

**ОСОБЛИВОСТІ УСВІДОМЛЕННЯ ПЕКЛА  
У «БОЖЕСТВЕННІЙ КОМЕДІЇ» ДЕНТЕ АЛІГ'ЄРІ  
Й У СЕРІАЛІ «ГРА В КАЛЬМАРА»**

**THE PECULIARITIES OF HELL CONCEPTUALIZATION  
IN “DIVINE COMEDY” BY DANTE ALIGHIERI  
AND SERIES “THE SQUID GAME”**

**Пікун Л.В.,**

*orcid.org/0000-0002-3072-2173*

*кандидат філологічних наук, доцент,  
доцент кафедри германської філології*

*Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка*

**Коваленко Г.В.,**

*orcid.org/0000-0002-6187-1999*

*студентка III курсу філологічного факультету*

*Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка*

Стаття присвячена аналізу морально-етичної проблематики пекельних випробувань, котрі руйнують внутрішній психологічний світ людини під впливом скупості та марнотратства у творах Данте Аліг'єрі «Пекло» з «Божественної комедії» та серіалу «Гра в кальмара» Хван Дон Хьока. У статті висвітлюються спільні формальні й змістові аспекти творів.

«Божественна комедія» Данте Аліг'єрі, а особливо її частина «Пекло» увійшла в культуру кінця ХХ – початку ХХІ століть і набула різноманітної творчої інтерпретації окремих образів твору, персонажів, їх ініціальних випробувань, художнього часу та простору, картини світу тощо. Сучасну культуру приваблюють архетипові й видовищні образи та поступ особистості від страждання до уявного щастя. Підґрунтям для компаративного аналізу творів є те, що обидва твори мають зв'язок із масовою культурою. Жанр комедії у середньовіччя позначав низький стиль і належав до масової культури. Адресатом твору був пересічному читачу, адже «Божественна комедія» Данте Аліг'єрі написана тосканським діалектом розмовної мови, а не латиною, мовою еліти. Південнокорейський серіал «Гра в кальмара» Хван Дон Хьока став одним із найпопулярніших у 2021 році. Це яскравий приклад масової культури, котрий набув усесвітньої слави. Головні герої двох творів на початку сюжету змальовані у середньому віці та виявляються в однакових обставинах, адже втратили своє місце в суспільстві: роботу, засоби до існування та родину. Вони погоджуються піти в невідоме для них місце, аби вийти зі скрутного становища і за допомогою сну потрапляють у потойбічний світ, який утверджується як гранична реальність. В обох творах це пекельне середовище, котре виникає як наслідок етичного випробування й змальовується як унікальне творіння автора (Данте Аліг'єрі та Хвана Дон Хьока) на основі переосмислення традицій і власного досвіду митарств і душевних мук. Пекло в цих творах змальовується в порядку гротескної образності властивій тій епосі, якій належить твір. В обох творах провідною думкою є те, що смерть і відродження не віддільні, а пекло і його кола – це те, через що треба пройти до символічного повернення до життя, маючи досвідченого поводири поважного віку, але далі їй доведеться рухатися самостійно, або стати поводитирем для інших.

**Ключові слова:** морально-етична проблематика, масова культура, архетиповий образ, гротеск, пекло.

The article is devoted to the analysis of the moral and ethical problems of hellish trials, which gradually and progressively destroy the inner psychological world of a person under the influence of avarice and extravagance in “Inferno” from “Divina Comedy” by Dante Alighieri and Korean survival drama “Squid Game” by Hwang Dong-hyuk. The article highlights the common formal and substantive aspects of these artworks.

“Divine Comedy” by Dante Alighieri, and especially “Inferno” is a part of contemporary culture and has gained various creative interpretations of separate images, characters, their initial trials, artistic time and space, worldview, etc. Present-day culture has been attracted by archetypal and spectacular images and personal development from suffering to imaginary happiness. The basis for a comparative analysis of these artworks is that both pieces originate in mass culture. The comedy genre in the Middle Ages denoted a low style and belonged to mass culture. The addressee of the artworks are the average readers. “Divine Domedia” by Alighieri was not written Latin but in the Tuscan dialect of the colloquial language. The South Korean series “Squid Game” by Hwang Dong-hyuk is the most-watched drama in 2021. It is a vivid example of mass culture, which has gained worldwide fame. The main characters of the two artworks at the beginning of the plot are in their middle age and find themselves in the same circumstances because they have lost their social position, job, means of livelihood, and family. They agree to go to an unknown place to get out of their predicament, and during a

