

УДК 82.09:821.112.2-31

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2026-216-44>

## ОСОБЛИВОСТІ ХУДОЖНЬОЇ РЕАЛЬНОСТІ В РОМАНІ ЮЛІ ЦЕ «ІНСТИНКТ ГРИ»

### PECULIARITIES OF ARTISTIC REALITY IN THE YULI ZEH'S NOVEL 'GAMING INSTINCT'

**Соколовська С. Ф.,***orcid.org/0000-0002-2335-1765*

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри германської філології та зарубіжної літератури  
Житомирського державного університету імені Івана Франка**Борова Л. О.,***orcid.org/0000-0003-0116-8211*викладач кафедри германської філології та зарубіжної літератури  
Житомирського державного університету імені Івана Франка

У статті обґрунтовано актуальність постструктуралістського методу, який пропонує гнучкий підхід до понять «експеримент», «фікційність» і у такий спосіб відкриває нові можливості для розгляду «експериментальності» в літературі. Показовим у цьому стосунку є роман Юлі Це «Інстинкт гри», його експериментальний характер конкретизовано на рівні сюжету, а також у рамковій композиції твору, коли події зображено в контексті юридичної реконструкції справи, опису фактів кримінальною суддею. Проаналізовано застосування класичної моделі теорії ігор у межах постмодерністської художньої парадигми. За допомогою постструктуралістської стратегії опису літературного твору встановлено, що зображена картина світу не зв'язана змістовно з ігровою моделлю, вона є змінною. Постановка питань у такий спосіб пропонує можливість отримати нові знання через літературу, змінюючи вектори й оцінки. Описано структуру художньої реальності, її потенціал і суперечності, тобто ті складники, які визначають її як форму сучасного досвіду і роблять її такою, що можна описати і передати. Дослідження показало, що різні констеляції «гри» можна лише частково охопити інструментарієм теорії ігор, оскільки онтологічна реальність роману ставить під сумнів раціональність через «іраціональну» поведінку персонажів. Художня картина світу, репрезентована романом, постає як результат сприйняття цілісного художнього висловлювання. Йдеться не лише про наявні ознаки постмодерністської літератури, що фіксують досягнутий рівень розуміння людини і світу. Запропонована авторкою концепція виражає сучасний досвід часу і у такий спосіб діє як засіб дистанціювання та рефлексивного погляду на постмодернізм. Розглянуто лінію від теорії ігор через модель «дилема в'язня» до роману, інтерпретацію розширено поведінковими аспектами. З'ясовано, що «дилема в'язня» головного персонажа не є такою в класичному розумінні, а представляє індивідуально-авторську художню трансформацію теоретичної ігрової моделі.

**Ключові слова:** постмодерністська література, постструктуралістський метод, теорія ігор, експеримент, діалогічна взаємодія.

This article substantiates the relevance of the poststructuralist method, which offers a flexible approach to the concepts of “experiment” and “fictionality,” thereby opening new possibilities for analyzing “experimentalism” in literature. A distinct example in this regard is Juli Zeh’s novel *The Gaming Instinct*, whose experimental nature is expressed both at the plot level and through its framed composition – where events unfold within the structure of a legal case reconstruction, narrated by a criminal court judge. The study explores the application of the classical game theory model within the postmodern literary paradigm. Using a poststructuralist reading strategy, the analysis shows that the presented picture of the world is not related in content to the game model; rather, it is variable and shifting. This interpretative approach allows for the emergence of new forms of knowledge through literature, by altering evaluative

© Соколовська С. Ф., Борова Л. О., 2026

Стаття поширюється  
на умовах ліцензії  
відкритого доступу (CC BY 4.0)

frameworks and interpretive vectors. The article describes the structure of the literary reality, its internal potential and contradictions – the elements that define it as a form of contemporary experience, capable of being both described and communicated. The research demonstrates that various configurations of “game” within the novel can only be partially captured using the tools of classical game theory. This is because the ontological theory of the text challenges the rationality through the “irrational” behavior of its characters. The aesthetic world represented in the novel is perceived as the outcome of a complete artistic expression, rather than as a model bound by a stable theoretical framework. The work not only displays familiar traits of postmodern literature, reflecting the prevailing understanding of the human condition and world perception, but also offers a contemporary experience of time, functioning as a medium of distance and critical reflection on postmodernism itself. The article traces a theoretical trajectory from game theory, through the “prisoner’s dilemma” model, and into its literary interpretation within the novel, expanded further by behavioral dimensions. It is shown that the protagonist’s “prisoner’s dilemma” does not conform to the classical understanding of it, but instead represents an individually and artistically transformed version of the theoretical game model.

