

Беляков О. О.

Волинський національний університет імені Лесі Українки

Пожарська Н. В.

Волинського національного університету імені Лесі Українки

Шкамарда О. А.

Волинський національний університет імені Лесі Українки

ЛІНГВІСТИЧНІ ТА ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧІ ЗАСОБИ РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПТУ «ГРА» У РОМАНІ ДЖОНА ФАУЛЗА «МАГ»

*Статтю присвячено аналізу лінгвістичних та літературознавчих засобів реалізації концепту «ГРА» в романі Джона Фаулза «Маг». Гра розглядається як ключова естетична домінанта постмодерністського письма та структуроутворювальний принцип поетики твору. Теоретичну основу дослідження становлять концепція «людини ігрової» Й. Гейзинги, типологія гри Р. Каюа, герменевтичне осмислення гри у Г.-Г. Гадамера, а також рецептивно-естетичний підхід В. Ізера, який дозволяє інтерпретувати читання як специфічну форму гри між текстом і реципієнтом. На цьому тлі роман Джона Фаулза «Маг» розглянуто як складний ігровий постмодерністський текст, у якому гра виконує онтологічну, епістемологічну, композиційну та комунікативну функції. У статті з'ясовано, що концепт «ГРА» в романі реалізується передусім через метатеатральну модель *godgame*, організовану Морісом Кончісом. Острів Фракос, простір вілли та численні «вистави» формують театралізований хронотоп, де зникаються різні «можливі світи» та альтернативні рівні реальності, а персонажі постають як «маски» і «гравці» одночасно. Спираючись на дослідження Н. Кравченко та О. Жихаревої, змодельований «світ театру» проаналізовано як метатекстуальну рамку, що задає спосіб прочитання подій роману й перетворює їх на багаторівневу інтертекстуальну гру. Особливу увагу приділено літературознавчим механізмам реалізації гри та їхньому поєднанню з лінгвістичними засобами вербалізації гри: лексемами й словосполученнями на позначення гри, театральності, маскараду; описовим деталям, що маркують пороговість ігрового простору; повторюваним образами і модальним структурам, які підкреслюють розмитість меж між реальним та уявним, «серйозним» і «несерйозним». При цьому епістемологічна невизначеність розглядається як центральний ігровий прийом роману: суперечливі версії подій, зміна масок персонажів і порушення наративних очікувань змушують читача постійно перегравати власні інтерпретації, що узгоджується з концепцією В. Ізера про «гру уяви» як власне буття літературного твору. Зроблено висновок, що гра в романі «Маг» постає як багатовимірний концепт, який поєднує театральну модель світу, авторську стратегію маніпулювання сприйняттям, поетику маски та симуляції, а також лінгвістичне моделювання невизначеності. Сукупність літературознавчих і лінгвістичних засобів перетворює текст роману на простір випробування свободи героя і читача, а також на поле філософської рефлексії над межами пізнання й автентичності.*

Ключові слова: *гра, godgame, метатеатр, театральність, постмодернізм, епістемологічна невизначеність, Джон Фаулз, «Маг».*

Постановка проблеми. Дослідження присвячено вивченню категорії гри, яка є однією з ключових ознак постмодерністської літератури. У художньому дискурсі постмодернізму гра постає не лише як особливий світоглядний концепт, а й як важливий структуротворчий елемент поетики: вона деконструє усталені ієрархії, переводить серйозну реальність в умовний, симу-

льований простір, де істина завжди множинна й тимчасова.

Одним із найяскравіших прикладів ігрових стратегій в англійській прозі другої половини ХХ століття є роман Джона Фаулза «Маг». Це складний, демонстративно ігровий текст, у якому епістемологічна невизначеність виступає центральним прийомом організації як сюжетного, так

і психологічного рівнів. Саме гра визначає спосіб побудови подій, форму подання досвіду героя й характер залучення читача.

У цьому контексті постає проблема поєднання літературознавчого (поетика, структура, театральність, маскарад) і лінгвістичного (лексика, образність, нарративна модальність) вимірів аналізу концепту «ГРА» в романі «Маг», а також необхідність систематичного залучення тексту твору як основного матеріалу для інтерпретації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Класичним теоретичним підґрунтям для осмислення гри як культурного феномену є праця Й. Гейзинґи «Homo Ludens», де гра визначається як автономний, регламентований простір із власними правилами й символічним порядком, пов'язаний із походженням права, ритуалу, міфу й мистецтва. Р. Каюа у праці «Man, Play and Games» пропонує типологію ігор (agon, alea, mimicry, ilinx), що дає змогу аналізувати різні форми ігрової поведінки та механізмів невизначеності, змагання, перевтілення [3].

