

Феномен гри в літературі: теоретичні підходи та естетичні аспекти

Ігор Гаврило

старший викладач,
кафедра романських мов і зарубіжної літератури,
Державний вищий навчальний заклад «Ужгородський національний університет»;
(пл. Народна, 3, м. Ужгород, Закарпатська обл., 88000, Україна);
e-mail: ihor.havrylo@uzhnu.edu.ua; <https://orcid.org/0000-0003-1782-7146>

Феномен гри як міждисциплінарного явища набуває все більшої актуальності в гуманітарних дослідженнях, зокрема у сфері літературознавства. Сучасна література активно залучає ігрові стратегії, що дозволяють розширити межі художнього мислення та інтерпретації тексту. Попри зростання уваги до цього питання, специфіка прояву гри у структурі літературного твору залишається недостатньо вивченою. Це зумовлює потребу в комплексному осмисленні гри як універсальної форми творчості, здатної інтегрувати філософські, естетичні та культурологічні виміри.

Метою дослідження є висвітлення гри як явища в літературі. Для її досягнення використано порівняльний та дескриптивний методи, які дали змогу простежити еволюцію ігрових форм у літературі, визначити їхні структурні та семантичні особливості, а також окреслити взаємодію між автором і читачем в межах ігрової комунікації.

Виділяємо два основні типи гри: 1) гра, що наслідує серйозну діяльність (реалістичний, міметичний тип), та 2) гра як самоціль, реалізована у формі метапрози, що руйнує традиційні межі між вигадкою та реальністю. Літературна гра виступає інструментом творчої свободи, формою авторської самоіронії та засобом залучення читача до співтворчості.

Гра є універсальною категорією, що дозволяє осмислити художній процес як динамічну, творчу взаємодію між автором, текстом і читачем. Гра в сучасному літературознавстві розглядається як фундаментальна естетична категорія, що формує спосіб мислення автора та визначає специфіку читання й інтерпретації твору. Вона інтегрує елементи експерименту, іронії, інтертекстуальності та метатекстуальності, завдяки чому розширює межі традиційного літературного процесу. Літературна гра сприяє оновленню форм і змістів, забезпечує діалогічність мистецтва та підкреслює його відкритість до різних інтерпретацій. Вона виступає не лише засобом художньої експресії, а й способом пізнання світу та самореалізації митця.

У статті систематизовано основні підходи до інтерпретації феномену гри в літературознавстві XX-XXI ст., окреслено типологічні моделі ігрових стратегій та визначено тенденції сучасних досліджень.

Ключові слова: гра, ігрова реальність, літературна гра, метафікція, мета-гра.

Гра глибоко вкорінена в людській практиці, але це – одне з найбільш складних теоретичних понять у філософії, психології чи літературознавстві. Поняття гри осмислюється у філософському (Платон, Е. Роттердамський, Е. Кант) культурологічному (Ф. Шиллер, Й. Гейзінга, Р. Кайоа), біологічному (В. Штерн, К. Коффка, А. Адлер), соціокультурному (Е. Берн), педагогічному (Ж. Ж. Руссо, Ф. Фребель) аспектах. Багатоликий феномен гри не отримав достатнього теоретичного осмислення, на науковому мета-рівні не визначені загальні риси всіх видів ігор. Гра розглядається вченими в різних контекстах, як правило, у причинно-наслідкових її проявах.

Літературна гра характеризується образністю та створенням багатоликих та умовних символічних світів. Така літературна гра змінюється з часом, переходячи від пародій до складних стратегій висловлювання, завжди ґрунтуючись на свободі авторської уяви та вільній фантазії.

Актуальність обраної теми обумовлена:

- зростанням уваги дослідників до феномену гри в літературі;
- недостатньою вивченістю використання гри в літературі;
- плідністю ігрових підходів при створенні сучасних художніх текстів;
- потребою узагальнення та уніфікації різнопланових досліджень феномену гри у літературі.

Метою статті є дослідження феномену гри як естетичної категорії та способу художнього мислення у літературі.