dream, they enter the other world, which is established as the ultimate reality. In both works, this is a hellish environment that arises as a result of an ethical test and is depicted as a unique creation of the author (Dante Alighieri and Hwang Dong-hyuk) based on the reinterpretation of traditions and their own experiences of suffering and mental torment. Hell in these artworks possesses grotesque imagery characteristics of the author's historical stage. These pieces have the common central idea that death and rebirth are not separate, and hell and its circles are what one must go through before a symbolic return to life, having an experienced aged guide, but then he should move on his own, or become a guide for others.

**Key words:** moral and ethical issues, mass culture, archetypal image, grotesque, hell.

**Постановка проблеми.** Ліро-епічну поему Данте Аліг'єрі «Божественна комедія» та серіал «Гра в кальмара» відділюють століття, вони різняться за видом і формою мистецького втілення та глибиною концептуального наповнення. Однак, спільною для вказаних двох творів є порушена морально-етична проблема пекельних випробувань, яка поступово руйнує внутрішній психологічний світ людини.

**Аналіз останніх досліджень.** «Божественна комедія» Данте Аліг'єрі ввійшла у скарбницю світової літератури й дотепер викликає інтерес у вчених, письменників, читачів, розробників і виробників комп'ютерних ігор. У науковому плані сучасні дослідження звертаються до проблем ініціального шляху головного героя [12], кроскультурних і міждисциплінарних досліджень твору Данте Аліг'єрі з іншими творами мистецтва [5; 4; 3; 9; 15; 16]. Згідно з дослідженнями українських та закордонних науковців, «Божественна комедія» Данте Аліг'єрі увійшла в сучасну культуру. На переконання О.С.Афоніної та В.О.Лебедева, мистецтво XXI століття привнесло свої інтерпретації твору Данте Аліг'єрі [3; 9].

Вебсеріал «Гра в кальмара» набув неоднозначних оцінок в українському інформаційному просторі. Переважають негативні й застережливі оцінки цього популярного фільму через його можливий негативний вплив на невідготовленого глядача [11; 10]. Цей витвір сучасної масової кіноіндустрії також привернув увагу іноземних науковців. Н.Сірегар аналізує та оцінює вплив цього фільму на глядачів різних вікових груп [17]. Група дослідників на чолі з Бакдіятул Мукаррома здійснила аксіологічний аналіз серіалу в межах проблем покоління Z [15]. Учені пенсільванського університету дослідили вебсеріал «Гра в кальмара» як матеріал для навчання теорії гри [18].

**Формулювання завдання.** Порівняльний аналіз італійської поеми Данте Аліг'єрі «Божественна комедія» та південнокорейського вебсеріалу «Гра в кальмара» з огляду вивчення морально-етичних проблем і колізій людей, котрі потрапили у місце, де вони страждають від нестерпних умов і катувань, здійснюється вперше.

Подана наукова розвідка спрямована на визначення спільних формальних і змістових площин

творів у висвітленні проблеми морально-етичної та психологічної деградації людської душі під впливом скупості та марнотратства.

**Виклад основного дослідження.** «Божественна комедія» є прикладом класичного твору, у якому проблема скупості та марнотратства посідає окреме місце – цим гріхам присвячене четверте коло пекла. За часів Данте Аліг'єрі твір, який він назвав «Комедія» був близький до творів масової культури й адресувався пересічному читачу. Комедія за Арістотелем була спрямована на зображення всього поганого в людині [1, с. 46]. У добу середньовіччя «комедія» означала низький стиль, а «трагедія» – високий. Комедія Данте Аліг'єрі написана розмовною мовою та тосканським діалектом, а не латиною, і розповідає не про богів та героїв, а про приватне життя особистості. Поема починається описом почуттів головного героя, який втратив орієнтири у житті через сумні обставини життя, його потрапляння до пекла і чистилища і закінчується його просвітленням у раю, отриманням знання та сили. За життя автора поема користувалася надзвичайною популярністю. Слава поета поширилася за межі Італії та почала завойовувати європейський світ. У 1373 році в рідному місті Данте було створено публічні кафедри для пояснення поеми [2, с. 8], адже на думку В.О.Лебедева, «Божественна комедія» Данте Аліг'єрі виявляється квінтесенцією уявлення про досягнення цивілізації та про людину [9, с. 151].