Г.-І. Гадамер розглядає гру як онтологічний спосіб буття мистецтва: справжнім суб'єктом гри є не гравець, а сама гра, а театр постає простором, у якому сценічна подія виявляє глибшу реальність людського існування. В. Ізер, розвиваючи рецептивну естетику, тлумачить літературний текст як поле «гри уяви», де смисл виникає внаслідок конвергенції тексту й читача, заповнення лакун і постійного «перегравання» інтерпретацій.

Українські дослідники (О. Сачик, Н. Кравченко, О. Жихарева та ін.) характеризують прозу Джона Фаулза як ігрову, експериментальну, жанрово плинну, акцентуючи на поєднанні екзистенційної проблематики з постмодерністською поетикою. Окремі праці присвячено театральності й метатекстуальності роману «Маг», зокрема аналізу симульованого «світу театру» як метатекстової рамки твору. Наголошується також на жанровому синкретизмі роману та активній позиції читача в розгортванні смислу.

Попри це, лінгвістичні аспекти реалізації гри в романі – лексичні, образні й модальні засоби вербалізації невизначеності, театральності та маскараду – залишаються описаними фрагментарно. Комплексний аналіз поєднання лінгвістичних і літературознавчих засобів актуалізації концепту «ГРА» в «Мазі» з опорою на текстові цитати з роману досі недостатньо представлений, що й зумовлює мету цієї статті.

Постановка завдання. Мета статті – виявити й описати лінгвістичні та літературознавчі засоби

реалізації концепту «ГРА» в романі Джона Фаулза «Маг» на матеріалі конкретних текстових фрагментів, де поєднуються мотиви театральності, маски, симуляції, невизначеності та рецептивної гри. Для досягнення поставленої мети передбачається розв'язання таких **завдань**: окреслити теоретичні параметри концепту «ГРА» в культурологічному, філософському та літературознавчому дискурсах; проаналізувати просторово-хронотопну й театральну організацію роману «Маг» як моделі «godgame»; виокремити й охарактеризувати літературознавчі засоби реалізації гри на прикладі ключових сцен і реплік; дослідити лінгвістичні засоби вербалізації гри, невизначеності та театральності у тексті роману та показати роль читача як співгравця в інтерпретації роману «Маг».

Виклад основного матеріалу. Одним із центральних літературознавчих механізмів реалізації концепту «ГРА» в романі Джона Фаулза «Маг» є театральний код, завдяки якому художня реальність вибудовується як низка режисованих «вистав», маскарадів та псевдоритуалів. У дослідженні Н. Кравченко та О. Жихаревої симульований театральний світ роману визначається як метатекстова рамка, що «establishes a way of reading and interpreting events and actions through the modeling of an alternative theatrical reality» [8, с. 187]. Події від самого початку пропонуються читачеві як такі, що мають бути прочитані через призму театру, гри, перформативності.

На літературознавчому рівні концепт гри реалізується насамперед через просторово-сюжетну організацію роману. Альтернативна театральна реальність безпосередньо організована Морісом Кончісом, який виступає водночас режисером і учасником гри, що в науковій традиції позначається терміном «godgame». У межах цього «божественного» сценарію Ніколасові пропонується не просто спостерігати «вистави», а брати в них участь, причому без попереднього знання ролей і правил. Сам герой фіксує власну втягненість у «театр» Моріса Кончіса, поступово усвідомлюючи, що звичні критерії реального та вигаданого тут не діють, а події набувають статусу випробування, ініціації та експерименту над свідомістю.

Ігровість Моріса Кончіса резонує з розумінням гри, яке декларує сам Джон Фаулз у метатекстових висловлюваннях. В інтерв'ю, процитованому О. Сачик, він наголошує: «письменник повинен уміти вводити в оману читачів. Глузувати з них, наводити на хибний слід. Це дуже важлива складова частина мистецтва романіста» [1]. Далі він

підкреслює, що авторові «необхідно зробити з цього гру», визначаючи для себе ключовим саме дієслово «taquiner» – «дражнити» читача як принцип романістики [1]. У романі «Маг» ці поетологічні установки втілені у фігурі Моріса Кончіса, який «грає» і з героєм, і з читачем, що опиняється в позиції «обдуреного» учасника.

