

Міністерство освіти і науки України  
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут філософії, культурології, політології

Кафедра теоретичної і практичної філософії імені професора Й. Б. Шада

*До захисту допущено*

*Кафедрою теоретичної і практичної філософії імені професора Й. Б. Шада  
протокол № 7 від 10.12.2025 р.*

в. о. завідувача кафедри

Тетяна ПОДОЛЬСЬКА

«10» грудня 2025 р.

Кваліфікаційна робота  
Здобувача другого (магістерського) рівня вищої освіти  
(першого (бакалаврського) / другого (магістерського))

**«Від ритуалу до геймплею: гра як механізм символізації в  
культурі»**

(назва роботи)

Спеціальність (спеціалізація) 033 Філософія  
(код та найменування спеціальності; спеціалізації спеціальності - за наявності)

Освітня програма Філософія  
(назва освітньої програми)

Виконавець

(підпис)

Євген Хабаров

(ім'я, прізвище)

Науковий керівник

(підпис)

Олександр Лойко

(ім'я, прізвище)

Харків – 2025

## АНОТАЦІЯ

Хабаров Є. В. - «Від ритуалу до геймплею: гра як механізм символізації в культурі»

Кваліфікаційна дипломна робота за спеціальністю 033 «Філософія». – Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, Харків, 2025.

**Ключові слова:** Гра, ритуал, геймплей, символізація, культура, гейміфікація, лімінальність, ідентичність, сакральне, інтерактивність.

**Метою роботи** буде встановити, як гра формує символічні структури культури від ритуальних практик до інтерактивного геймплею відеоігор, трансформуючи культурний й естетичний досвід.

Для поставленої мети нам буде необхідно виконати наступні три **завдання:**

1. Проаналізувати філософсько-антропологічні засади феномену гри.
2. Дослідити ритуал як архетипічну форму культурної гри та простежити його трансформацію.
3. Визначити специфіку геймплею як ключового механізму конструювання символічних структур сучасної культури.

**Об’єкт дослідження:** Гра як символічний феномен у культурному розвитку.

**Предмет дослідження:** Механізми символізації в грі від міфологічних ритуалів до інтерактивного геймплею відеоігор у контексті їхнього впливу на культурний і естетичний досвід. Об’єкт (гра як символічний феномен) є загальним явищем, що охоплює всі форми гри в культурі, тоді як предмет звужує фокус до конкретних механізмів символізації, включаючи їхню еволюцію та вплив на конкуренцію з мистецтвами.

**Методи дослідження:**

*Семіотичний метод:* Для дослідження символічних структур (знаків, наративів, образів) у ритуалах і відеоіграх, зокрема для виявлення, як геймплей створює смисли;

*Історико-філософський метод.* Для простеження еволюції символічної ролі гри від архаїчних ритуалів до цифрових форм, аналізуючи їхній культурний контекст;

*Феноменологічний метод.* Для дослідження суб'єктивного досвіду символізації, зокрема як гравець інтерпретує смисли у відеоіграх через інтерактивність;

*Порівняльний аналіз.* Для зіставлення механізмів символізації гри з естетичними механізмами традиційних мистецтв (література, театр, кіно), оцінюючи їхню конкуренцію. Ці методи забезпечують достовірність через поєднання теоретичного аналізу, історичного контексту та суб'єктивного досвіду, дозволяючи отримати обґрунтовані висновки.

**Теоретична основа:** Класичні теорії гри (Й. Гейзінга, Р. Кайюа), феноменологія та онтологія (О. Фінк, М. Гайдеггер), символічний інтеракціонізм (Дж. Мід, Г. Бейтсон), антропологія ритуалу (А. ван Геннеп, В. Тернер, М. Еліаде) та критичні теорії гейміфікації (М. Фукс, Я. Богост).

### **Основні результати дослідження:**

**Гра як онтологічна основа:** Гру визначено не як дозвілля, а як фундаментальну «операційну систему» культури, що структурує реальність і людське буття через правила та символи.

**Трансформація ритуалу:** Доведено, що ритуал не зник, а перетворився на секулярні «серйозні ігри» (у спорті, політиці, медіа), які продовжують легітимізувати соціальний порядок.

**Гейміфікація як «лудиктатура»:** Геймплей та гейміфікація ідентифіковані як новітні механізми прихованого управління, що маскують експлуатацію під добровільну гру та формують «необхідну хибну свідомість».

**Структура і обсяг:** Дослідження складається зі вступу, 3 розділів і 9 пунктів, висновків і списку використаних джерел. Обсяг роботи становить 71 сторінку.