Серіал «Гра в кальмара», у якому також знайшли віддзеркалення проблеми злочинства, жадібності й надмірної витрати грошей, став одним із найпопулярніших у 2021 році. Це яскравий приклад масової культури сьогодення, який є потужним засобом впливу на суспільство. Він викликав шквал емоцій і вражень у глядачів, а завдяки «вірусному» поширенню соціальними мережами набув усесвітньої слави.

Головні герої двох творів на початку сюжету змальовані у середньому віці та виявляються в однакових обставинах, адже втратили своє місце в суспільстві. Головний герой серіалу «Гра в кальмара» Сон Кі Хун, як і герой поеми Данте, переживає важкі часи. Він втратив роботу, засоби до існування та родину. Змінити своє становище героям заважають як зовнішні соціально-полі-

тичні, так і внутрішні чинники. Данте Аліг'єрі змалював ці перешкоди алегорично у вигляді трьох хижаків – леопарда, лева та вовчицю, котрі уособлюють людські спокуси та пороки: брехню, пихатість та егоїзм. Через безвихідь на межі відчаю Сон Кі Хун погоджується на пропозицію незнайомця піти в незнайоме йому місце, аби спробувати змінити своє життя на краще.

У поемі Данте Аліг'єрі й у серіалі світ, у якому опиняються герої, унаочнює деяке неприродне потойбіччя. У «Божественній комедії» пекло знаходиться на землі та має вигляд воронки, яка складається з дев'яти кіл. Існує два рівні пекла: верхній, у якому гріхи підпадають під поняття «нездержливість» (2–5 коло), і нижній, де гріхи засновані на «тваринності» (6–9 коло) [13, с. 81–82]. Чим важчий гріх людини, тим нижче падає її душа крізь воронку й отримує важче покарання. Якщо Данте Аліг'єрі розділяє грішників за трьома рівнями пороку («... три образливі для неба риси: нездержливість, злобність та ярку тваринність» [6, с. 71]), то у серіалі всі потрапляють в однакове пекельне становище, яке поступово розкриває та вияскравлює їхні пороки.

У серіалі «Гра в кальмара» учасники потрапляють на невідомий острів, який умовно знаходиться по той бік світу, адже про нього не знає ніхто, крім організаторів і запрошених гостей. Це ізольований острів, оточений безкраїм океаном і відірваний від решти світу.

Можна погодитися з твердженням В.О. Лебедева, що тема пекла, розкрита італійським письменником Передвідродження, активно запозичується й переосмислюється у сучасному культурному середовищі [9]. Початок «Божественної комедії» схожий на сон, на це вказують такі рядки:

«Недобре тямлю, як постав цей схов,  
Бо сонність так оволоділа мною,  
Що з певної дороги я зійшов» [6, с. 23].

Але, попри те, що подорож Данте має вигляд сновидіння, потойбічний світ утверджує себе як найвищу реальність. Цей світ у поемі Данте Аліг'єрі постає навіть більш живим, ніж звичайний, завдяки винятково реалістичній, точніше сюрреалістичній образності [7, с. 80].

У серіалі подорож Сон Кі Хуна та інших майбутніх учасників на невідомий безлюдний острів теж відбувається у стані сну. Усі випробування відбуваються у закритій ігровій зоні, яка була створена для цієї мети. Однак, їх подальші випробування стають не видінням, а проявом жорстокої реальності. Варто зазначити, що «потойбічний» світ у серіалі представлений яскравим і барви-

стим на відміну від звичайного, який виглядає сірим і похмурим. У «Божественній комедії» і густий ліс на початку поеми, і пекло змальовані темними й похмурими. В обох творах пекло, або пекельне середовище постає як етична проблема та запит і виявляється унікальним творінням автора (Данте Аліг'єрі та Хвана Дон Хьюка) на основі переосмислення традицій і власного досвіду митарств і душевних мук. Пекло в цих творах змальовується в порядку гротескної образності властивій тій епосі, якій належить твір.