Театральний характер гри в романі особливо виразно проявляється в ключових епізодах, зокрема в першій зустрічі Ніколаса з Лілі: «*She was dressed in what must have been the formal evening style of 1915: an indigo silk evening wrap over a slim ivory-colored dress of some shot material that narrowed and ended just above her ankles*» [4]. Уже ця деталь одягу кодує героїню як фігуру з іншого часу, акторку давнішої епохи. Персонаж з'являється ніби зі сцени, а не з «реальності», що підкреслюється реплікою Моріса Кончіса: «*Lily. May I present Mr. Nicholas Urfe. Miss Montgomery*» [4]. Ім'я, подане як у театральній завісі, фіксує момент входу персонажа в гру, де її статус принципово не визначений. Такий природний і надприродний дуалізм збиває з пантелику героя і стає джерелом його епістемологічної невпевненості.

Особливість поняття «godgame» полягає в тому, що воно водночас реалізує кілька типів гри, описаних Р. Каюа:

– **agon**, адже Ніколас постійно відчуває себе супротивником Моріса Кончіса, якого треба розкрити й перемогти в інтелектуальному змаганні;

– **alea**, оскільки результат гри, її продовження та наслідки для героя є принципово непередбачуваними, «uncertain» у термінах Р. Каюа;

– **mimicry**, адже значна частина дії реалізується через перевтілення, удавання й гри з ідентичністю.

– **ilinx** – момент «запаморочення» свідомості, коли герой втрачає будь-які опори, а межа між нормальністю та божевіллям стає розмитотою [3, с. 12–13].

Таким чином, у межах одного наративного простору поєднуються різні типи гри, що підсилює ефект невизначеності та залежності героя від «правил», які він не контролює.

Гра в романі організована насамперед за принципом маски, а кінцева мета цієї гри – відмова від фальшивого минулого й пошук автентичного «Я» героя. Маска в романі «Маг» виконує кілька взаємопов'язаних функцій:

1. **Як спосіб самозахисту Ніколаса.** У стосунках з Алісон герой визнає: «*The truth was that the recurrent new feeling I had for Alison had nothing to do with what went on in the heart*» [4]. Ця репліка

оголює розрив між тілесним потягом та емоційною відповідальністю: герой свідомо тримає «гру» на рівні поверхневого, відмовляючись включити серце в стосунки. Його поведінка щодо Алісон – це гра з роллю незалежного інтелектуала, який, за власним визначенням, не хоче пов'язувати себе ні з ким остаточно.

2. **Як інструмент Моріса Кончіса, який змушує героя зіткнутися з власною роздвоєністю.** Сцена з Лілі показує, як маска водночас притягує й відштовхує Ніколаса: він вагається між тим, щоб прийняти її як «привид» і як «акторку», не в змозі встановити остаточний статус побаченого. Сам Моріс Кончіс постає як «old devil», про якого Ніколас мислить із сумішню захоплення й недовіри: «*the old devil had not given in one bit*» [4]. Маска тут уже не тільки зовнішній атрибут персонажів, а й метафора етичної позиції: Моріс Кончіс як гравець не здається, не сходить зі своєї ролі до кінця.

3. **Як метатекстова категорія, що описує і саму природу романної реальності.** Як показує В. Боришевський, «Маг» синтезує в собі елементи кількох жанрових традицій – «the gothic novel, the detective novel, the Bildungsroman, the novel of manners, as well as the masque» [2, с. 67]. Саме придворна маска як жанр, за його висновком, «plays a very important role at the level of the world presented in the novel» і впливає на те, «how the novel is perceived and interpreted by the reader» [2, с. 67]. Іншими словами, роман «надягає» на себе маску маски: він не просто містить маскарадні сцени, а й сам структурований за принципами цього жанру, де кожен персонаж є потенційно «іншим», ніж здається.

У такій перспективі концепт «ГРА» нерозривно пов'язується з проблемою ідентичності. Гра масок у романі «Маг» має подвійний ефект: з одного боку, вона розвиває суб'єктні межі й унеможливує фіксовані характерологічні дефініції, з іншого – у межах цієї нестабільності герой змушений шукати дещо більш стале, ніж соціальна роль чи стиль поведінки. Зрештою, саме ігрова ситуація, влаштована Морісом Кончісом, приводить його до необхідності переосмислити власну відповідальність перед Алісон і самим собою.