## **ABSTRACT**

Khabarov Ye. V. – "From Ritual to Gameplay: Game as a Mechanism of Symbolization in Culture"

Qualification thesis in specialty 033 "Philosophy". – V. N. Karazin Kharkiv National University, Kharkiv, 2025.

**Keywords:** Game, ritual, gameplay, symbolization, culture, gamification, liminality, identity, the sacred, interactivity.

**The aim of the work** is to establish how play forms the symbolic structures of culture, ranging from ritual practices to the interactive gameplay of video games, thereby transforming cultural and aesthetic experience.

**To achieve this goal, it is necessary to perform the following three tasks:**

1. Analyze the philosophical and anthropological foundations of the phenomenon of play.
2. Investigate ritual as an archetypal form of cultural play and trace its transformation.
3. Define the specifics of gameplay as a key mechanism for constructing symbolic structures in modern culture.

**Object of research:** Game as a symbolic phenomenon in cultural development.

**Subject of research:** Mechanisms of symbolization in play, from mythological rituals to interactive video game gameplay, in the context of their impact on cultural and aesthetic experience. The object (game as a symbolic phenomenon) is a general phenomenon covering all forms of play in culture, whereas the subject narrows the focus to specific mechanisms of symbolization, including their evolution and impact on competition with the arts.

**Research methods:**

- **Semiotic method:** To investigate symbolic structures (signs, narratives, images) in rituals and video games, particularly to identify how gameplay creates meanings;
- **Historical-philosophical method:** To trace the evolution of the symbolic role of play from archaic rituals to digital forms, analyzing their cultural context;
- **Phenomenological method:** To investigate the subjective experience of symbolization, particularly how the player interprets meanings in video games through interactivity;
- **Comparative analysis:** To contrast the mechanisms of symbolization in games with the aesthetic mechanisms of traditional arts (literature, theater, cinema), assessing their competition. These methods ensure validity by combining theoretical analysis, historical context, and subjective experience, allowing for substantiated conclusions.

**Theoretical basis:** Classical theories of play (J. Huizinga, R. Caillois), phenomenology and ontology (E. Fink, M. Heidegger), symbolic interactionism (G. Mead, G. Bateson), anthropology of ritual (A. van Gennep, V. Turner, M. Eliade), and critical theories of gamification (M. Fuchs, I. Bogost).

**Main research results:**

- **Game as an ontological foundation:** Play is defined not as leisure, but as a fundamental "operating system" of culture that structures reality and human existence through rules and symbols.
- **Transformation of ritual:** It is proven that ritual has not disappeared but has transformed into secular "serious games" (in sports, politics, media), which continue to legitimize the social order.
- **Gamification as "ludictatorship":** Gameplay and gamification are identified as novel mechanisms of hidden control that mask exploitation as voluntary play and form a "necessary false consciousness".

**Structure and volume:** The research consists of an introduction, 3 chapters and 9 sections, conclusions, and a list of references. The volume of the work is 71 pages.

## ЗМІСТ

|                                                                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>ВСТУП</b> .....                                                                                              | 7  |
| <b>РОЗДІЛ I. ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ФЕНОМЕНУ ГРИ</b> .....                                           | 9  |
| I.1. Класичні концепції гри в філософії та культурології .....                                                  | 10 |
| I.2. Гра як фундаментальний феномен людського буття: онтологічний вимір .....                                   | 20 |
| I.3. Символічний інтеракціонізм та соціальна функція гри: гра як основа соціалізації .....                      | 26 |
| <b>РОЗДІЛ II. РИТУАЛ ЯК АРХЕТИПІЧНА ФОРМА КУЛЬТУРНОЇ ГРИ</b> .....                                              | 33 |
| II.1. Ритуал і гра: спільність структури та функцій .....                                                       | 33 |
| II.2. Символічне конструювання реальності в ритуалі .....                                                       | 38 |
| II.3. Трансформація ритуалу в секулярному суспільстві .....                                                     | 43 |
| <b>РОЗДІЛ III. ГЕЙМПЛЕЙ ЯК КЛЮЧОВИЙ МЕХАНІЗМ<br/>КОНСТРУЮВАННЯ СИМВОЛІЧНИХ СТРУКТУР СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ</b> ..... | 50 |
| III.1. Від гри до геймплею: онтологія інтерактивних систем .....                                                | 50 |
| III.2. Конструювання ідентичності та соціальних норм через геймплей .....                                       | 54 |
| III.3. Гейміфікація як нова парадигма соціального управління .....                                              | 63 |
| <b>ВИСНОВКИ</b> .....                                                                                           | 71 |
| <b>Використані джерела:</b> .....                                                                               | 73 |

## ВСТУП

Гра є універсальним феноменом культури, що через символізацію формує певні сенси, структуруючи культурну свідомість від міфологічних ритуалів до сучасних відеоігор. У цифрову епоху відеоігри, завдяки інтерактивності, дозволяють суб'єкту активно співстворювати символічні структури, що переосмислює культурний та естетичний досвід. Це безпосередньо впливає на конкуренцію з традиційними мистецтвами, такими як література, театр чи кіно.