**Key words:** postmodern literature, poststructuralist method, game theory, experiment, dialogic interaction.

**Постановка проблеми.** За 25 років, що минули з часу виходу дебютного роману Юлі Це «Орел і ангел» (2001), книги цієї авторки стали міжнародними бестселерами сучасної німецькомовної літератури. У вигаданих світах вона ставить своїх героїв у складні та проблемні ситуації, щоб спостерігати, що з ними відбувається і як вони поведуться. При цьому вона, як письменниця, керується тією ж цікавістю, що й експериментатор: незалежно від конкретної мети або конкретно сформульованого на початку процесу написання інтересу до пізнання, її творчість спрямована на пошуки альтернативної реальності, паралельного світу, який стає формою реальності, в якому можна програвати ситуації, випробовувати концепції та моделі взаємодії між «можливим» та «дійсним» світом. Застосовуючи «ігровий» підхід, Юлі Це у такий спосіб показує особливий адогматичний тип світорозуміння під час само- і світотворення, а також конструювання реальностей та ідентичностей. Наукового осмислення потребує літературознавчий контекст теорії ігор у романі Юлі Це «Інстинкт гри» (2004), застосовність категорії експериментальності для розгляду фікційності художнього світу. Такий підхід виявляється актуальним, він зумовлений складною онтологією художнього твору, його буттям у формі тексту як знаково-комунікативної системи.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Творчість Юлі Це всебічно вивчається, аналізується і постійно поглиблюється. Окрім значної кількості окремих статей, за 25 років у Німеччині вийшло п’ять збірників, присвячених аналізу жанротворчих, стильових, сюжетно-композиційних, тематико-естетичних, рецептивних особливостей творів Ю. Це. Її твори стали предметом наукових досліджень за принципами текстуальності (Ю. Брокофф, Е. Штерн, Г. Штінінг), контекстуальності (К. Кауер, С. Е. Клоке, К. Сміт, Л. Шерер, С. Хорсткотте), метатекстуальності (Л. Ріхтер), інтертекстуальності (К. Куль, Е. Шиллінг), з наратологічної перспективи (Т. Б. Фур, Ю. Шелл), з точки зору мотивної організації (Л. Альт, М. Граф, І. Новер), з літературно-дидактичної перспективи (Я. Штандке). Безсумнівим є вплив творів цієї письменниці на сучасну європейську культуру, що корелюють з постмодерністською літературою і вимагають дослідницької уваги, зокрема з боку української германістики. Праці українських вчених, серед яких Н. Астрахан, О. Онищенко, Я. Поліщук, А. Савина, свідчать про необхідність неупередженого погляду на феномен постмодерністської літератури, наголошують на перечитуванні в сучасному контексті та літературознавчому потрактуванні художніх текстів [1, с. 6]. Кроком у цьому напрямі є розкриття особливостей художнього мислення Юлі Це в романі «Інстинкт гри» на тлі постмодерністського досвіду.

**Метою** цієї розвідки є визначення особливостей художньої реальності в романі Юлі Це «Інстинкт гри» в руслі постструктуралістського методу, який пропонує гнучкий підхід до понять «експеримент», «фікційність» і у такий спосіб відкриває нові можливості для розгляду «експериментальності» в літературі. Обраний підхід стосується вивчення реалізації теорії ігор, а саме експериментальних конструкцій на рівні сюжету і персонажів, які відкривають літературно-художню творчість у буттєві та пізнавальні виміри.