Задля реалізації даної мети ми ставимо такі завдання:

1. дослідити особливості виявлення форм гри в літературі;
2. висвітлення функцій і типів гри у контексті розвитку мистецтва слова.

Поняття гри належить до тих людських практик, які, здаються на перший погляд очевидними у визначенні та не вимагають зусиль

при трактуванні. Однак, наукова думка протягом століть так і не змогла дати йому однозначного тлумачення. Однією з рис гри є її загадковість. Марк Тайсман підкреслює, що «Гра» – просте слово, яке стає тим складнішим, чим більше ви про нього роздумуєте» [16, с. 18]. У вітчизняному літературознавстві висвітлення феномену гри займалися Жигун С. В. [2], Лисенко Н. Є [3], Пешкова О. Г. [6]. Слід виокремити певні риси гри, які відзначають більшість дослідників:

- вільний характер гри, відсутність примусу;
- образна природа гри;
- відсутність ситуативної прив'язки до реальності;
- гра є способом самопізнання та досягнення буття.

Багато філософів та митців наголошували на звільненні від об'єктивних правил соціуму чи диктату авторитетів в процесі гри і підкреслювали задоволення гравця від цього процесу (І. Кант, Й. Гейзінга, К. Гроос). Власна активність та експериментування з реальністю є ніби ціллю гри. На цю особливість звертали увагу З. Фройд та Е. Еріксон. Людина любить займатися діяльністю, яка не є елементом примусу (або не виглядає такою), а, відтак, проявляє в ній свої найкращі якості.

Зображальна природа гри полягає в її умовному характері репрезентації реальності. Маніпулюючи відношеннями, запозиченими з реального світу, гра, таким чином, створює свій власний вимір, в якому правила та винагорода є більш прийнятними для гравців, оскільки вони по-іншому сприймають ситуацію. Ще Ф. Ніцше, характеризує мистецтво як певний тип «гри універсуму» чи «наслідування», звертає увагу на конфлікт між «примусом» і «грою», на її онтологічну властивість створювати нові світи. У «Веселій науці» мислитель змальовує «ідеал духу, який наївно (тобто мимовільно, з надлишком повноти і могуття) бавиться з усім, що досі називалося священним, добрим, недоторканим, божественним» [5, с. 270]

У філософській традиції (Платон, Кант, Ніцше) гра постає онтологічною категорією, тоді як у культурологічній (Гейзінга, Кайюа) вона осмислюється як форма соціальної взаємодії та культурної моделі поведінки. Лінгвістична традиція (Л. Вітгенштайн, Ч. Пірс, Ж. Дерріда) інтерпретує практику спілкування як «мовну гру», з власними правилами кодування та декодування, множинністю кодів та інтерпретацій, «вільною грою» знаків у децентрованій структурі. Наратологічна традиція (Р. Барт, Ж. Женетт, У. Еко та ін.) розглядає гру як варіативну складову взаємодії автора і читача, принцип організації художнього дискурсу, спрямованого на інтертекстуальність. Відтак,

якщо філософська традиція акцентує свою увагу на онтологічному статусі гри, культурологічна – на її соціокультурну функцію, то лінгвістична й наратологічна – на її мовно-дискурсивний та текстотвірний потенціал. Джерельну базу становлять праці з філософії, культурології та літературознавства ХХ–ХХІ ст., відібрані за критерієм концептуального впливу та репрезентативності для різних наукових шкіл.

Слід зазначити, що існують ігри, які, хоч і мають у своїй природі риси, виокремлені вище, проте, ціль їхня є медіальною, тобто такою, що знаходиться на межі **дихотомії гра – не гра**. Їхні риси – прагматичність та раціоналістичність – підкреслюють цю спрямованість на досягнення результату. Сюди можемо віднести спортивні, навчальні та культурно-літературні ігри. Такі типи ігор мають жорсткі, логічні правила і нагадують серйозну діяльність. Притаманна їм направленість на порядок, раціоналізацію, впорядкованість дозволяють виокремити їх в певний тип гри, який ми визначимо як тип 1.