**Актуальність теми** зумовлена необхідністю філософського осмислення трансформації символізації в цифрових іграх, що змінює культурну ідентичність й роль мистецтва. Критичний аналіз попередніх робіт показує прогалини: Йоган Гейзінга (*Homo Ludens*) розглядав гру як основу культури, але не аналізував цифрові форми. Мірча Еліаде (*The Sacred and the Profane*) досліджував символіку ритуалів, але не пов'язував її з сучасними іграми. Сучасні ж автори досліджують наративність та механіку відеоігор, але їхнім роботам бракує філософського синтезу символічної ролі та впливу на культурний досвід. Одне з головних запитань, як інтерактивність відеоігор трансформує символізацію та конкурує з мистецтвами? Воно на сьогодні залишається невирішеним, що обґрунтовує доцільність дослідження для розвитку філософії культури.

Виходячи з окресленої проблематики, метою даної роботи є встановлення того, яким чином гра формує символічні структури культури у своєму історичному розвитку – від архаїчних ритуальних практик до інтерактивного геймплею сучасних відеоігор, трансформуючи при цьому культурний та естетичний досвід людини.

Досягнення поставленої мети реалізується через послідовне вирішення трьох взаємопов'язаних завдань. Насамперед, дослідження передбачає глибокий аналіз філософсько-антропологічних засад феномену гри. Для цього необхідним є розкриття онтологічного виміру гри як фундаментального феномену людського буття через призму ідей Е. Фінка,

критичний аналіз класичних концепцій Й. Гейзінги та Р. Кайюа, а також розгляд соціальної функції гри в контексті символічного інтеракціонізму, представленого Дж. Г. Мідом. Наступним кроком є дослідження ритуалу як архетипічної форми культурної гри та простеження його трансформації. Це завдання вимагає виявлення структурної та функціональної спільності між ритуалом та грою, аналізу того, як ритуал символічно конструює реальність, та оцінки процесів десакралізації, що призводять до перетворення ритуалу на світські форми сучасного суспільства, такі як карнавали, спорт чи медіа-події. Завершальним етапом роботи стане визначення специфіки геймплею як ключового механізму конструювання символічних структур сучасної культури.

Вирішення цього завдання здійснюватиметься шляхом онтологічного аналізу геймплею як інтерактивної системи, дослідження його ролі у формуванні ідентичності та соціальних норм, а також критичного розгляду феномену гейміфікації як нової парадигми соціального управління.

У цьому контексті об'єктом дослідження виступає гра як символічний феномен у культурному розвитку, що є загальним явищем та охоплює всі форми ігрової активності в культурі. Натомість предмет дослідження звужує фокус до конкретних механізмів символізації в грі – від міфологічних ритуалів до інтерактивного геймплею відеоігор – у контексті їхнього впливу на культурний і естетичний досвід, включаючи еволюцію цих механізмів та їхній вплив на конкуренцію з традиційними мистецтвами.

## РОЗДІЛ І. ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ФЕНОМЕНУ ГРИ

Ще не дослідивши феномен гри достатньо ґрунтовно, ми вже заздалегідь відштовхуватимемось від ідеї, що вона є радше основою нашого життя, чим легковажною перервою від нього; постає перед нами не як другорядна активність, а як самодостатня, «інша» реальність, де людина вперше стикається з парадоксом: абсолютною свободою творчого пориву, обмеженою суворим порядком правил. Саме таке поле напруги між спонтанністю та структурою стане ключем до нашого розуміння гри як онтологічного виміру існування.

Закономірно саме тому у даному розділі ми спробуємо здійснити глибинне занурення у феномен гри, вирвавши його зі світу дитячих забав та дозвілля – так, це дозволить нам дослідити його як фундаментальний прояв людського буття; а для осмислення цього виміру ми звернемося до класичних концепцій, які надали грі її належне місце у філософії та культурології. Так, головним орієнтиром для нас стане Йохан Гейзінга з його працею «*Homo Ludens*», де він підступається до осмислення гри як першоджерела, з якого виросла вся людська культура, від права до мистецтва.