У «Божественній комедії» Вергілій говорить Данте про три основні риси, які узагальнюють людські гріхи:

«Згадай-но краще, з пам'яттю зберися,  
Що в "Етиці" твоєї було в рядку  
Про три образливі для неба риси:  
Нездержливість, злобність та ярку  
Тваринність? ...» [6, с. 71]

Грішники четвертого кола Пекла – скупці й марнотратники – відносяться саме до поняття «нездержливість». Скупці не можуть стримати бажання мати більше, ніж є і більше, ніж потрібно, а марнотратники не здатні втриматися від зайвих та безглузких витрат. Подорожуючи пеклом, Данте спостерігає, як покарані штовхають вантаж, а потім, зіштовхнувшись один із одним, вертаються назад кричачи «Чого їх кидати?», «Чого збирати?» [6, с. 51]. Так автор «Божественної комедії» показує, що ті, хто протягом усього життя накопичують гроші або, навпаки, марно витрачають їх, займаються безглуздою справою, адже це вічне заняття, яке не має кінцевої мети. Скупий упродовж усього життя економить гроші, береже майно, не користуючись перевагами й відповідно витрачаючи сенс цієї справи. Марнотратник, витративши все, що мав, змушений знову добувати гроші або майно, щоб потім знову все втратити. Питання, які задають грішники зіштовхнувшись, указують на те, що люди самі не усвідомлюють, навіщо вони розкидаються грошима чи всіяко заощаджують їх. Для тих, хто знаходиться в четвертому колі, Данте Аліг'єрі обирає таке покарання: «Бо ті, хто зле збирав, хто тратив зле, – приречені на чвари проклятуші...» [6, с. 52]. Він наголошує на тому, що дари Фортуни спонукають людей до сварок і бійок, позбавляючи їх спокою. Скупці та марнотратники знаходяться у полоні своїх пристрастей до накопичення та витрат і самі позбавляють себе можливості по-справжньому насолоджуватися життям. Саме тому у четвертому колі пекла грішники змушені виконувати нескінченну роботу і страждати від постійних суперечок.

Проблема жадібності та марнотратства також простежується в сучасному південнокорейському серіалі «Гра в кальмара». Майбутні учасники потрапляють у гру з різних причин, але заради однієї мети – виграти велику суму грошей. У фільмі кожна гра – це боротьба життя і смерті, а кожна померла людина перетворюється на грошовий приз для тих, хто вижив. Після першого випробування, у якому загинуло більш ніж половина гравців, учасники вирішили покинути гру, але невдовзі всі повернулися, навіть ті, хто на початку були категорично проти продовження. Усіх захопило бажання здобути гроші. Упродовж гри можна спостерігати зміну поведінки людей, їх душевне спустошення та падіння. Саме це і сталося з учасниками. Вони підставляли тих, з ким встигли потоваришувати, влаштовували бійки та навіть намагалися вбити суперників. Під час гри з кульками Сон Кі Хун переміг, скориставшись провалами в пам'яті свого суперника, Чхо Сан Воо також отримав кульки за допомогою обману, що демонструє послаблення моральних якостей гравців, зокрема почуття справедливості. Вергілій пояснює головному герою Данте Аліг'єрі таку поведінку, описуючи четверте коло пекла:

«Ти бачиш, сину, як скороминущі  
Дари Фортуни чинять людям зло,  
На бійки спонукаючи найдужчі» [6, с. 53].

Це можна спостерігати в епізоді, де Чан Док Су разом з частиною гравців уночі нападає і вбиває інших, що свідчить про жорстокість, яку породжує жадібність. Перед фінальною грою Чхо Сан Воо вбив поранену Кан Се Бек, підступно позбувшись конкурентки. Це ще раз підкреслює, що через скупість і бажання заволодіти грошима людина готова на все і при цьому не зважає на жодні перепони.