**Виклад основного матеріалу.** Юлі Це рефлексує над експериментальним характером своїх романів таким чином: «У всіх романах я ставила своїх персонажів у максимально екстремальні ситуації і спостерігала, що відбувається з ними і зі мною [...] / Я сприймаю те, що роблю, як експеримент» [2, с. 12]. За спостереженням дослідників творчості Ю. Це С. Дерінг, М. Еден, її романи задумані як простори можливостей в альтернативному світі [2, с. 12]. Показовим у цьому стосунку є роман «Інстинкт гри», його експериментальний характер конкретизовано на рівні сюжету, а також у рамковій композиції твору, коли події зображено в контексті юридичної реконструкції справи, опису фактів кримінальною суддею. Ця рамкова історія теж може бути прочитана як експериментальна: експеримент полягає в тому, що суддя, яка виносить рішення у цій справі, намагається у ролі оповідачки від першої особи представити юридичні обставини експерименту учня гімназії Алева у літературній формі, щоб дії учасників стали зрозумілими, а зв'язки між ними очевидними. У такий спосіб вона намагається обґрунтувати свій вирок, яким покарано лише Алева, насамперед собі, але також і іншим суддям, що беруть участь у судовому процесі.

З моменту публікації в кінці 2004 року роман «Інстинкт гри» привертає широку увагу громадськості у Німеччині. Про це свідчать численні наукові статті, дослідження, відгуки і рецензії, а також екранізація роману відомим німецьким режисером Грегором Шніцлером у 2013 році. Авторка дисертаційного дослідження 2018 року Каролін Куль з Рурського університету в Бохумі підкреслює «надзвичайну інтертекстуальність» роману, який не можна зводити до його сюжету, сексуального насильства та шантажу вчителя в гімназії в Бонні [3, с. 14].

Розгляд сюжету і персонажів на метарівні вказує шлях художнього пізнання, підпорядкованого завданню цілісного відтворення образу дійсності [1, с. 7]. На цьому шляху спостерігаємо гру відображеннями й конструювання багатовимірною простору:

*«Alev war derartig überzeugt von seinen Worte, dass diese Überzeugung sich zu Wahrheit verdichtete, so wie unendlich oft wiederholte Spiegelungen von Realität schließlich Realität ergaben. Wie immer lag das Eigentliche in der Form, Inhalte waren austauschbar. Wenn Ada länger zuhörte, würde sie ihm eines Tages glauben, ganz gleich, was er erzählte»* [4, с. 140].

Художній простір визначають численні ігрові імплікації метафоричного походження, що стають формою оцінки реальності, перспектив її розвитку. Ці імплікації є релевантними для розуміння і інтерпретації картини світу, репрезентованої твором. У нашому баченні, один із головних персонажів Алев свідомо зміщує різні конотації гри, щоб приховати «вибуховість» експериментальних дій. Заплутана гра постає в контексті твору грою без правил: у такому випадку вже не можна судити про добро і зло.

Поділяючи точку зору Н. Астрахан щодо активності, особистісної відтворювальної діяльності читача, вважаємо продуктивними процесуально орієнтовані суб'єкт-об'єктні методологічні настанови, зумовлені рецептивною естетикою [5, с. 171]. Ці настанови включають побудову теоретичної моделі досліджуваного предмету, щоб таким чином розкрити імпліцитну структуру внутрішніх і рамкових експериментів роману. Важливою передумовою побудови такої моделі є діалогічна взаємодія реципієнта з автором, що відповідає діалогічній сутності літературного твору [5, с. 196].

У нашій діалогічній взаємодії це означає використання теорії ігор як основної дискурсивної системи координат для стратегії дій Алева, для оцінки цієї стратегії у зображеній картині світу. З цією метою необхідно звернути увагу на відмінність між метафоричним і математичним використанням терміну «гра». Таке розмежування стає основою для розуміння цілісної картини світу й відповідної концепції людини, при цьому «гра в літературі» перетворюється на «експеримент у літературі», а «ігрова конструкція» на «експериментальну конструкцію». Поведінкова теорія ігор доповнює інтерпретацію роману важливим аспектом: як тільки класична теорія ігор перевіряється на її емпіричну релевантність – саме це робить Алев у своєму експерименті – її «практичну» сторону, поведінкову теорію ігор, не можна обійти. Якщо пояснювати вчинки Алева незалежно від його метафоричних висловлювань, виключно як экс-

перимент з теорії ігор, який емпірично реалізує модель теорії ігор, то для цього необхідно розширити інтерпретацію поведінковими аспектами [6, с. 66].

