-от сліпих, понівечених, глухих, фізично й психічно травмованих та інших людей з девіантними змінами); та 2) *відчуження*, застосування якого в художніх текстах передбачає відсторонення, дистанціювання від свого «Я», «відмову від власної індивідуальності й занурення в чужу природу» [21, с. 86] після надягання маски Іншого / Інших, щоб подивитися на себе їхніми очима.

Залежно від виміру їх репрезентації оповідні ігри в романах Дж. М. Кутзее поділяємо на *текстотвірні*, що характеризують лінгвальну природу ігрової текстобудови художньої оповіді, та *смыслові*, які експлікують лінгвальне підґрунтя ігрової смыслобудови в художньому тексті.

Розглянемо специфіку реалізації ігор на прикладі фрагмента з роману Дж. М. Кутзее “The Master of Petersburg” («Осінь у Петербурзі»):

*During the night a dream comes to him. He is swimming underwater. The light is blue and dim. He banks and glides easily, gracefully; his hat seems to have gone, but in his black suit he feels like a turtle, a great old turtle in its natural element. Above him there is a ripple of movement, but here at the bottom the water is still. He swims through patches of weed; slack fingers of water-grass brush his fins, if that is what they are.*

*He knows what he is in search of. As he swims he sometimes opens his mouth and gives what he thinks of as a cry or call. With each cry or call water enters his mouth; each syllable is replaced by a syllable of water. He grows more and more ponderous, till his breastbone is brushing the silt of the river-bed.*

*Pavel is lying on his back. His eyes are closed. His hair, wafted by the current, is as soft as a baby's.*

*From his turtle-throat he gives a last cry, which seems to him more like a bark, and plunges toward the boy. He wants to kiss the face; but when he touches his hard lips to it, he is not sure he is not biting. This is when he wakes [22, pp. 17-18].*

Наведений уривок можна описати в термінах декількох із зазначених вище ігор – психонаративної та комбінаторної тексто- і смислотвірної. Комбінаторна тексто- та смислотвірна гра ідентифікується тут з огляду на структурно-смысловий «злам» як результат інкорпорації до структури оповіді за комбінаторним принципом оніричного нарративу, що спричиняє розпорошення структурно-смыслові та тематичної єдності художнього твору, ускладнюючи у такий спосіб його читацьке сприйняття. Психонаративна гра у поєднанні зі смислотвірною маркується у виокремленому фрагменті зважаючи на семантико-смыслову інтрузивність, що опредметнює вкрай загострені особисті переживання головного героя, фікціоналізованого Ф. Достоєвського, стосовно втрати свого пасинка Павла. Семантико-смыслові та емоційне напруження як вияви психонаративної семантико-смыслові гри створюється тут шляхом репре-

зентації девіантного, гіпертрофованого образу великої старої черепахи (*a great old turtle*), якою цей чоловік стає в оніричній квазі-реальності. Емоційна щільність контексту досягається завдяки детальному опису поведінки черепахи, яка, занурившись у власну, природну стихію (*in its natural element*), плаває в пошуках Павла (*He knows what he is in search of*) і кличе його з глибини (*a cry or call*). Вода наповнює рот черепахи, і волання вже неможливо розібрати (*water enters his mouth; each syllable is replaced by a syllable of water*). Інтенсивність емоційного переживання маркується перетворенням черепашого крику на гавкіт (*bark*). Побачивши тіло Павла уві сні, Достоєвський хоче його поцілувати (*He wants to kiss the face*), але бажання настільки сильне, що він не помічає, як замість цілунків починає його кусати (*when he touches his hard lips to it, he is not sure he is not biting*).

**Висновки.** Отже, типологія ігор, запропонована у цій статті, спирається на ідіожанрові риси творів письменника і враховує *тип нарративу*, в якому розгортається гра (психонаративні, метафікціональні, автофікціональні оповідні ігри); *принцип реалізації гри* (комбінаторні, імітативні, сюжетно-рольові оповідні ігри); *напрямок актуалізації гри* (інтратекстові, інтертекстові ігри), *вимір репрезентації гри* (текстотвірні, смислотвірні ігри). Розмаїття ігор, представлених у романах Дж. М. Кутзее, не лише окреслює вектори розгортання оповідних ігор у цих творах, а й акцентує ті характеристики художнього нарративу, які опиняються у фокусі авторської гри.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ізотова Н. П. Ігрова стилістика романів Дж. М. Кутзее: лінгвопоетологічні студії : монографія. Київ : Вид. центр. КНЛУ, 2018. 360 с.
2. Каргаполова І. А. Лингвистические и социокультурные факторы лудического речевого поведения: дис. ... д-ра филол. наук : 10.02.04 / Рос. гос. пед. универ. имени А. И. Герцена. Санкт-Петербург, 2007. 483 с.
3. Корниенко О. А. Игровая поэтика в литературе. Киев : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. 242 с.
4. Радзівська Т. В. Мовна особистість, мовна гра, лінгвістичні концепти крізь призму роману В. В. Набокова "The Real Life of Sebastian Knight". *Вісник КНЛУ*. 2014. Т. 17, № 1. С. 146–155.
5. Chrzanowska-Kluczevska E. Language games: pro and against. Krakow : Universitas, 2004. 220 p.
6. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / пер. с нем. А. В. Гараджа, Л. Ю. Фуксон. Москва : Канон+РООИ «Реабилитация», 2017. 432 с.
7. Кривко-Апинян Т. А. Мир игры. Санкт-Петербург : Эйдос, 1992. 160 с.
8. Казакова Н. Т. Феномен игры в философии: методологический анализ : дис. ... доктора философ. наук : 09.00.01 / Иркутский гос. ун-т. Иркутск, 1999. 354 с.
9. Чемодурова З. М. Прагматика и семантика игры в текстах англоязычной постмодернистской прозы 20–21 веков : дис. ... доктора филол. наук : 10.02.04 / Российский гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена. Санкт-Петербург, 2016. 407 с.
10. Арутюнова Н. Д. Виды игровых действий. *Концептуальные поля игры* / отв. ред. Н. Д. Арутюнова. Москва : Индрик, 2006. С. 5–16.
11. Медвецкий И. «Игра ума, игра воображенья...» (Метод анализа художественного текста). *Октябрь*. 1992. № 1. С. 188–192. URL: <https://docplayer.ru/41832949-Igra-uma-igra-voobrazheniya-metod-analiza-hudozhestvennogo-teksta.html> (дата звернення: 16.02.2022).