Отже, жадібність руйнує людину, позбавляє її більшості позитивних рис і штовхає на підступні справи й злочини. На прикладі героїв серіалу можна переконатися, що людина, охоплена жадібністю, може завдати шкоду не тільки собі, а й іншим, адже бажаючи збільшити статки, накопичити гроші, захопити чуже майно, людина керується лише власними інтересами та часто не зважає на наслідки. Поведінка гравців також підтверджує, що скупість поєднує в собі різні пороки, вона охоплює жорстокість, заздрість, підступність, несправедливість, байдужість та низку інших вад, які позбавляють людину можливості повноцінно жити. Розум скупаря завжди знаходиться в стані неспокою, бо всі думки зосереджені на можливості здобути більше, ніж є зараз, привласнити чуже.

У Данте Аліг'єрі стражем скупарів і марнотратників є Плутос – бог багатства. В античній культурі його зазвичай зображували у вигляді сліпого старого або юнака, що тримає в руках ріг достатку. У поемі Данте він постає товстогубою злою потворою, яка охороняє вхід та слідкує за грішниками. У серіалі гру очолює надзвичайно багата людина, яка ховає обличчя за маскою у вигляді сови, що є символом мудрості та берегиною багатств. Організатор – О Іль Нам – знаходить спільне між людьми, у яких зовсім немає грошей, і тими, у кого їх так багато, що вони не знають на що їх можна витратити: для всіх них життя не має сенсу. Часто заможні люди перетворюються на марнотратників, але витрачаючи гроші, вони не відчують насолоди від отриманого. Для них усе нецікаве й нудне, адже здається, що в них усе є. Маючи можливість придбати будь-що, вони втрачають смак життя, яке стає одноманітним і часом нестерпним. У цьому і полягає одна з найголовніших проблем марнотратників.

Влаштувавши ігри, О Іль Нам запросив VIP-гостей – дуже заможних людей, які хотіли урізноманітнити буденне життя. Вони спостерігали за змаганнями, робили ставки, а коли їх фаворит помирав, спокійно обирали нового. Для них учасники були іграшками, черговою розвагою, яка повинна їх розвеселити. Це демонструє байдужість, легковажність і жорстокість марнотратників. Вони втратили можливість співчувати й натомість стали егоїстами, які готові жертвувати життям інших людей заради власних забаганок. Для них припиняє існувати поняття людяності, воно замінюється бездушністю та безсердечністю.

Аналізуючи головних героїв поеми та серіалу, можна виявити суттєві відмінності в причинах, які підштовхнули їх до подорожі іншим невідомим світом. Це своєю чергою дає можливість простежити взаємозв'язок мотиву й результату. Данте – герой поеми – хоче розібратися в проблемах буття, досягнути істини й пізнати себе. У цьому йому допомагають спочатку Вергілій, а потім Беатріче, які дають можливість поглянути на світ зовсім з іншого боку, зазирнути в душі грішників і праведників та зрозуміти, якою може бути людина. Данте під час подорожі є спостерігачем, якому наприкінці вдається усвідомити, що таке Рай.

Головний герой серіалу Сон Кі Хун приймає рішення взяти участь у грі під тиском складних обставин, його метою є отримання грошового призу. Він вірить у те, що здобуті гроші допоможуть розв'язати його проблеми. На відміну від

Данте, Сон Кі Хун є активним учасником ігор і самостійно бореться за перемогу. Хоча час від часу можна помітити допомогу О Іль Нама, який спостерігавши за змаганнями вирішив приєднатися до гри. Для головного героя, як і для інших учасників, гра стала справжнім пеклом. Якщо в «Божественній комедії» грішники відбували вічне покарання, то в серіалі гравці змагалися за життя, проходили випробування і страждали. Сон Кі Хун, якому вдалося перемогти і виграти величезну суму грошей, покинув острів і повернувся додому. Проте це не означає, що він зміг покинути пекло, у якому провів стільки часу. Головний герой став заручником цієї гри, він не зміг повернутися до колишнього життя і має намір знову потрапити на острів. Тепер Сон Кі Хун знаходиться у вічному полоні, так само як грішники четвертого кола пекла.