Для літературознавчого пізнання твору доцільно простежити лінію від теорії ігор через модель «дилема в'язня» до роману. Як відомо, теорія ігор займається моделями стратегічних дій у соціальних взаємодіях. З огляду на таку широку сферу застосування не дивно, що теорія ігор є основою різних наукових дисциплін, котрі використовують її як «інструмент для точного аналізу стратегічних ситуацій» [7, с. 7]. У чому полягає мультидисциплінарна адаптивність теорії ігор? За допомогою теорії ігор можна представити людську поведінку в конфліктних ситуаціях у вигляді «моделей». Отже, гра є моделлю конфлікту або формалізованим описом соціальних конфліктних ситуацій [7, с. 10]. Крім цього, до моделей часто додаються так звані «cover stories», історії, які ілюструють ситуації прийняття рішень. «Дилема в'язня» – це класична модель теорії ігор, що показує, чому двоє раціональних людей можуть не співпрацювати, навіть коли це в їхніх спільних інтересах, адже переслідування індивідуальних інтересів може завдати шкоди колективу, і тому доцільно дотримуватися колективної стратегії [7, с. 92].

У романі, окрім цитування Алева і Ади з книги Роберта Аксельрода «Еволюція кооперації» (1984), є кілька інтертекстуальних посилань на модель «дилема в'язня». Так, перед першою зустріччю з Адою вчитель Смутек відчуває себе у ролі «грабіжника банку». Коли Ада спокушає його в душовій спортивній залі, ми знову бачимо Смутека, який ніби приміряє на себе цю роль:

*«Er fühlte sich wie ein Bankräuber im Foyer, der, beide Hände in den Manteltaschen, den entscheidenden Satz noch nicht ganz auf der Zunge hat. Er konnte aufhören, und alles würde sein, wie es gewesen war»* [4, с. 326].

Класичну модель теорії ігор використано у межах постмодерністської художньої парадигми для позначення певної сфери дослідження як «розріз реальності». Постструктуралістська стратегія опису літературного твору виявляє, що зображена картина світу не зв'язана змістовно з ігровою моделлю, вона є змінною. Постановка питань у такій спосіб пропонує можливість отримати нові знання через літературу, змінюючи вектори й оцінки, подібно до того, як відбулися зміни щодо сприйняття й розумінні світу і себе у Ади. Вона не знала точно, чи подобається їй така ситуація, чи ні. Але вона була впевнена, що гра не могла продовжуватися, поки всі троє гравців були в одному човні:

*«Für das Gefühl, das sich gerade häuslich in ihr niederließ, gab es ein simples Wort: Freiheit. Sie fühlte sich, als hätte Alev Recht, dem sie genau genommen niemals ein einziges Wort geglaubt hatte. Als wäre alles ein Spiel. Nicht NUR ein Spiel, sondern EIN SPIEL»* [4, с. 467].

Як реалізовано гру «дилема в'язня» в експериментальній установці Алева? План Алева полягає в тому, щоб змусити свою однокласницю і подругу Аду спокусити вчителя німецької мови Смутека. На підставі фотографій, які Алев таємно робить і на яких зображені обоє під час статевого акту, між Адою і Смутеком виникає соціальна конфліктна ситуація: вони повинні вирішити, чи приходити на подальші зустрічі, як наказує Алев, чи викрити ситуацію, після чого Алев опублікує фотографії.

У своєму експерименті Алев посилається в першу чергу на «Еволюцію кооперації» Роберта Аксельрода. Теоретичні роздуми Р. Аксельрода щодо «дилеми в'язня» стосуються кількох ітеративних або нескінчених серій ігор, що значно ускладнює базову гру [6, с. 74]. Важливим аспектом, який підкреслює Р. Аксельрод, є можливість гравців помститися за попереднє рішення суперника. Така стратегічна можливість з'являється у гравців тільки завдяки повторюваним іграм, або коли грається кілька ігор поспіль. Найкращою стратегією гравця в одноразових іграх з «дилемою в'язня», за Р. Аксельродом, є колективна стратегія, однак при багаторазовому повторенні гри стратегія ускладнюється: тоді вона означає ґрунтовне продумування дій для кожної можливої конфігурації гри, ці дії гравець повинен продумати на початку гри.

Наша інтерпретаційна стратегія передбачає пошук причин для початку експерименту та з'ясування мотивів експериментатора, що стоять за цим. Звертаємо увагу не тільки на склад-

ність зображеної ситуації, але й на індивідуальне сприйняття її експериментатором. Оскільки експеримент у «Інстинкті гри» ініціює Алев, для визначення вихідної ситуації важливими є саме його мотиви. Для Алева мета його експерименту є чіткою:

*«Macht. Neue Entfaltungsmöglichkeiten für alle Beteiligten. Teuflisches Vergnügen. Vielleicht Geld. Vor allem aber: Befriedigung des Spieltriebs»* [4, с. 284].