Стрижневими елементами роману Джона Фаулза «Маг» є аномалії, що спричиняють утворення характерних рис для постмодерністського тексту – фрагментарності, змішування жанрів і стилів, вивільненої хаотичності змісту і зовнішньої неорганізованості форми. Відповідно, центральним ігровим прийомом роману «Маг» є епіс-

темологічна невизначеність. Так, епістемологічна невпевненість є важливою ігровою характеристикою роману Джона Фаулза «Маг»: герой постійно не знає, що саме з ним відбувається, а читач не має змоги однозначно визначити статус подій.

Ця невизначеність реалізується передусім через позицію оповідача. В. Ізер, аналізуючи процес читання, підкреслює, що літературний твір має «two poles, which we might call the artistic and the aesthetic», де «the artistic refers to the text created by the author, and the aesthetic to the realization accomplished by the reader» [7, с. 279]. Звідси випливає, що «the literary work cannot be completely identical with the text, or with the realization of the text, but in fact must lie halfway between the two» [7, с. 279]. У романі «Маг» ця проміжність набуває особливої гостроти, оскільки Ніколас як оповідач не просто реконструює події, а й увесь час сумнівається у власних реконструкціях. Між тим, що він бачив «тоді», і тим, як він це описує «тепер», пролягла дистанція, заповнена сумнівами, самоіронією, спробами змінити оцінки.

Епізод із німецькими солдатами добре ілюструє цю ситуацію. Ніколас згадує: «*My heart jumped. They were in German uniforms*» [4]. Первинна реакція – фізичний шок, зумовлений історичною пам'яттю, страхом і раптовістю будь-якої непоясненої появи. Далі, однак, герой починає раціоналізувати побачене, припускати маневри, але психологічно йому важко прийняти саму можливість того, що «*any Greek soldier would put on a German uniform*» [4]. Внутрішній опір очевидності (він бачить форму) і культурна неможливість ситуації (грек у формі окупанта) провокують епістемологічний розрив, який Моріс Кончіс лише посилює своєю мовчанкою та небажанням здатися.

З формального погляду Джон Фаулз послідовно конструює таку невизначеність через чергування «реалістичних» та очевидно інсценізованих фрагментів, які оповідач не в змозі однозначно розрізнити. Як зазначає Н. Кравченко, симульована реальність у романі «*is achieved by the creation of multiple semiotic worlds: ancient Greek mythology, an illusory realm of mystical reality, intersymbolic spaces, maintained by allusive semiotic codes related to painting, music, structure, architecture, and others*» [4, с. 187]. Один із таких світів – «world of theater», який «*serves as a metatext – a narrative and conceptual framework*» для сприйняття подій [4, с. 187]. У результаті читач опиняється в такому ж становищі, як і герой, – між різними, взаємно суперечливими інтерпретаційними можливостями.

Саме тут стає релевантною заувага Й. Гейзинги, що в грі завжди присутній смисловий вимір: «*In play there is something "at play" which transcends the immediate needs of life and imparts meaning to the action. All play means something*» [6, с. 1]. Гра виходить за межі «*purely biological activity*» і набуває значення завдяки дистанції щодо «*immediate needs of life*» [6, с. 1]. У романі «Маг» Моріс Кончіс не дає Ніколасові готових тлумачень ні своїх дій, ні історій – гра як експеримент над свідомістю має примусити героя самостійно витворити сенс побаченого. Невизначеність тут не дефект реальності, а принцип ігрової організації досвіду.

На лінгвістичному рівні концепт «ГРА» реалізується через низку стійких мовних засобів. Лінгвістична складова ігрової поетики в романі «Маг» пов'язана зі стабільно присутнім лексико-семантичним полем, орієнтованим на гру, театр, маскарад, експеримент. У тексті роману систематично з'являються одиниці типу *game, play, trick, experiment, drama, masque, mask, role, stage, performance*, які формують своєрідний словник гри. Коли Ніколас характеризує експеримент Моріса Кончіса як «маскарад», «драму», «виставу», він тим самим маркує події як умовні, інсценізовані, підважуючи їх статус «реальності». Ці лексеми функціонують як сигнали умовності та вказують на те, що те, що відбувається, не можна сприймати як прозору, однорівневу дійсність.