**Висновки.** «Божественна комедія» Данте Аліг'єрі стала твором, який увібрав в себе уявлення про людину, порок, пекло як Підсумовуючи вищезазначене, необхідно зауважити, що, хоча «Божественна комедія» і «Гра в кальмара» розділені значним часовим проміжком, проблема скупості та марнотратства знайшла віддзеркалення в обох творах. У вебсеріалі «Гра в кальмара» прочитається та інтерпретується «код» Данте Аліг'єрі (О.С.Афоніна) у контексті сучасної масової культури та згідно дослідженням став моду-

сом впливу на життя молодіжних соціальних груп. Аналізовані твори змальовують потужну алегоричну картину, яка демонструє людину, котра потрапила в залежність від самої себе і своїх ганебних пристрастей. Видовищні образи «Божественна комедія» Данте Аліг'єрі у більш масштабній площині та «Гра в кальмара» у більш локальному плані зосереджують свою увагу на проблемі занурення та замикання особистості у власних морально-етичні страждання і неможливості вийти з цього в реальне повсякденне буття. В обох творах за допомогою системи гротескної образності змальовується те, що смерть і відродження не віддільні, а пекло і його кола – це те, через що треба пройти до символічного повернення до життя. У кожному з аналізованих творів пекло виявляється винятковим утворення людського духу, котре ґрунтується на міжкультурних традиціях та індивідуальних стражданнях особистості. Людина може вибратися з цього пекла, маючи досвідченого поводири поважного віку, але далі їй доведеться рухатися самостійно, або стати поводитирем для інших. Подальше компаративне вивчення змістових та формальних аспектів ліро-епічної поеми Данте Аліг'єрі «Божественна комедія» з південнокорейським серіалом Хван Дон Хека «Гра в кальмара» виявляється перспективним, адже 12 червня 2022 року було анонсовано про вихід продовження – другого сезону фільму.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Арістотель Поетика. Київ: Мистецтво, 1967. 129 с.
2. Асоян А. А. «Почтите высочайшего поэта...». Судьба «Божественной Комедии» Данте в России. Москва: Книга, 1990. 214 с.
3. Афоніна О. Інтерпретація коду Данте в мистецтві. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 2021, 4. С. 123–128.
4. Боговін О.В. Двобій із клясиком»: традиційні моделі дантіани у памфлеті Гео Шкурупія Божественна комедія». *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Сер.: Філологічні науки*, 2016, Вип. 10. С. 190–196.
5. Вінійчук О. Не-Божественна Комедія З. Красінського: назва і структура. *Київські полоністичні студії*, 2015, Т.26. С. 336–342.
6. Данте Аліг'єрі Божественна комедія / пер. з італ. Є.А. Дроб'язка. Харків: Фоліо, 2017. 607 с.
7. Дударева О. Фигуральный реализм Данте. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*. 2016. С. 163–174. URL: <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/issue/view/526/655> (дата звернення 03.11.2022).
8. Зварич, Василь. Аліг'єрі Данте і його «Божественна комедія» у творчому осмисленні Юрія Клена. *ГРААЛЬ НАУКИ*. 2021. №11. С. 295–300.
9. Лебедев В. Творчість А. Данте у сучасній масовій культурі. *Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія*. №52. 2022. С. 149–157.
10. Мірошнікова А. Гра в кальмара: які небезпеки для дітей несе популярний серіал? *Освіторія*. 11.11.2021. URL: <https://osvitoria.media/opinions/gra-v-kalmara-yaki-nebezpeky-dlya-ditej-nese-novyj-populyarnyj-serial/> (дата звернення 03.11.2022).
11. Ребейко О. «Гра в кальмара»: чому весь світ одержимий південнокорейським серіалом. *Уніан*. 06.10.2021. URL: <https://www.unian.ua/lite/kino/gra-v-kalmara-recenziya-na-serial-oglyad-vidguki-11569285.html> (дата звернення 03.11.2022).