Інший вид гри (тип 2), який спрямований на сам процес своєї реалізації, на власну «безкорисливість» (Й. Гейзінга) чи «самоціль» (В. Штерн) є досить складним у визначенні. Такий тип гри фокусується на своєму процесі і не потребує правил чи регуляції, оскільки постулює себе вільним від них, протиставляючись таким чином діяльності реальній, серйозній. Прикладом такої гри можуть бути музичні чи поетичні імпровізації, які підкреслюють власну невизначеність та діалогічні можливості.

Якщо перший тип гри імітує, наслідує серйозне у своїй ігровій реальності, то другий – спрямований на підрич «серйозних» практик шляхом іронії, насмішки, постійними змінами власних правил та заради самого процесу. Такий тип гри є часто продуктивним на певному ступені розвитку культури, даючи шлях новим формам та дискурсам.

Літературну творчість і гру об'єднує така риса як образність, можливість створення символічних світів, з притаманною їм недовомовленістю та багатолікістю. Саме завдяки цим рисам образний світ письменника здатен до «різнопрочитання». Візьмемо, до прикладу, наративні стратегії авторів: вони можуть або налаштувати читача на пасивне читання (наприклад, сучасні поп-жанри) або вимагати від читача певного рівня залученості: гра слів, непередбачуваність оповіді, оцінка різних паралелей та цитувань, що відводять його від роздумів над фабульним рядом до осмислення дискурсів. Жорсткі «правила» передбачають можливість читача «зібрати» до купи підказки автора і зрозуміти текст та представлену культурну модель. Однак, «нетрадиційні» ігри автора з читачем, подекуди, можуть відвести його від оволодіння текстом.

Історія літературної гри не є прямолінійним перехоном від міфу до постмодернізму. Її можна

увянути як постійні коливання, схожі на приливні хвилі. Спочатку гра поступово набирає популярності серед окремих авторів, а згодом майже всі твори наповнюються різними загадками, ребусами та алюзіями. Проте, з часом, як автори, так і читачі досить швидко втомлюються від безкінечних головоломок і повертаються до простішого стилю оповіді. Під час цих коливань зазвичай змінюються функції літературної гри, але її сутність залишається незмінною.

Літературна гра завжди заснована на засадах незалежності художнього мислення та вільної фантазії. Відтак, вона передбачає зміну, зсув певних стратегій, стандартів, принципів та норм. Така видозмінена модельована реальність презентує новий погляд на звичні правила конструювання тексту і має на меті реалізацію необмежених традиційними рамками оригінальних сценаріїв та моделей. Завдяки подоланню шаблонності, гра змінює творчий процес, сприйняття, осмислення та культурну парадигму загалом. Вона спрямована на пошук та формування нових відтінків значень та понять, точок зору, методів зображення.

Літературний художній пошук може бути як інтуїтивним та спонтанним, так і осмисленим. Літературна гра завжди направлена на певний аспект комунікаційної ситуації, куди відносимо текст, контекст, інтертекст, форму та презентацію художнього тексту, фігури автора та читача, гру масок. Переосмислюючи прийоми та жанри, гра надає їм новий рис, подекуди видозмінюючи їх та трансформуючи вже у нову, відмінну від попередньої літературної традиції. Таким чином, ціллю гри є подолання певної нормативності, задля створення нової, відмінної від попередньої, забезпечуючи при цьому її еволюційний розвиток.

Виділяємо такі форми гри в художньому тексті:

- мовна гра (граматична, синтаксична, лексико-семантична, словотвірна, фонографічна);
- гра з текстом, контекстом, інтертекстом, цитатами, заголовками;
- структурно-комбінаторна гра: сюжетна вигадливість, композиційні перестановки, різнофункціональні стилі, жанрова гібридність, параболічність, ретроспекція, ретардація, відкритий фінал, функції посилення і коментарів;
- гра з презентацією та оформленням тексту;
- гра з реципієнтом (заохочення до імпровізації), «образом автора», оповідачами.