Для більш «об'ємного» погляду ми присвятимо увагу розширенню гейзінгівської ідеї Роже Кайюа, який класифікує ігри, розкриваючи їхню психологічну сутність. Згодом, наш аналіз перенесеться на рівень взаємодії, де через призму символічного інтеракціонізму, представленого Дж. Г. Мідом, ми побачимо гру як основу соціалізації, механізм конструювання соціальної реальності та формування нашого «Я» через рольові моделі.

Утім, спершу торкнімось класичних концепцій гри у філософії та культурології, почавши з одного з найвпливовіших мислителів ХХ століття, який слугуватиме для нас ключовою постаттю в рамках нашого дослідження, та який присвятив грі цілу монографію – а саме, до Йохана Гейзинги.

### I.1. Класичні концепції гри в філософії та культурології

У сучасному світі, де панує «лудифікація культури», звернення до класичних теорій гри є, окрім як простою даниною історії, насамперед необхідністю для розуміння наших власних практик. Серед титанів думки, що звернулися до феномену гри, постать нідерландського історика та культуролога Йогана Гейзинги займає центральне місце. Зокрема, його загальновідома праця «*Homo ludens: Досвід визначення ігрового елемента культури*» і досі вважається ключовим модерністським твердженням про гру та, як вказує дослідниця В. Фріссен та інші: «...неминучою точкою відліку для будь-якої серйозної дискусії про гру» [19, р. 12].

Найбільш радикальною та водночас найважливішою ідеєю Гейзинги, як підкреслюють дослідники, є його грандіозна амбіція запропонувати генеалогію, що пояснює, як культура «...не походить від гри, як немовля, що відокремлюється від лона матері: вона виникає в грі і як гра, і ніколи її не покидає» [30, р. 13]. Цей «дух грайливого змагання», за Гейзингою, є соціальним імпульсом – як він сам акцентує, «давнішим за саму культуру» [30, р. 13].

У такий спосіб Гейзинга формує доволі, на нашу думку, цікаву перспективу, яку він обґрунтовує наступним чином: «*Ritual grew up in sacred play; poetry was born in play and nourished on play; music and dancing were pure play. Wisdom and philosophy found expression in words and forms derived from religious*»<sup>1</sup> [30, р. 12]. Підсумовуючи, можемо сказати, що

---

<sup>1</sup> «У священній грі виріс ритуал; поезія народилася у грі; музика і танець були чистою грою; а мудрість і філософія знаходили вираження у формах, похідних від релігійних змагань».

Гейзинга бачить гру як первинну категорію життя, творчу якість, що ферментує та структурує соціальне буття.

Така теза є, поза всяким сумнівом, всеосяжною. Задля її обґрунтування, Гейзинга насамперед прагне дати чітке визначення феномену гри, яке згодом стало канонічним. Вирішальною складовою цього стає сформульовані Гейзингою шість формальних характеристик.

Перша, яку дослідниця В. Фріссен з іншими справедливо підкреслює як таку, що утверджували романтики з Шиллером, полягає у визначенні гри як вираження людської свободи, «вільної діяльності». Утім, важливо підкреслити, що така «несерйозність» є її свідомим вибором, що, на нашу думку, доводять слова В. Фріссен, коли вона відзначає: «гра свідомо стоїть поза “звичайним” життям» [19, р. 16].

Утім, важливим буде уточнення, на яке звертає увагу і сам Гейзинга, коли пише, що «несерйозність» гри означає лише її відокремленість від «профанної серйозності» повсякденних турбот, таких як виживання чи здобуття їжі. Проте, – і дослідниця В. Фріссен разом з іншими слушно відзначає – це не виключає того, що сама гра може вимагати повної віддачі гравця, адже гра, як ми з'ясували попередньо – це не просто «розвага», а, як вдало це окреслює В. Фріссен, «священна серйозність» [19, р. 13].

Другою ключовою характеристикою гри, за Гейзингою, є вигаданий характер, що передбачає те, що вона є лише вдаванням – інакше кажучи, представляє те, що не є реальним. Разом із цим, – і це буде наступною характеристикою, – попри свою нереальність, гра, як відзначає В. Фріссен, «поглинає гравця інтенсивно і повністю» [19, р. 13], що супроводжується почуттям напруги, радості, захоплення та ентузіазму.

Цьому сприяє те, що гра відбувається у чітко визначених межах: «відмежована від звичайного життя» – як в часі, так і просторі, як пише В. Фріссен [19, р. 14], називаючи це також «магічним колом», що не є лише просторовим, але й часовим – тобто певним «магічним циклом».

Саме тому гра набуває своєї іншої вирішальної здатності – бути повтореною.