Образний рівень мовлення також працює на реалізацію концепту «ГРА». Сцена з Лілі, уже процитована вище, демонструє типову для Джона Фаулза комбінацію візуальної деталі й театральної сугестивності: опис сукні, зачіски, мімічних відтінків створює ефект сцени й одночасно ставить під сумнів «природність» персонажа. Тілесні реакції героя (серце, що «стрибає», «шок», «запаморочення») виражені через відповідні дієслова й метафори, можна співвіднести з категорією Р. Каюа «*ilinx*». Дослідник пропонує «*using the term ilinx, the Greek term for whirlpool, from which is also derived the Greek word for vertigo (ilingos)*» для позначення стану «transport» і розладу, що може мати «*organic or psychological form*» [3, с. 24]. У романі цей тип гри-запаморочення вербалізується через мовні одиниці, які фіксують розлад між стабільною картиною світу й тим, що герой бачить у Фракосі.

Важливою є й організація наративної модальності. Мовлення Ніколаса насичене модальними дієсловами, прислівниками сумніву (*perhaps, I suppose, I think*), вставними конструкціями й риторичними питаннями, які підважують попере-

дні твердження. Наприклад, рефлексуючи над власною поведінкою, він зауважує: «*Perhaps the one thing in my favor was that I lied very little*» [4]. Саме через такі мовні засоби читач відчуває нестабільність точки зору: оповідач не претендує на статус «наїзника, що все знає», а демонструє власну обмеженість і помилковість. Це цілком відповідає ідеї В. Ізера про активну участь читача, коли «*The extent to which the "unwritten" part of a text stimulates the reader's creative participation*» [7, р. 280]. Лише постійне «дозаповнення» й «перегривання» інтерпретацій робить гру тексту повноцінною. У романі «Маг» це «дозаповнення» ніколи не завершується остаточно, тому що кожен новий фрагмент інформації надає попереднім подіям нового статусу.

Роман «Маг» свідомо структурується як гра з читачем. Численні лакуни, суперечності й зміни реєстрів змушують реципієнта постійно переглядати попередні інтерпретації. Кожна сцена – від першої появи Лілі до «суду» над Ніколасом – побудована так, щоб одночасно підтверджувати й заперечувати попередні версії подій. У цьому сенсі читач опиняється в тій самій ситуації, що й герой: він не знає, як далеко заходить роль Моріса Кончіса, де закінчується «експеримент» і починається «справжній» моральний вибір.

Саме тут працює теза Г. Гадамера про гру як онтологічний процес, де вирішальним є не суб'єкт, а сама гра: «*It is the game that is played – it is irrelevant whether or not there is a subject who plays*» [5, с. 104]. У мистецькому досвіді ми залучені в цю гру не як зовнішні спостерігачі, а як ті, кого «грає» саме мистецтво. В. Ізер, описуючи читання як «гру уяви», наголошує, що літературний текст створює віртуальний вимір, який виникає лише в конвергенції тексту й читача; саме тому «невиписана» частина тексту вимагає активного доповнення [7]. Роман «Маг», який не дає однозначних відповідей, а радше примушує до нескінченного запитування, є зразком саме такого «ігрового» тексту. У творі ця установка реалізується в поетиці «godgame», де кожен читач мусить зіграти власну інтерпретаційну партію.

У результаті аналізу роману Джона Фаулза «Маг» з'ясовано, що концепт «ГРА» реалізується передусім через театральний код і модель «godgame», організовану Морісом Кончісом. Театралізований простір Фракосу, система маскарадів і псевдоритуалів формують симульовану реальність, у межах якої герой послідовно втрачає стабільні орієнтири й змушений переглядати власну ідентичність. Маска в романі виконує водночас психологічну, сюжетну й метатекстову функції, а гра масок виявляється тісно пов'язаною з проблемою автентичного «Я» та етичною відповідальністю героя.

На лінгвістичному рівні концепт «ГРА» підтримується стійким лексико-семантичним полем (*game, play, trick, masque, performance* тощо), образними деталями, що кодують пороговість ігрового простору, а також модальною організацією наративу, насиченого сумнівом, припущеннями й риторичними запитаннями. Така структура мовлення оповідача створює зону епістемологічної невизначеності та перетворює читача на співгравця, який змушений постійно «дозаповнювати» смисли.

Висновки. Отже, гра в романі «Маг» постає як багатовимірний концепт, що поєднує театральну модель світу, авторську стратегію маніпуляції сприйняттям, поетику маски та лінгвістичне моделювання невизначеності, унаслідок чого текст функціонує як простір випробування свободи героя й читача. Гра не лише структурує художній простір твору, а й перетворюється на ключовий механізм осмислення людської суб'єктивності, межі довіри та можливостей інтерпретації. Саме через ігрову парадигму роман порушує фундаментальні питання ідентичності, відповідальності та вибору, спонукаючи читача до співтворення смислів і критичного переосмислення власних когнітивних стратегій. Таким чином, феномен гри стає не просто тематичним елементом, а інтегральною філософсько-естетичною категорією, що визначає багатозначність і модерністську природу тексту.