Крім цих явних намірів Алева, вартими уваги є й інші фактори, такі як політичні події того часу, його життєва ситуація, зумовлена підлітковим віком, та його психологічний стан [6, с. 77]. Розуміючи постмодернізм як концепцію передачі досвіду часу, основною характеристикою якої є різноманітність, що не піддається жодній уніфікації [8, с. 9], усвідомлюємо потребу врахування глобальних ключових подій, що спричинили загальну атмосферу змін. Зокрема, терористичні атаки 11 вересня 2001 року, війна в Іраку, стрілянина в Ерфурті 26 квітня 2002 року, теракти в Мадриді 11 березня 2004 року. Всі вони складають тло тривожного погляду на покоління, гаслом якого є «Все дозволено», ставлення до життя якого визначають надлишок, різноманіття і майже нескінченні можливості вибору [8, с. 9]. Це особливо помітно на прикладі Алева: його одержимість владою, маніпулятивність і зарозумілість є типовими рисами індивідуальної екзистенції. У такій концепції людини взаємодію глобалізації, множинних процесів соціалізації та їхнього наслідку – симуляції – втілено як форму буття в епоху, позбавлену цінностей [8, с. 305]. Йдеться про «трансцендентну бездомність», до сприйняття та визнання котрої, здатний лише вчитель історії Хефі:

*«Schon während des Desserts hatte Höfi angefangen, über Werteverlust und transzendente Obdachlosigkeit zu reden und dabei ständig auf seinen Teller geschaut, als ob es ihm gleichgültig wäre, ob jemand zuhörte oder nicht»* [4, с. 211].

Здається, що завдяки своєму віку та історичному погляду на сьогодення, який він називає «історичністю сьогодення», вчитель має перевагу над учнями, що не можуть знайти опори в постійному «непроникному хаосі» сьогодення:

*«Er sprach gern über die Historizität der Gegenwart. [...] Gegenwart sei undurchdringliches Chaos, die Vergangenheit ein stromlinienförmiges Ding. Um ein wenig Zucht in das gegenwärtige Durcheinander zu bringen, müsse man es als Geschichte und damit als etwas Vergangenes behandeln»* [4, с. 46-47].

Але коли його дружина померла після багаторічної хвороби, Хефі без вагань пішов за нею:

*«Er war klug genug gewesen, das Ausmaß seiner Verlorenheit zu erkennen. Das Leben war schwierig geworden, es gab nichts Großes, an das man glauben, keine Pflichten, die man erfüllen, keine Bräuche, an denen man sich freuen konnte, und was einst eine Familie gewesen war, bestand aus versprengten Einzelwesen, die man liebte oder verzweifelt bedauerte – es ließ sich kaum noch unterscheiden»* [4, с. 318-319].

У цьому нігілістичному світогляді віра і релігія замінюються «ілюзорним двійником, що виглядає як оригінал, а саме прагматизмом» [8, с. 399]. На думку К. Могендорф, нігілізм створює основну передумову для прагматичних дій, що в умовах втрати сенсу і цінностей дозволяють їх штучно конструювати, оскільки вони базуються на встановлених правилах, а отже гарантують функціонування міжособистісних стосунків [8, с. 402]. Відповідно, дії Алева та його експерименти слід розуміти як пошуки сенсу, при цьому виявляємо структуру художньої реальності, її потенціал і суперечності, тобто ті складники, які визначають її як форму сучасного досвіду і роблять її такою, що можна описати і передати. Так, ми бачимо актуальний формат художнього простору, його рухомість і відкритість:

*«Die Zeit verging mit Bleigewichten an den Füßen. Aufgrund perspektivischer Verzerrung schienen das wuchtige Unglück im entfernten Madrid und die kleine, aus unmittelbarer Nähe betrachtete Katastrophe eines Lehrerselbstmords von gleicher Größe zu sein. Ihr Aufeinanderfolgen erzeugte eine Bedrohung. Sobald die Menschen etwas nicht begreifen konnten, fielen sie dem Aberglauben zum*

*Opfer, als wären Aufklärung, Forschung und Fortschritt oberflächliches Geklimper gewesen, das nur in guten Zeiten vom tragischen Geworfensein des Menschen ablenken konnte* [4, с. 308].