Утім, ще більш важливою ознакою гри, якщо ми відштовхуватимемось від гейзингівської точки зору, є наявність абсолютних правил, які визначають що, так би мовити, «має силу» у тимчасовому світі гри, і з огляду на подальші думки Гейзинги ми зрозуміємо, що правила є опорою, відсутність якої унеможливила би саму гру. Адже вони, як акцентує В. Фріссен, є «...абсолютно обов'язковими і не допускають сумнівів» [19, р. 14], саме тому їхнє порушення означало би руйнування самого ігрового світу. Вкрай цікавою нам видається та тонка межа, що її проводить Гейзинга між «шахраєм» – або ж «cheater», що «хоча б прикидається, що грає», та відвертим «псувачем гри», який ігнорує правила і цим руйнує «магічне коло» для всіх [30, р. 14].

Як наслідок попереднього пункту, гра, відзначає В. Фріссен, створюючи порядок, є порядком, «вносить у недосконалий світ і в плутанину життя тимчасову, обмежену досконалість» [19, р. 14].

Підбиваючи підсумки розглянутих шістьох ключових якостей гри, можемо стверджувати, що класична концепція Гейзинги визначає гру як сакральний акт. Це добровільне, відокремлене, регламентоване правилами створення тимчасового і досконалого порядку у власному «магічному колі», яке вимагає від гравця «священної серйозності».

Утім, застосовуючи таке бачення до сучасності, Гейзинга висловлює думки, які можуть нам справедливо здатись песимістичними. Як висвітлює В. Фріссен, мислитель стверджує, що культури є найбільш грайливими у своїй молодості, однак поступово стають серйознішими, втрачаючи свою грайливість [19, р. 15]. Так, згідно з Гейзингою, вже у XIX столітті суспільство, здається, залишає мало місця для гри. Свого апогею це припущення дістає у похмурому останньому розділі своєї книги, де Гейзинга, як пише В. Фріссен, констатує, що ігровий елемент у

культури згасає, формулюючи це лаконічним чином: «цивілізація сьогодні більше не грається» [19, р. 15].

Такому твердженню передують побачені Гейзингою небезпечні тенденції, які лише імітують гру, але насправді є її руйнуванням. Так, наприклад, професійний спорт став більш серйозним, втративши грайливість. З іншого ж боку, «серйозний бізнес», як це пояснює В. Фріссен, за Гейзингою, «дегенерує у гру», при цьому все ще залишаючись серйозним [19, р. 15].

Спричинено це, за Гейзингою, глобальною комерціалізацією культури, яку мислитель окреслює також поняттям «суміші підліткового віку та варварства» [19, р. 16]. На його думку, це стає прямим наслідком технології сучасної комунікації. З огляду на це можемо стверджувати, що класична концепція Гейзинги є глибоко антитехнологічною – адже він не бачить у сучасних йому медіа та індустріалізації місця для справжньої, священної гри, а лише, як влучно, на нашу думку, підсумовує В. Фріссен, «ненаситну спрагу до тривіальних розваг і грубого сенсуалізму» [19, р. 16].

Як, зокрема, В. Фріссен, аналізуючи гейзингівську концепцію, відзначає: наше розуміння ідентичності має бути оновлене, щоб відповідати сучасній «лудифікованій» культурі, із чим ми не можемо не погодитись [19, р. 16]. Утім, саме таким є фундамент дослідження гри з культурологічної та філософської позиції, що його закладає Гейзинга: він ідеалізує її як «священну серйозність» та досконалий, тимчасовий порядок, відокремлений від профанного життя так званим «магічним колом». Водночас, саме ця ідеалізація, як ми побачили, стає причиною його глибокого культурного песимізму: адже Гейзинга стверджує, що комерціалізація та технології як такі руйнують цю священну окремішність.

Підсумовуючи сказане, можна зробити висновок про те, що Гейзинга не зміг побачити у «лудифікації» нову форму гри – натомість побачив лише її занепад.

Утім, хоч Гейзинга і стає для нас неминучою точкою відліку в рамках аналізу гри як культурофілософського явища, його класична концепція виявляється недостатньою для аналізу сучасної культури – адже вона залишає нас із нерозв'язаною дилемою: чи є наша сучасна «людифікована» культура, як стверджувала В. Фріссен [19, р. 16], просто «ненаситною спрагою до тривіальних розваг», чи це новий, гібридний стан гри, який вимагає оновленого апарату – і, як припускає Фріссен, – нового розуміння ідентичності? Саме на це питання ми спробуємо відповісти перейшовши до іншого мислителя, що розробляє класичну концепцію гри – а саме, до Р. Кайюа.