Найдревнішою і найпоширенішою формою літературної гри є пародія. Як і в справжній грі, в ній існують свої правила: автор насміхається над характерними рисами певного жанру чи твору, при цьому читач (або глядач у театрі) має

бути добре знайомим з об'єктом висміювання. Пародії, за звичай, спрямовані на класичні або популярні твори, які, як правило, завжди відомі аудиторії. Не дивно, що першою з найвідоміших пародій була антична славнозвісна «Батрахоміомохія» [10].

Наступною епохою, яка залишила людству яскраві зразки ігрової літератури, була епоха Ренесансу з такими взірцями як «Гаргантюа і Пантагрюель» Ф. Рабле [7], «Дон Кіхот» М. Сервантеса [9], анонімні «Листи темних людей» [4], в яких пародіюються лицарські романи, священні та класичні тексти.

В літературі бароко все зображуване майже завжди не співпадає з тим, чим виглядає, а тексти, перемежовані засобами метафори та порівняння, гіперболами та риторичними фігурами, вимагають ерудованого читача задля адекватного тлумачення творів, розкодування прихованого змісту. Таким чином, у добу бароко гра виконує переважно герменевтичну функцію, спонукаючи читача до розшифрування символічних кодів тексту.

Романтизм, зосереджує свій фокус на іронії, що стосувалася не лише зовнішньої дійсності, а й самого автора-творця, який грає сам з собою в безкінечній грі самоіронії. У романтизмі вона стає формою внутрішньої гри свідомості, у якій автор водночас як творить власний художній світ так і дистанціюється від нього й рефлексує над процесом творчості. Такий вид іронічної гри засвідчує прагнення романтизму до самопізнання та постійного переосмислення меж мистецтва та суб'єктивності.

У контексті модернізму гра виступає елементом естетики та розглядається як безпосередній вияв самодостатності творчого імпульсу, метод пізнання світу та засіб самовираження. Гра трактується модерністами як найвищий прояв свободи митця та «світової волі». Творець-деміург грає не лише з уявленнями про реальність, а й зі своєю долею, відтак, процес гри може бути джерелом самопізнання. Таким чином, у модернізмі гра постає як універсальний естетичний і світоглядний принцип, що втілює свободу творчого волевиявлення і стає формою глибинного самопізнання митця.

Згідно з Г. Йосиповичем [14], мистецтво XVIII і XX століть визначає себе як артефакт, штучну конструкцію, тоді як мистецтво XIX-го століття прагне бути імітацією – якщо не життя, то принаймні авторського уявлення про нього. Замість того, щоб зосередитися на природі зовнішнього світу, сучасний текст XXI століття повертається до самого себе, імітуючи не реальність, а письмо. Література постмодерну виходить із переконання пост-естетики, що письмо, текст, наратив – це і є справжня реальність. Не описано (не показано) – значить, не відбулось.

Такий погляд на літературу підкреслює її глибоку пов'язаність з ігровими елементами,

незалежно від ступеня реалістичного чи натуралістичного зображення в творах. Це демонструє, що навіть найсерйозніші реалістичні літературні твори можуть бути розглянуті як форми ігрової діяльності, які вимагають активної участі та інтерпретації з боку читача.

Другий тип гри, який ми визначали як тип 2, може поділятися на такі модуси реалізації ігрового принципу: процесуальний модус (імпровізація) та рефлексивний модус (мета-гра). Обидва модуси належать до сфери автономної / самореферентної гри. Для імпровізації важливим є сам процес гри без дотримання будь-яких правил, дискурсів і моделей, що призводить до того, що такі види текстів не можуть стати певним усталеним видом письма і дати життя якомусь літературному «руху» (літературній нормі). Мета-гра є компромісним варіантом, який нібито слідує певним традиційним механізмам, однак підриває їх зсередини засобами пародії та самоіронії. Вона направлена на саму себе, а не на екстра-текстуальний світ. Щоб створити ілюзію, мета-гра зосереджується на власному інструментарії, демонструючи, що загальноприйняті коди не є універсальними. Форма, манера презентації стає її фокусом, а не тема чи реальність як така. Вона пропонує читачеві визнати безмежну варіативність літературних світів, які не мають ніякого відношення до екстра-текстуальної реальності.