Список літератури:

1. Сачик О. Творча гра та ігрова творчість [Електронний ресурс] // *Експеримент*. 29.09.2022. URL: <https://md-eksperiment.org> (дата звернення: 21.11.2025).
2. Boryszewski W. Elements of the Court Masque in «The Magus» by John Fowles. *Prace Literaturoznawcze*. 2015. No. 3. P. 67–83.
3. Caillois R. *Man, Play and Games* / transl. by Meyer Barash. Urbana; Chicago: University of Illinois Press, 2001. 221 p.
4. Fowles J. *The Magus*. London: Jonathan Cape, 1965. URL: https://john-robert-fowles.freenovelread.com/216479-the_magus

5. Gadamer H.-G. *Truth and Method*. 2nd rev. ed. / transl. by J. Weinsheimer, D. G. Marshall. London; New York: Continuum, 2004. 637 p.
6. Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. New York : Roy Publishers. 1950. 220 p.
7. Iser W. *The Reading Process: A Phenomenological Approach*. *New Directions in Literary History*. London : Routledge. 1974. Vol. 3, No. 2. P. 279–299.
8. Kravchenko N. K., Zhykharieva O. O. The simulated “world” of theater as a metatext framework in Fowles’ “The Magus”. *Modern philology : theory, history, methodology : Scientific monograph*. Riga, Latvia : «Baltija Publishing», 2024. P. 187–198.

Beliakov O. O., Pozharska N. V., Shkamarda O. A. LINGUISTIC AND LITERARY MEANS OF REALIZING THE CONCEPT OF ‘PLAY’ IN JOHN FOWLES’S ‘THE MAGUS’

The article analyses the linguistic and literary devices used to realise the concept of ‘PLAY’ in John Fowles’s novel ‘The Magus’. Play is treated as a key aesthetic dominant of postmodernist writing and as a structuring principle of the novel’s poetics. The theoretical framework of the study draws on J. Huizinga’s concept of homo ludens, R. Caillois’s typology of games, H.-G. Gadamer’s hermeneutic understanding of play, and W. Iser’s reception-aesthetic approach, which allows reading to be interpreted as a specific form of play between text and reader. Against this background, ‘The Magus’ by John Fowles is examined as a complex ludic postmodernist text in which play performs ontological, epistemological, compositional and communicative functions.

It is argued in the article that the concept of play in the novel is realised primarily through the metatheatrical model of the godgame organised by Maurice Conchis. The island of Phraxos, the villa setting and numerous ‘performances’ form a theatrical chronotope in which different ‘possible worlds’ and alternative levels of reality converge, and the characters appear as both ‘masks’ and ‘players’. Drawing on the work of N. Kravchenko and O. Zhikhareva, the constructed ‘world of theatre’ is analysed as a metatextual framework that shapes the reading of the novel’s events and turns them into a multi-level intertextual game.

Particular attention is paid to the literary mechanisms through which play is staged and to their interaction with the linguistic means of its verbalisation: lexemes and phrases denoting play, theatricality and masquerade; descriptive details that mark the liminal nature of the ludic space; recurring images and modal structures that emphasise the blurring of boundaries between ‘the real’ and ‘the imaginary’, ‘the serious’ and ‘the non-serious’. Epistemological uncertainty is treated as a central ludic strategy of the novel: contradictory versions of events, shifting masks of the characters and systematic violations of narrative expectations force the reader to replay their interpretations, in line with W. Iser’s notion of the ‘play of imagination’ as the mode of being of the literary work.

It is concluded that play in ‘The Magus’ functions as a multidimensional concept that brings together a theatrical model of the world, an authorial strategy of manipulating perception, a poetics of mask and simulation, and the linguistic modelling of uncertainty. The interaction of literary and linguistic devices turns the novel into a space for testing the freedom of both protagonist and reader, as well as a field for philosophical reflection on the limits of cognition and authenticity.

Key words: play, godgame, metatheatre, theatricality, postmodernism, epistemological uncertainty, John Fowles, *The Magus*.

Дата надходження статті: 03.11.2025

Дата прийняття статті: 10.12.2025

Опубліковано: 30.12.2025