Якщо Й. Гейзинга заклав фундамент, стверджуючи, що культура походить з гри, то можна сказати, що Р. Кайюа, спираючись на цей фундамент, побудував аналітичну структуру, що дозволяє класифікувати саму гру та її прояви у суспільстві. Дослідник Л. Грот, на якого ми спиратимемось при дослідженні ідей Р. Кайюа, стверджує, що той не просто наслідує Гейзингу, а виступає його ключовим критиком, уточнюючи та розширюючи саму дефініцію гри [25, р. 33]. Перейдемо ж до детальнішого аналізу.

Насамперед слід сказати про першу фундаментальну розбіжність, що стосується «серйозності» гри. Гейзинга, як цитує його Грот, вважав гру діяльністю «...несерйозною (тобто такою, що стоїть поза звичайним життям), без матеріального інтересу і де неможливо отримати прибуток» [25, р. 33]. Це твердження, на нашу думку, доволі логічно доповнює попередній виявлений Гейзингою зв'язок між комерціалізацією та втратою культурою «грайливості».

Проте на противагу такому підходу, Кайюа, як пише дослідник Грот: «... заперечує віру Гейзинга в те, що в іграх відсутній матеріальний інтерес» [25, р. 33]. У такий спосіб для Кайюа, Гейзинга просто проігнорував цілий пласт ігор, а саме азартних ігор, де матеріальна ставка є, поза всяким сумнівом, центральною.

Це, як показує Грот, змушує Кайюа провести нову межу, що пролягала би між грою та роботою. При цій спробі, утім, він сам потрапляє у концептуальну пастку, стверджуючи, що професіонали – скажімо, спортсмени, – «...є не гравцями, а робітниками. Коли вони грають, то це якась інша гра» [25, р. 33].

Ця початкова критика, на нашу думку, є надзвичайно важливою: адже Кайюа «десакралізує» гру, переносючи її з чистого, відокремленого «магічного кола» Гейзинги у площину реальних соціальних та економічних відносин.

Проте повернімось до нашої мети – розглянути ту аналітичну структуру, виявлену Кайюа, що класифікує гру. Ця класифікація, як аналізує Грот, є чіткою «соціологічною сіткою», і передбачає поділ на чотири основні рубрики, відповідно до *agôn*, *alea*, *mimicry* та *ilinx* – як сам Кайюа обґрунтовує: «залежно від того, чи в розглянутих іграх домінує роль конкуренції, випадковості, симуляції чи запаморочення» [25, р. 34].

Отож, почнемо з першої категорії ігор – змагання, або *agôn*. Згідно з Кайюа, ця категорія охоплює ігри, де перемога здобувається завдяки навичкам, тренуванню та волі: як-от у футболі, більярді або шахах [25, р. 34]

Другу категорією ігор Кайюа позначає терміном *alea*, що охоплює усі ті ігри, де вирішальну роль відіграє випадок чи жереб: таким чином, де результат повністю залежить від долі, а не від гравця – прикладом може слугувати лотерея [25, р. 34].

Наступна група ігор, за Кайюа, здобуває назву “*mimicry*”, і закономірно позначає ігри, де ключовий елемент – симуляція, наслідування, інакше кажучи, де гравець вдає, що є кимось іншим, створює ілюзію. На нашу думку, ця категорія є панівною за сучасність, де більшість ігор передбачає власний віртуальний світ. Проте якщо поєднати думку Кайюа з нашою тезою про сучасність, виникає цікавий парадокс: здається, Кайюа недооцінив, наскільки фундаментальною категорія «*mimicry*» залишиться

і для «раціональних» суспільств. Наш сучасний світ геймплею, що – і з цим складно посперечатись – побудований на елементі змагання та випадковості, був би неможливим без базового шару симуляції [25, р. 34].

Однак, повертаючись, розглянуту групу доповнює *ilinx*, що позначає певне запаморочення: ця остання категорія охоплює ті ігри, які засновані на пошуку специфічного фізичного чи психологічного стану. Як пише дослідник Грот – «стану запаморочення та розладу» [25, р. 34] через швидкий рух або падіння.

Цікаво розглянути зв'язок “*ilinx*” із “*mimicry*”, адже сам Кайюа вважає цю пару основою «...примітивних суспільств, які я волію називати “діонісійськими”» [25, р. 34-35]. У цих культурах, на думку Кайюа, соціальна єдність базується на практиках, пов'язаних з масками та одержимістю. У цьому контексті симуляція разом із екстазом забезпечували, як пише Грот, «...інтенсивність і, як наслідок, згуртованість соціального життя» [25, р. 35].