Мета-гру цікавлять способи інтерпретації типів мислення чи фабули і саме до цього вона привертає увагу читача. Неоднозначність художнього світу такого тексту стає причиною його діалогу як із самим собою, так і з реципієнтом. Образність мета-гри теж є невизначеною, оскільки в її фокусі перебувають шляхи її осмислення, а не реалізації.

В літературі ХХ ст. гра може проявлятися у формі метапрози, де автор грає з конвенціями жанру, розмиваючи межі між реальністю і вигадкою, часто залучаючи читача до цієї гри. Під метапрозою ми розуміємо, за визначенням Л. Гатчен, «літературу про літературу, а саме – художній текст, який містить у собі коментар до власної наративної та / або мовної ідентичності» [13, с. 23] Дослідниця відносить до текстів метапрози «Жінку французького лейтенанта» Джона Фаулза, «Сто років самотності» Габрієля Гарсії Маркеса та «Ім'я троянди» Умберто Еко [12, с. 3].

Грунтовне вітчизняне дослідження стосовно визначення терміну метапрози зробила Е. Ватажко в статті «Поняття «метатекстуальність» і «метаповідь» у літературознавчому дискурсі» [1], а поняття металітератури висвітила Савина А., у дослідницькій роботі «Поняття «металітература» у теоретико-літературному дискурсі» [8].

У постмодерних творах авторами використовується прийом «подвійного кодування» тексту. Як стверджує Джим Коллінз: «<...>, головною відмінною характеристикою постмодернізму є його «подвійне кодування»; він одночасно враховує як професійні, так і популярні коди, звертаючись до «мови», яку можуть зрозуміти дві цілком різні аудиторії завдяки використанню означників, доступних як фахівцям, так і неспеціалістам.» [11, с. 146]. Коли оповідач в творі не надає однозначної версії подій, то реципієнту залишається розшифровувати текст, покладаючись лише на самого себе. Проблема ж полягає в готовності читача до таких пошуків і в його достатній кваліфікації. Оповідач, не надаючи йому достатньої інформації, цілеспрямовано змушує останнього займатися не лише інтерпретацією тексту, а й створенням його. Як справедливо зауважує Л. Гатчен: «Читач повинен взяти на себе відповідальність за акт декодування, за сам процес читання. Занепокоєний, викликаний на інтелектуальний двобій, виведений зі стану самовдоволеної пасивності, він має свідомо виробляти нові коди, щоб осмислити нові літературні явища.» [13, с. 60]. Все залежить від читача. Перший рівень кодування – для масового читача, пересічного (посміялись, посмакувати подробиці гору, терору, фентезі, порно). Другий рівень – для вишуканого, естетично підготовленого, рафінованого, начитаного, глибоко і асоціативно мислячого. Хто прочитає другий рівень, той пов'язує прочитане із світовою класикою, робить філософсько-естетичні висновки. Для таких постмодерний твір стає відповіддю сучасного автора на виклики суспільства, політики, екології, етики, моралі у апокаліпсисі сьогодення.

Слід наголосити на тому, що обидві форми літературної гри з текстом: гра типу 1 (реалістичне, міметичне мистецтво) і гра типу 2 (метапроза) є культурно-обумовленими і відіграють визначне місце в мистецтві слова. Перший тип гри характеризується наявністю чітких правил, орієнтацією на результат, конкретним усвідомленим впливом на читача. Другий тип гри зосереджений на процесуальності та відкритості інтерпретації з підкресленим порушенням норм, канонів та правил.

Мистецтво ХХ століття все частіше асоціюється із захоплюючою грою, що має подвійну природу серйозності-розваги. Факторами глобальних змін у галузі мистецтва як модернізму, так і постмодернізму стали міфологізація творчості, тотальна театралізація, модернізація жанру роману, його переформатування в метароман, що в сукупності визначило ігрову стратегію неklasичної літератури.

