

Код та назва дисципліни українською мовою/ Назва дисципліни англійською мовою	Література як гра. Форми гри в літературі/ Literature as a game. Forms of play in literature
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Кафедра (зазначати повну назву кафедри)	Української літератури
П.І.П. НПП (за можливості)	Кропивко Ірина Валентинівна
Рівень ВО	Третій (освітньо-науковий)
КУРС, семестр (в якому буде викладатись)	1 курс, 2 семестр
Мова викладання	українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)	Базові знання з історії та культури ХХ століття, історії української та зарубіжної літератур
Чому це цікаво/треба вивчати	Література – це гра за правилами, визначеними традиціями, одним із яких є порушення раніше встановлених правил. Зокрема, правил творення художнього світу, співвідношення його з позахудожньою реальністю, порушення меж між ними, комунікації з читачем, донесення меседжу, його варіативності тощо. Усвідомлення письменницьких технологій уможливить краще розуміння тексту та отримання більшого задоволення від його прочитання. Матеріал курсу дібраний з метою ознайомлення здобувачів освіти із сучасними формами літературної гри на конкретних прикладах з відстеженням їхніх витоків у попередні літературні періоди.
Перелік тем з дисципліни	Тема 1.1. Ігрова природа літератури як виду мистецтва. Художнє сприйняття як співучасть у грі. Гра як прийом. Тема 1.2. Традиції і правила гри: античність, середньовіччя, ренесанс, бароко, романтизм, модернізм, постмодернізм. Тема 1.3. Література. Міф. Містифікація. Тема 1.4. Художній світ. Мімезис / неомімізис. Віртуальність / реальність / гіперреальність. Тема 1.5. Медійні трансгресії як гра з читачем. Тема 2.1. Автор і читач: текстові форми взаємодії. Структурована і неструктурована (деконструкція) гра. Тема 2.2. Магія слова. Гра словом (лінгвістична гра). На межі слова. Мовчання. Вихід за межі смислу. Тема 2.3. Тексти-подорожі. Книга, блог, віртуальні / символічні подорожі. Художність і прагматика. Тема 2.4. Літературна гра поза текстом. Автор, масмедіа, соцмережі. Тема 2.5. Літературна гра поза текстом. Літературні образи в суспільному дискурсі. Тема 2.6. Книга як мистецько-культурологічний проєкт. Книга-гра. Образ на дотик. Тема 2.7. Читач у грі. Відкритий текст. Гіпертекст. Рольові ігри. Фанфікшн.

Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (<i>компетентність</i>)	Ви зможете детальніше розкрити для себе літературну «кухню», звернете увагу на прийоми зацікавлення різних категорій читачів (інтелектуального, естетично розвиненого і навіть читача без вагомого естетичного багажу), зрозумієте, що літературна гра сьогодні відбувається не лише в межах віртуального світу, вигаданого письменником, а оточує нас як читачів зусібіч, набуваючи різних форм трансгресії та пропонуючи співавторство.
Очікувані результати навчання	Знати рівні художнього тексту, на яких автор провадить гру з читачем. Знати види взаємодії автора з читачем у межах тексту й поза ним. Знати основні тенденції розвитку традиції ігрових відносин автора з читачем. Вміти виявляти структуровані й неструктуровані способи гри в літературному тексті. Вміти співвідносити художню концепцію тексту з авторською стратегією комунікування з читачем.
Інформаційне забезпечення	1. Генералюк Л.С. Екфразис у контексті <i>correspondance des arts</i> . Наукові записки. Серія: Філологічні науки. 2013. Вип. 114. С. 52-77. 2. Жигун С.В. Гра як художній прийом в епічному тексті. Київ, 2009. 3. Кропивко І.В. Українська і польська постмодерна проза (карнавал, фрагментація, фронтір). Київ, 2019. 4. Енциклопедія постмодернізму / за ред. Ч. Вінквіста, В. Тейлора. Київ, 2003.
Види навчальних занять (<i>лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо</i>)	лекції, практичні
Вид семестрового контролю	диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів на семестр/ Мінімальна кількість здобувачів (<i>тільки для мовних, творчих дисциплін, за необхідності</i>)	Без обмежень

Декан факультету _____ Ірина ПОПОВА