Важливою деталлю є те, що Кайюа протиставляє цей тип суспільств сучасним «раціональним» цивілізаціям – скажімо, таким, як західна – які, на його думку, керуються іншою парою – *agôn*, тобто змагання, та *alea* – випадком [25, р. 35].

Зрештою, можна сказати, що запропонована Кайюа типологія є, поза всяким сумнівом, значно потужнішим аналітичним інструментом, ніж загальне поняття гри у Гейзингі: адже дозволяє класифікувати будь-яку культурну практику – від спорту до театру і карнавалу.

Однак розглянуті чотири категорії не вичерпують розробленої Кайюа структури: адже на додаток до них, Кайюа вводить два полюси, що описують спосіб гри: *Paidia*, яку дослідник Грот описує як «неконтрольовані фантазії, вільну імпровізацію та турбулентність» [25, р. 34]. Це, у такий спосіб, чиста, хаотична радість гри.

Другий полюс, “*ludus*”, згідно з Кайюа, є зворотною тенденцією, яку стримує “*paidia*”, встановлюючи довільні правила [25, р. 34-35].

Вважаємо, що тут достатньо ясно зчитується пряма паралель з Гейзингою. Адже «створення порядку» Гейзинги у Кайюа отримує конкретний механізм: Ludus, який втілюють правила, бере Paidia – хаос, і надає йому форму. Саме Ludus, як влучно зазначає Грот, можна приписати цивілізаційну якість [25, р. 34], оскільки він трансформує енергію у щось витончене.

Не менш важливим є й те, що, використовуючи свою типологію, Кайюа, як і Гейзинга, переходить до класифікації цілих культур, але робить це інакше – стверджуючи, що культури відрізняються домінуючими парами ігор.

Так, Кайюа виокремлює діонісійські суспільства, які засновані на парі “mimicry” та “ilinx”. Соціальна єдність у них досягається через, як відзначає Грот, «маски та одержимість» [25, р. 35], тобто через симуляцію, яким є ритуал, та екстаз, що ілюструє шаманізм.

Кайюа також пише про так звані «раціональні» суспільства, протиставляючи їх попереднім, які засновані на парі Agôn та Alea. Їхня соціальна «тканина» складається з, як відзначає Грот, «заслуг та спадковості» [25, р. 35].

Це, на мою думку, найсильніший аналітичний хід Кайюа. Він стверджує, що наша західна цивілізація побудована на фундаментальному конфлікті та компромісі між Agôn – змаганням, меритократією, заслугами, та Alea – випадком, долею, і спадковістю.

Проте ми не можемо оминати іншого важливого аспекту, а саме – міркувань щодо загроз «грайливості» культури, через що сама фігура Кайюа, може здатись, що стоїть напрочуд близько до песимізму Гейзинги.

Однак якщо Гейзинга боявся комерціалізації, то Кайюа, як показує дослідник Т. Брок, вбачав головну загрозу в іншому – а саме, в «раціоналізації» гри трудовим життям [6].

Тут ми вкотре наштовхуємось на класифікацію: адже Кайюа визначає шість ідеальних якостей гри, серед яких ключовими є те, що вона

«відокремлена» та «непродуктивна». Справжня ж небезпека, «забруднення», як пише Т. Брок, починається тоді, коли лінія, що чітко розділяє ідеальні правила гри від законів повсякденного життя, стирається [6, р. 2].

У цей момент, на думку Кайюа, відбувається фундаментальне збочення, на що вказують наступні його слова: «Те, що було задоволенням, стає одержимістю. Те, що було втечею, стає обов'язком» [6, р. 2].

Цікавим нам видається те, як ця критика проектується на його ж власну типологію. Адже раніше згаданий *Agôn*, тобто змагання, який у наших попередніх міркуваннях поставав основою справедливої меритократії, тут постає – зовсім навпаки – у похмурому світлі. Кайюа попереджає: «Поза ареною <...> починається справжнє збочення *agôn*» [6, р. 3].

Коли змагання переноситься в реальне життя, воно перетворюється на шалену, нав'язливу амбіцію. Цей злам відбувається через фундаментальну підміну мотивації: скажімо, ідеальна гра керується внутрішніми винагородами, насамперед задоволенням від процесу, тоді як робота та раціоналізована гра, що її наслідує, керуються зовнішніми стимулами – зокрема, потребою в грошах, – відзначає Т. Брок [6, р. 334].

