Сатина Дарья Дмитриевна Языковая объективация концепта "game" в англоязычном художественном дискурсе

ОГЛАВЛЕНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

кандидат наук Сатина Дарья Дмитриевна

ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА 1. Феномен игры в культуре

1.1. Природа и сущность игры

1.2. Проблема соотношения понятий игры и ритуала

1.3. Классификация игр

Выводы по ГЛАВЕ

ГЛАВА 2. Понятие, значение и концепт: соотношение терминов.

Проблема художественного концепта и художественного дискурса

2.1. Понятие, значение и концепт

2.2. Эволюция понятия «художественный концепт»

2.3. Структура художественного концепта и методики его анализа

2.4. Особенности литературно-художественного дискурса

Выводы по ГЛАВЕ

ГЛАВА 3. Объективация концепта "game" в дискурсе

англоязычной художественной литературы

3.1. Информационное содержание концепта "game". Концепт "game" в английской и американской лингвокультурах

3.2. Объективация концептов игры категории Agon в англоязычном литературно-художественном дискурсе

3.2.1. Игра как обеспечение связи поколений и передачи опыта: концепт "game" в романе Э. Тан «Клуб радости и удачи»

3.2.2. Игра как традиция и социальная норма: концепт "game" в романе

Дж. Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи»

3.2.3. Игра как призвание: концепт "game" в повести Дж. Лондона

«Игра»

3.2.4. Роль игры в формировании межличностных отношений: концепт

"game" в романе Л. Сейкера «Помощник игрока в бридж»

3.3. Объективация концептов игры категории Alea в англоязычном

литературно-художественном дискурсе

3.3.1. Игра как способ испытания характера: концепт "§аше" в цикле рассказов Р. Л. Стивенсона «Клуб самоубийц»

3.3.2. Деформация личности как следствие азартной игры: концепт

"§аше" в романе Ч. Диккенса «Лавка древностей»

Выводы по ГЛАВЕ

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