

**Белорусский государственный университет
Филологический факультет
Кафедра зарубежной литературы**

Аннотация к дипломной работе

**ФЕНОМЕН ИГРЫ В РОМАНАХ Г. ГЕССЕ «ИГРА В БИСЕР» И
Х. КОРТАСАРА «ИГРА В КЛАССИКИ»**

Шалимо Дарья Дмитриевна

Научный руководитель:
кандидат филологических наук, доцент
Курилов Юрий Геннадьевич

2022

РЕФЕРАТ

Шалимо Дарья Дмитриевна

ФЕНОМЕН ИГРЫ В РОМАНАХ Г. ГЕССЕ «ИГРА В БИСЕР» И Х. КОРТАСАРА «ИГРА В КЛАССИКИ»

Структура дипломной работы: дипломная работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованных источников, включающего 44 наименования. Полный объем работы – 50 страниц.

Ключевые слова: ФЕНОМЕН ИГРЫ, ИГРА, КОНЦЕПЦИЯ ИГРОВОГО СТРОЕНИЯ, СВОБОДА, СУЩЕСТВОВАНИЕ, УНИВЕРСУМ.

Цель дипломной работы: выявление особенностей феномена игры в романах Г. Гессе «Игра в бисер» и Х. Кортасара «Игра в классики».

Для осуществления данной цели необходимо выполнить следующие **задачи:**

1. Проследить парадигму развития феномена игры в мировой культуре и литературе.
2. Выявить элементы игровой поэтики в романе Г. Гессе «Игра в бисер».
3. Выделить игровые стратегии в романе Х. Кортасара «Игра в классики».
4. Установить общее и особенное в реализации феномена игры в романах Г. Гессе «Игра в бисер» и Х. Кортасара «Игра в классики».

Объект и предмет исследования. Объектом исследования являются романы Г. Гессе «Игра в бисер» («Das Glasperlenspiel») и Х. Кортасара «Игра в классики» («Rayuela»). Предмет исследования – реализация феномена игры в романах Г. Гессе «Игра в бисер» и Х. Кортасара «Игра в классики».

РЭФЕРАТ

Шаліма Дар'я Дзмітрыеўна

ФЕНОМЕН ГУЛЬНІ Ў РАМАНАХ Г. ГЕСЭ «ГУЛЬНЯ ШКЛЯНЫХ ПЕРЛАЎ» І Х. КАРТАСАРА «ГУЛЬНЯ Ў КЛАСІКІ»

Структура дыпломнай работы: дыпломная праца складаецца з уводзінаў, трох раздзелаў, заключэння і спіса выкарыстаных крыніц, які ўключае 44 найменні. Поўны аб'ём працы – 50 старонак.

Ключавыя словы: ФЕНОМЕН ГУЛЬНІ, ГУЛЬНЯ, КАНЦЭПЦЫЯ ГУЛЬНЯВОЙ БУДОВЫ, ВОЛЯ, ІСНАВАННЕ, УНІВЕРСУМ.

Мэта дыпломнай работы: выяўленне асаблівасцей феномена гульні ў раманах Г. Гесэ «Гульня шкляных перлаў» і Х. Картасара «Гульня ў класікі».

Для ажыццяўлення дадзенай мэты трэба выканаць наступныя **задачы:**

1. Прасачыць парадыгму развіцця феномена гульні ў сусветнай культуры і літаратуры.
2. Выявіць элементы гульнявой паэтыкі ў раманах Г. Гесэ «Гульня шкляных перлаў».
3. Выдзеліць гульнявыя стратэгіі ў раманах Х. Картасара «Гульня ў класікі».
4. Вызначыць агульнае і адрознае ў рэалізацыі феномена гульні ў раманах Г. Гесэ «Гульня шкляных перлаў» і Х. Картасара «Гульня ў класікі».

Аб'ект і прадмет даследавання. Аб'ектам даследавання з'яўляюцца раманы Г. Гесэ «Гульня шкляных перлаў» («Das Glasperlenspiel») і Х. Картасара «Гульня ў класікі» («Rayuela»). Прадмет даследавання – рэалізацыя феномена гульні ў раманах Г. Гесэ «Гульня шкляных перлаў» і Х. Картасара «Гульня ў класікі».

REFERAT

Shalima Darya Dmitrievna

DAS PHÄNOMEN DES SPIELS IN DEN ROMANEN VON H. HESSE «DAS GLASPERLENSPIEL» UND VON J. CORTÁZAR «RAYUELA»

Die Struktur der Diplomarbeit: Die Diplomarbeit besteht aus einer Einleitung, drei Kapiteln, einer Zusammenfassung und einem Verzeichnis der verwendeten Quellen mit 44 Titeln. Der volle Umfang der Arbeit umfasst 50 Seiten.

Stichworte: PHÄNOMEN DES SPIELS, SPIEL, KONZEPT DER STRUKTUR DES SPIELS, FREIHEIT, EXISTENZ, UNIVERSUM.

Ziel der Arbeit ist die Merkmale des Phänomens des Spiels in den Romanen von H. Hesse «Das Glasperlenspiel» und von J. Cortázar «Rayuela» festzustellen.

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die folgenden **Aufgaben** erfüllt werden:

1. Die Entwicklung des Paradigmas des Phänomens des Spiels in der Kultur und Literatur nachzuzeichnen.
2. Die Besonderheiten des Phänomens des Spiels im Roman «Das Glasperlenspiel» von H. Hesse zu identifizieren.
3. Die Spielstrategien im Roman «Rayuela» von J. Cortázar herauszufinden.
4. Die Parallelismen und Unterschiede der Realisation des Phänomens des Spiels in den Romanen «Das Glasperlenspiel» von H. Hesse und «Rayuela» von J. Cortázar herauszufinden.

Objekt und Gegenstand der Forschung. Objekt der Forschung ist die Romanen «Das Glasperlenspiel» von H. Hesse und «Rayuela» von J. Cortázar. Gegenstand der Studie ist die Realisation des Phänomens des Spiels in den Romanen «Das Glasperlenspiel» von H. Hesse und «Rayuela» von J. Cortázar.