12. Эпштейн М. Н. Игра в жизни и искусстве. Эпштейн М. Н. *Парадоксы новизны* : О литературном развитии XIX–XX века. Москва : Советский писатель, 1988. С. 276–300.
13. Caillois R. Man, play and games. Urbana and Chicago : University of Illinois Press, 2001. 208 p.
14. Коськов М. А. К теории чистой игры. *Альманах "Studia Culturae"*. 2002. Вып. 3, № 3. Санкт-Петербург : СПб фил. общество. С. 9–26. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/koskov-ma/k-teorii-chistoy-igry> (дата звернення: 15.02.2022).
15. Лизлова С. М. Типологія ігор автора та героїв у постмодерністському творі. *Литературоведческий сб.* / ред. М. М. Гиршман. Донецьк, 2003. Вып. 14. С. 6–15.
16. Матвієнко С. Децентрація тексту як гра з читачем («Подорож ученого доктора Леонардо ...» Майка Йогансена). *Магістеріум*. 1999. Вип. 2. С. 18–24.
17. Бабелюк О. А. Принципи постмодерністського текстотворення сучасної американської прози малої форми : монографія. Дрогобич : ТЗОВ «Вимір», 2009. 296 с.
18. Захаренко Е. Н., Комаров Л. Н., Нечаева И. В. Новый словарь иностранных слов. Москва : «Азбуковник», 2003. URL: <http://slovari.ru/search.aspx?s=0&p=3068&di=vsis&wi=7660> (дата звернення: 14.02.2022).
19. Морозов И. А. «Физиология» игры (к анализу метафоры «игра как живой организм». *Логический анализ языка. Концептуальные поля игры* / отв. ред. Н. Д. Арутюнова. Москва : Индрик, 2006. С. 42–59.
20. Гридина Т. А. Имитационный принцип языковой игры в художественном тексте. *Язык. Система. Личность* : сб. науч. ст. Екатеринбург : Урал. гос. пед. ин-т, 1999. С. 13–25.
21. Ницше Ф. Так говорил Заратустра. Санкт-Петербург : «Азбука-Аттикус», 2018. 352 с.
22. Coetzee J. M. The Master of Petersburg. New York : Penguin Books, 2011. 194 p.

УДК 811.161.2(71)'373.21:39

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2022.23.1.26>

## UKRAINIAN ECONYMS IN SASKATCHEWAN: ETHNO- AND SENSORY-LINGUISTIC ASPECTS

## УКРАЇНСЬКІ ОЙКОНІМИ САСКЕТЧЕВАНУ: ЕТНО- ТА СЕНСОРНОЛІНГВІСТИЧНІ АСПЕКТИ

**Kalynovska I.M.,**

*orcid.org/0000-0002-3406-1456*

*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,  
Associate Professor at the Conversational English Department  
Lesya Ukrainka Volyn National University*

**Koliada E. K.,**

*orcid.org/0000-0002-5437-1320*

*Candidate of Philological Sciences, Professor,  
Professor, Head of the Conversational English Department  
Lesya Ukrainka Volyn National University*

Econyms as specific types of toponyms refer to the proper names of any inhabited settlement. They are known to contain information about the historical past of nations, the borders of their settlement, cultural, commercial, and geographical centers, etc. Place names can offer insights into the language of local people because most of them originated in descriptions assigned by settlers to specific villages, hills, fields, roads, etc., to which they needed to refer. Moreover, place names represent the sensory aspect of the landscape and they reflect the way it can be perceived by all five senses: sight, smelling, hearing, touch and taste.

Being an important part of linguistic data, place names reflect not only the history of people, but also their culture, lifestyle, daily environment, etc. The given article focuses on the study of Canadian toponyms of Ukrainian origin highlighting their ethno- and sensory-linguistic aspects.

The analysis reflects the important ethno- and sensory-linguistic characteristics of Saskatchewan econyms of Ukrainian origin. The peculiarities of toponym meaning are identified and explained. The sensory-linguistic aspects of Saskatchewan econyms may reflect changing human perception of the landscape, in other words a range of meanings are linked with physical features of the environment, namely geological, hydrological, floral, and socio-cultural ones.

The authors subdivide Ukrainian econyms of Saskatchewan into the following lexico-semantic groups: 1) settlements; 2) localities (location directions, districts); 3) rural communities, farms, lands, and roads; 4) schools, school districts, and institutes; 5) parks, churches, parishes, and cemeteries.