Художня література ХХ-ХХІ ст. часто розглядається критиками не як зображення реальності, а як структурна гра з кодами літератури, експериментування з новими способами представлення сенсу.

Гра в сучасній літературі є в першу чергу експериментальним та інноваційним підходом. Вона часто включає елементи самоаналізу, пародії та іронії, осмислюючи і підриваючи літературні конвенції і традиції. Такі тексти ставлять під сумнів універсальність традиційних літературних кодів. Як зазначає Д. Лодж, у процесі розвитку література починає використовувати комбінаторні ігри, які стають генеративним механізмом для створення несподіваних значень: «До роману, нон-фікшн роману та фабуляції ми повинні додати четверту категорію: роман, який використовує більше ніж один із цих модусів, не повністю присвячуючи себе жодному, роман-про-себе, роман-трюк, роман-гра, роман-головоломка, роман, який веде читача. . . крізь ярмарковий майданчик ілюзій обману, спотворених дзеркал і люків, які раптово відчиняються під його ногами, залишаючи врешті-решт не будь-яке просте чи обнадійливе повідомлення чи значення, а парадокс про зв'язок мистецтва з життям» [14, с. 22].

Художня практика модернізму, а потім постмодернізму звела мистецтво у статус

«ідеальної гри» (модернізм) та «чистої» гри з текстом у рамках творчого процесу (постмодернізм). Перехід від модернізму до постмодернізму відбувається у контексті протиставлення логічно обгрунтованої мети – гри, яка не має певної мети. В ігровому тексті відбувається подолання класичного мімесису як відтворення реальності.

Узагальнюючи результати дослідження, можна стверджувати, що гра в сучасному літературознавстві виступає ключовою естетичною категорією, яка визначає спосіб художнього мислення автора і характер сприйняття тексту читачем. Вона поєднує творчий експеримент, іронію, інтертекстуальність і метатекстуальність, розширюючи межі традиційного розуміння літератури. Гра сприяє формуванню діалогічності мистецтва, створенню простору взаємодії між автором, текстом і читачем. Літературна гра постає важливим механізмом оновлення художніх форм та інтерпретаційних моделей. Як універсальний принцип, вона дозволяє осмислити літературу не лише як форму естетичного вираження, а й як динамічний процес пізнання та духовного саморозвитку.

Список використаної літератури

1. Ватажко Е. Поняття «метатекстуальність» і «метаповідь» у літературознавчому дискурсі. *Слово і Час*. 2021. № 2. С. 100–109. <https://doi.org/10.33608/0236-1477.2021.02.100-109>
2. Жигун С.В. Гра як художній прийом в епічному тексті (на матеріалі прози українських письменників 10 - 20-х років ХХ ст.): автореф. дис... канд. філол. наук: 10.01.06. Київ, 2009. 20 с.
3. Лисенко Н. Є. Світотвірний потенціал мовної гри у сучасній французькій постмодерністській прозі малої форми (на матеріалі оповідань Бернара Вербера). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*. 2019. № 42, том 2. С. 72–75. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.42.2.18>
4. Листи темних людей. Київ: Дніпро, 1987. 272 с.
5. Ніцше Ф. Весела наука. Харків: Фоліо, 2020. 284 с.
6. Пешкова О.Г. Мовна гра та умови її реалізації в науковому дискурсі. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*. 1. № 84. 2016. С. 77–83.
7. Рабле Ф. Гаргантюа та Пантагрюель: у 2-ох томах. Переклад з французької: Анатоль Перепада. Львів: Кальварія, 2004.
8. Савина А. Ю. Поняття "металітература" у теоретико-літературному дискурсі. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського*. Серія: Філологія. Журналістика, 2021. Вип. 32 (71). С. 186–192. <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2021.3-2/31>
9. Сервантес М. Премудрий Гідалго Дон Кіхот з Ламанчі (у 2-ох частинах). Харків: Фоліо. 2017.
10. Франко І. Я. Зібрання творів у 50-и томах. Київ: Наукова думка, 1977. Т. 8. С. 279–288.
11. Collins J. *Uncommon Cultures: Popular Culture and Post-Modernism*. Taylor & Francis Group, 2016. 176 p.
12. Hutcheon L. *Historiographic Metafiction: Parody and the Intertextuality of History*. *Intertextuality and Contemporary American Fiction* / Ed. O'Donnell and Robert Con Davis. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989. P. 3–32.
13. Hutcheon L. *Narcissistic Narrative: The metafictional paradox*. London: Routledge, 1984. 192 p.
14. Josipovici G. *The World and the Book. A Study of Modern Fiction*. Houndmills: Macmillan, 1979. 318 p.
15. Lodge David. *The novelist at the crossroads: and other essays on fiction and criticism* London: Ark, 1986. 297 p.
16. Teismann Mark W., Weber L. *A Playful Spirit. Exploring the Theology, Philosophy, and Psychology of Play*. Lexington Books, 2020. 171 p.