Через численні переїзди – разом із родиною Алев мешкав в Австрії, Іраку, США та Сербії – він не має батьківщини. Життєвий досвід Алева базується на нестабільності та різноманітті, що ускладнює формування зрілого, стійкого світогляду та етично-моральної позиції. До того ж сімейний будинок Алева не є місцем, де підліток може сховатися, знайти орієнтир і спокій, зустріти розуміння і відповідальну батьківську турботу [9, с. 225]. Схоже, що батьки мало реагують на його потреби; натомість мати Алева, Амелія, сама веде нестабільне життя між культурами та релігіями, через що не відчуває себе повністю вдома в жодній з них. Тому юнак намагається впливати на своє безпосереднє соціальне оточення шляхом активного втручання в нього. За допомогою експериментальної конструкції він створює зрозумілий, контрольований простір. У цьому просторі, обмеженому ігровою ситуацією, він почувається впевнено і зберігає вирішальну владу над «добром» і «злом» [3, с. 215].

На сімейну ситуацію також впливає батько, який здебільшого відсутній через роботу, а коли присутній, то іноді застосовує насильство щодо своєї дружини. Під час зустрічі Алева з батьком, який щойно повернувся з ділової поїздки і оголосив про намір переїхати з сім'єю до Судану всупереч волі та без узгодження з дружиною і синами, ситуація загострюється. Важливим аспектом, який пояснює проблемні стосунки між Алевом і його батьком, є подія в дитинстві Алева. Пошук Алевом орієнтації і безпеки, стабільності, батьківської любові й захищеності бере початок у травматичній автокатастрофі, яку він пережив разом зі своїм батьком і через нього. Ця подія визначає весь його процес індивідуалізації та є основою його дій.

Тоді у паркінгу в центрі Белграда батько вчив сина, що сидів поруч із ним, перемикаючи передачі. Він саме направив автомобіль до шлагбаума, щоб виїхати з паркінгу. Але замість того, щоб обрати одну з двох смуг, батько натиснув на педаль газу і врізався в бетонний стовп. Обидва не постраждали фізично, проте Алев отримав психологічну травму. Батько виглядав одночасно здивованим і веселим, ніби не міг повірити в те, що сталося, і пояснив синові:

*«Plötzlich konnte ich mich nicht entscheiden. In Wahrheit gibt es kein Für und Wider, keine Gründe für rechts oder links. Merk dir das, Söhnchen. Was die Menschen täglich ihre Entscheidungen nennen, ist nichts weiter als ein gut einstudiertes Spiel»* [4, с. 179].

Ці слова мали великий вплив на Алева – він зрозумів їх з дитячої точки зору і засвоїв, не замислюючись. Через роки, коли він вже майже досяг повноліття, він все ще вірить, що людські вчинки – це велика гра. Тому передбачити людську поведінку нереально, довіряти людям неможливо. Якщо керування автомобілем є лише домовленістю людей про певну поведінку в ситуації з двома варіантами повороту, то за цими двома варіантами не залишається ніяких правил, ніяких суперечок про «за» і «проти», а лише абсолютна свобода – «гра».

Включившись у діалог з авторкою, бачимо різні констеляції «гри», однак їх можна лише частково охопити інструментарієм теорії ігор, оскільки онтологічна реальність роману ставить під сумнів раціональність через «ірраціональну» поведінку персонажів. У художній реальності Алев не є нейтральним щодо обох гравців, а сам виступає гравцем, який щотижня повинен вирішувати, чи вигідно йому продовжувати або припиняти «гру». Те, що на цьому етапі Алева дійсно можна розглядати як гравця, підкреслює спостереження, що Ада і Смутек розвивають спільні інтереси, закохуються одне в одного і виступають разом. Через зміни у стосунках констеляція навколо Ади, Алева і Смутека не є «класичною» за правилами «дилеми в'язня». Крім цього, в різних аспектах гравці самі встановлюють правила гри. Вони є частково автономними щодо стандартів, яким підкоряються, і в цьому сенсі реалізують тезу Алева про те, що гра є останньою можливістю насолодитися свободою.