12. Рошко, М. Подорож головного героя як ініціація у «Божественній комедії» Данте Аліг'єрі та «Маленькому принці» Антуана де Сент-Екзюпері. *Науковий вісник Ужгородського університету: Серія: Філологія. Соціальні комунікації*. 2014. Вип. 2 (32). С. 84–89.
13. Юрченко Т. Г. Франке У. «Ад» Данте как поэзия пророческого откровения. *Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер.7, Литературоведение: Реферативный журнал*. №2. 2010. С. 252–266. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/2010-02-012-franke-u-ad-dante-kak-poeziya-prorocheskogo-otkroveniia-franke-w-dantes-inferno-as-poetic-revelation-of-prophetic-truth/viewer> (дата звернення 03.11.2022).
14. Axiological Analysis On Netflix Series "Squid Game" as an Effort to Increase Awareness of Social Issues Among Generation Z. / Bakdiyatul M., et al. *OSF Preprints*. January 2. 2022. URL: <https://osf.io/kgnju/> (дата звернення 03.11.2022).
15. Bianucci R., Lanini I., Donell S. Pain and its management: Dante's Divine Comedy. *Postgraduate Medical Journal*, 2021. URL: <https://pmj.bmj.com/content/early/2021/06/29/postgradmedj-2021-140058.long> (дата звернення 03.11.2022).
16. Kumar A. Walls of Inclusivity: Dante's Divine Comedy and World Literature. *A Companion to World Literature*, 2020. P. 1–12.
17. The Cultural Effect of Popular Korean Drama: Squid Game / Siregar N., et al. *Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*. Vol 9, No 2. 2021. P. 445–451.
18. Using Squid Game to Teach Game Theory / Geerling W., et al. *SSRN December 20*, 2021. URL: <https://ssrn.com/abstract=3990316> (дата звернення 03.11.2022).

УДК 801:398.21(=222.1)

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2022.25.2.36>

## ВІДОБРАЖЕННЯ КАТЕГОРІЇ ЧАСУ В ІРАНСКИХ НАРОДНИХ ЧАРІВНИХ КАЗКАХ

### REPRESENTATION OF THE CATEGORY OF TIME IN IRANIAN FOLK MAGIC TALES

Стельмах М.Ю.,

[orcid.org/0000-0001-8996-4313](https://orcid.org/0000-0001-8996-4313)

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри сходознавства імені професора Ярослава Дашкевича

Львівського національного університету імені Івана Франка

Робота присвячена аналізу способів реалізації хронотопу (зокрема, категорії часу) в тексті перських народних чарівних казок. У просторово-часових уявленнях кожного етносу відображено ідеї суспільства і його місця у світі. Тому просторово-часова картина світу має яскраво виражену національну специфіку. На основі сучасних підходів до просторово-часових зв'язків можна простежити і виокремити співіснуючі хронотопи в різних наукових об'єктах, зокрема в народній казці. Актуальність цього дослідження зумовлена посиленням інтересу до перських народних чарівних казок, потребою у всебічному вивченні їхніх особливостей, зокрема просторової організації казки, що дає змогу глибше зрозуміти філософію і ментальність іранської нації. У жанрі казки сформувалося своєрідне ставлення до дійсності, відтак – особливість хронотопу (часово-просторових зв'язків). Казковий хронотоп є важливим компонентом структурної організації казки, він пов'язаний з побудовою сюжету і образною системою жанру. Ця категорія функціонує за певними законами. Основними жанровими орієнтирами казкового часу є його невизначеність, неточність, узагальненість, випадковість. В основі зображення часу у чарівних казках лежить не сам час, а ті події, що його заповнюють; час – це завжди час чого-небудь, якого-небудь явища; подій, які повторяються і проходять у відповідні моменти життя людини і природи. Час і простір у казці є умовними величинами. Тут ніколи не подається детальних описів природи, житла, оточення, не вказується скільки часу пройшло від певної події. Час у казці тісно поєднаний з сюжетом. Послідовність подій і є художнім часом казки. Важливим аспектом категорії часу є відображення в ньому емоційно-ціннісного ставлення людини до життя і природи. Нерозривний зв'язок іранця з природою виявився і в народному розумінні часу, в наповненні його явищами і подіями, які відбуваються відповідно до циклів відновлення життя природи-матері. Категорія часу в іранських народних казках характеризується хронотопною невизначеністю її меж, кожен момент у казці, пов'язаний із вираженням часу, має глибоке символічне підґрунтя.

**Ключові слова:** чарівна казка, час, хронотоп, часові формули, хронотопна невизначеність.

The work is deal with the analysis of ways of implementing the chronotope (in particular, time categories) in the text of Persian folk fairy tales. The ideas of society and its place in the world are reflected in the spatio-temporal representations of each ethnic group. In the fairy tale genre, a peculiar attitude to reality was formed, hence the peculiarity of the chrono-