Надійшла до редакції 24 листопада 2025 р.
Прийнята до друку 25 січня 2026 р.
Опублікована 29 травня 2026 р.

References

1. Vatazhko, E. (2021). Poniattia «metatekstualnist» i «metaopovid» u literaturoznavchomu dyskursi [*The Concepts of “Metatextuality” and “Metanarrative” in Literary Discourse*]. *Slovo i Chas*, 2, 100-109. <https://doi.org/10.33608/0236-1477.2021.02.100-109> [In Ukrainian].
2. Zhygun, S. V. (2009). Hra yak khudozhnii pryiom v epichnomu teksti (na materialy prozy ukrainskykh pysmennykiv 10–20-kh rokiv XX st.) [*Game as an Artistic Device in the Epic Text (Based on the Prose of Ukrainian Writers of the 1910s–1920s)*]: Abstract of the Dissertation for the Degree of Candidate of Philological Sciences, Specialty 10.01.06. Kyiv. [In Ukrainian].
3. Lysenko, N. Ye. (2019). Svitotvirnyi potentsial movnoi hry u suchasniy frantsuzkii postmodernistskii prozi maloi formy (na materialy opovidan Bernara Verbera) [*The World-Building Potential of Language Game in Contemporary French Postmodernist Short Prose (Based on the Short Stories of Bernard Werber)*]. *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Ser.: Filolohiia*, 42(2), 72–75. [In Ukrainian].
4. *Lysty temnykh liudei [Letters of Obscure Men]. (1987)*. Kyiv: Dnipro. [In Ukrainian].
5. Nitshe, F. (2020). *Vesela nauka. [The Gay Science]*. Kharkiv: Folio. [In Ukrainian].
6. Pieshkova, O. H. (2016). Movna hra ta umovy yii realizatsii v naukovomu dyskursi [*Language Game and the Conditions of Its Realization in Scientific Discourse*]. *Visnyk KhNU imeni V. N. Karazina. Serii: Inozemna filolohiia. Metodyka vykladannia inozemnykh mov*, 84, 77–83. [In Ukrainian].
7. Rable, F. (2004). *Gargantiua ta Pantagriuel: u 2-okh tomakh. Pereklad z frantsuzkoi: Anatol Perepadia [Gargantua and Pantagruel: In Two Volumes]*. Translated from French by Anatol Perepadia]. Lviv: Kalvaria. [In Ukrainian].
8. Savina, A. Yu. (2021). Poniattia "metaliteratura" u teoretyko-literaturnomu dyskursi [*The Concept of “Metaliterature” in Theoretical and Literary Discourse*]. *Vcheni zapysky Tavriiskoho natsionalnoho universytetu imeni V. I. Vernadskoho*, 32(71), 186–192. <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2021.3-2/31> [In Ukrainian].
9. Servantes, M. (2017). *Premudryi Hidalgo Don Kikhot z Lamanchi (u 2-okh chastynakh) [The Ingenious Gentleman Don Quixote of La Mancha (in Two Parts)]*. Kharkiv: Folio. [In Ukrainian].
10. Franko, I. Ya. (1977). *Zibrannia tvoriv u 50-y tomakh [Collected Works in 50 Volumes]*. Kyiv: Naukova Dumka, 8, 279–288. [In Ukrainian].
11. Collins, J. (2016). *Uncommon Cultures: Popular Culture and Post-Modernism*. Taylor & Francis Group. [In English].
12. Hutcheon, L. (1989). Historiographic Metafiction: Parody and the Intertextuality of History. *Intertextuality and Contemporary American Fiction* / Ed. O'Donnell and Robert Con Davis. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 3–32. [In English].
13. Hutcheon L. (1984) Narcissistic Narrative: The metafictional paradox. London: Routledge. [In English].
14. Josipovici, G. (1979). *The World and the Book. A Study of Modern Fiction*. Houndmills: Macmillan. [In English].
15. Lodge, D. (1986). *The novelist at the crossroads: and other essays on fiction and criticism*. London: Ark. [In English].
16. Teismann, M. W., Weber, L. A. (2020). *Playful Spirit. Exploring the Theology, Philosophy, and Psychology of Play*. Lexington Books. [In English].