Отже, всі гравці в один або кілька моментів також є ведучими гри. Їхня свобода полягає в тому, що вони можуть самостійно встановлювати правила гри або модифікувати діючі пра-

вила, цілеспрямовано порушуючи їх. Враховуючи різні констеляції «гри», а також застосування моделі «дилема в'язня», можна побачити масштаб художньої реальності у авторській перспективі. У цій реальності персонажі намагаються створити світ доскональної раціональності, однак їй заважають аспекти емоційності, які неможливо виключити.

Раціональність гри руйнується, коли Смутек, Алев і Ада вперше сміються разом після того, як директор гімназії перевіряв спортзал, щоб застати Смутека і Аду під час сексу, але вони були попереджені:

*«Zum ersten Mal hatten sie zu dritt miteinander gelacht, und nun schien etwas zerbrochen, ein Riegel, eine Kette, ein Gitterstab, und Ada fragte sich, ob dies das eigentliche Ende des Gefangendilemmas sei: wenn Richter und Angeklagte sich in die Arme fielen, um gemeinsam über einen Repräsentanten der alten Ordnung zu spotten»* [4, с. 467].

Після цієї події відбувається те, про що Смутек говорив ще на початку роману, а саме, що він шукав сенс життя. Сенс, як його описано в останньому розділі, полягає в зануренні в сьогодення, в кандідівському «cultiver notre jardin». Мова вже не йде про великі питання права і справедливості, норм і суспільства, гри і раціональності, а про маленьке щастя парних стосунків.

**Висновки.** Художня картина світу, репрезентована романом, постає як результат сприйняття цілісного художнього висловлювання. Йдеться не лише про наявні ознаки постмодерністської літератури, що фіксують досягнутий рівень розуміння людини і світу. Запропонована концепція виражає сучасний досвід часу і у такий спосіб діє як засіб дистанціювання та рефлексивного погляду на постмодернізм.

Відповідно до сформульованої мети розвідки розглянуто лінію від теорії ігор через модель «дилема в'язня» до роману, інтерпретацію розширено поведінковими аспектами. З'ясовано, що «дилема в'язня» головного персонажа не є такою в класичному розумінні, а представляє індивідуально-авторську художню трансформацію теоретичної ігрової моделі.

Перспективним є вивчення творів постмодерністської літератури з урахуванням соціально-історичного і культурного контексту, релевантного для діалогу автора і читача.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Астрахан Н. Особливості художнього мислення Х. Л. Борхеса (на матеріалі збірки новел «Сад з розгалуженими стежками»). *Літературний процес : Методологія. Імена. Тенденції*. Київ : НМЦ видавничої діяльності Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. 2024. № 24. С. 6–16. <https://doi.org/10.28925/2412-2475.2024.24.1>
2. Doering S., Eden M., Splittgerber K. Im Atelier. Beiträge zur Poetik der Gegenwartsliteratur. Hildesheim : Fruehwerk Verlag. 2008. 380 S.
3. Kull C. Juli Zehs Roman „Spieltrieb“. Intertextuelles Spiel als Ausdruck von Gesellschafts- und Kulturkritik. Berlin : Peter Lang Verlag. 2018. 344 S.
4. Zeh J. Spieltrieb. München : btb Verlag. 2006. 570 S.
5. Астрахан Н. Метафізика літературно-художнього діалогу : монографія. Київ : 7БЦ, 2025. 340 с. <https://eprints.zu.edu.ua/45797/1/1.pdf>
6. Stern E. Experiment und Komplexität. Literarische Versuchsanordnungen in Juli Zehs *Spieltrieb* und Lukas Bärfuss' *Koala*. Baden-Baden : Rombach Wissenschaft Verlag. 2023. 352 S.
7. Diekmann A. Spieltheorie : Einführung, Beispiele, Experimente. Hamburg : Rowohlt Taschenbuch Verlag. 2009. 272 S.
8. Mogendorf C. Von „Materie, die sich selbst anglotzt“: Postmoderne Reflexionen in den Romanen Juli Zehs. Bielefeld : Aisthesis Verlag. 2017. 527 S.
9. Hubmann Ph. Die Logik der Agonie. Zur Kritik der postmodernen Gewalt bei Michael Haneke und Juli Zeh. *Rationalität und Formen des Irrationalen im deutschen Sprachraum. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart*. Hg. Von G. Antunes, S. Goldblum und N. Pineau. Bern : Peter Lang Verlag. 2013. S. 219–233.

Дата першого надходження статті до видання: 14.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 11.02.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 14.04.2026