Submitted November 24, 2025.

Accepted January 25, 2026.

Published May 29, 2026.

Ihor Havrylo, Senior teacher at the Department of Romance Languages and Foreign Literature, Uzhhorod National University (88000, Ukraine, Transcarpathian region, Uzhhorod, Narodna Square, 3), e-mail: ihor.havrylo@uzhnu.edu.ua, <https://orcid.org/0000-0003-1782-7146>

The Phenomenon of Game in Literature: Theoretical Approaches and Aesthetic Aspects

The phenomenon of game as an interdisciplinary concept is gaining increasing relevance in the humanities, particularly in literary studies. Contemporary literature actively employs game strategies that expand the boundaries of artistic thinking and text interpretation. Despite growing attention to this issue, the specificity of play manifestation within the structure of a literary work remains insufficiently investigated. This determines the need for a comprehensive understanding of game as a universal form of creativity capable of integrating philosophical, aesthetic, and cultural dimensions.

The purpose of the article is to investigate the phenomenon of game as an aesthetic category and a mode of artistic thinking in literature, particularly to identify its forms, functions, and types in the context of the development of the art of writing.

To achieve this goal, comparative and descriptive methods were applied, which made it possible to trace the evolution of game forms in literature, define their structural and semantic features, and outline the interaction between author and reader within the framework of game communication.

The study reveals that game in literature is a multi-level model of artistic thinking encompassing both the form and the content of a work. Two main types of game are distinguished: 1) game that imitates serious activity (the realistic, mimetic type), and 2) game as a goal of itself, realized through metafiction that blurs the traditional boundaries between fiction and reality. The investigation shows that literary game serves as an instrument of creative freedom, a form of authorial self-irony, and a means of involving the reader in co-creation.

Game is a universal category that enables the artistic process to be comprehended as a dynamic and creative interaction between the author, the text and the reader. Literary game contributes to the renewal of forms and meanings, ensures the dialogic nature of art, and emphasizes its openness to multiple interpretations. It functions not only as a means of artistic expression but also as a way of understanding the world and achieving artistic self-realization.

The article systematizes the principal approaches to the interpretation of the phenomenon of game in literary studies of the twentieth and twenty-first centuries, outlines the typological models of ludic strategies, and identifies the main trends in contemporary research.

Keywords: game, game reality, literary game, metafiction, meta-game.

Як цитувати: Гаврило, І. (2026). Феномен гри в літературі: теоретичні підходи та естетичні аспекти. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філологія»*, (98), 19-25. <https://doi.org/10.26565/2227-1864-2026-98-03>

Cite as: Havrylo, I. (2026). The Phenomenon of Game in Literature: Theoretical Approaches and Aesthetic Aspects. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series Philology*, (98), 19-25. <https://doi.org/10.26565/2227-1864-2026-98-03> [in Ukrainian]