У цьому місці видається закономірним наслідок, що полягає у впровадженні Кайюа етичного критерію, якого не було у Гейзингі – критерію «врівноваженості» або «душевного спокою». За такої перспективи справжнім гравцем постає той, хто навіть програвши, зберігає дистанцію і показує, як пише Кайюа, «...що для нього гра залишається грою, тобто розвагою, якій він не надає [зайвої] важливості» [6, р. 334].

І навпаки – щойно засоби до існування гравця починають залежати від гри, ця врівноваженість втрачається. Гравець, за таких умов, як відзначає Кайюа, «більше не може відсторонитися від гри» [6, р. 337], стаючи залежним від правил гри для виживання. У цьому стані гравець переходить до певної «інструментальної раціональності», де перемога стає

важливішою за процес, а договірні матчі стають, як акцентує дослідник Брок, «раціонально виправданим вибором» [6, р. 333].

Як наслідок, виникає стан, який Кайюа окреслює терміном «Alienation», що виникає тоді, коли гравець, як пише Брок, «більше не може впізнати себе у [власних] діях» [6, р. 325].

Підсумовуючи зміст розглянутих класичних концепцій, можна стверджувати, що Йоган Гейзинга закладає фундамент, визначаючи гру як сакральний витік культури, що відбувається у відокремленому «магічному колі» і вимагає «священної серйозності», тоді як Роже Кайюа, виступаючи його ключовим критиком, певним чином «десакралізує» цей підхід, вказуючи на ігнорування Гейзингою «матеріального інтересу» на прикладі азартних ігор. Він пропонує аналітичну «сітку», виокремлюючи низку категорій ігор, яка дозволяє діагностувати культури, протиставляючи «діонісійські» суспільства ритуалу та «раціональні» суспільства змагання.

Разом із цим, попри розбіжності, обидва мислителі сходяться у глибокому культурному песимізмі: як ми побачили, Гейзинга бачив у сучасності «занепад» гри, спричинений комерціалізацією та технологіями, тоді як Кайюа попереджав про «забруднення» гри та її «раціоналізацією» трудовим життям, що перетворює втечу на «обов'язок» і веде до «відчуження».

Це дозволяє нам сказати про те, що обидва мислителі стурбовані тим, що ми некритично підкоряємося «іграм» наших суспільств. Їхньою метою була навіть не скільки класифікація, скільки дослідження моральності цих ігор, що робить їхні класичні концепції достатньо актуальними і тривожними, особливо в нашу епоху тотальної «лудифікації».

Утім, виключно сміливий крок у філософське осмислення гри, на нашу думку, здійснює феноменолог Ойген Фінк, що пропонує остаточно вивести гру за рамки культурного чи соціального аналізу, стверджуючи, що гра є не просто культурним феноменом, а наріжною категорією буття [26, р. 402]. Він ставить її в один ряд із такими екзистенційними

даностями, як смерть, праця, влада та любов, проголошуючи гру однією з «п'яти фундаментальних феноменологічних концепцій» [26, р. 401]. Саме з розгортання цього масштабного онтологічного підходу О. Фінка ми і розпочнемо наступний етап нашого дослідження.

## I.2. Гра як фундаментальний феномен людського буття: онтологічний вимір

Розгорнути онтологічний вимір гри нам дозволить дослідник Я. Гак, що підступається до розмислів про це, звертаючись до традиції західної думки – тобто починаючи з класичної філософії, де гра розглядалася як другорядна, несерйозна діяльність, протиставлена сферам праці, культу та етики. У цій утилітарній і телеологічній перспективі, заснованій на моделі «ремісника», гра, – відзначає Галак, – оцінювалася як «віртуальна» та «марна», оскільки вона не виробляє «актуального» продукту і не вносить прямого внеску у виживання чи прогрес. Відтак, їй приписувався «індекс неповноцінності» та нижчий «ступінь сили буття» [26, р. 403].

Радикально ж інший погляд розробляє Ойген Фінк, внесок якого вкрай вичерпно підсумовує Ян Галак, коли пише, що у його філософській антропології та онтології гра виводиться за межі традиційного сприйняття як другорядної чи «несерйозної» активності, отримуючи статус фундаментального феномену людського буття [26, р. 401].

Яскраво на це вказує, на нашу думку, твердження Фінка про те, що ґрунтовне з'ясування сенсу гри здатне привести нас до розуміння світу як цілісності – або ж тотальності. Таким чином, Фінк розширює межі розуміння гри не лише як культурного чи соціального явища, а, як пише Я. Галак, «космологічно інструктивного феномену» [26, р. 401].

З огляду на це вже можемо казати про те, що, згідно з філософією Ойгена Фінка, гра – це фундаментальний феномен людського буття, що має глибоке онтологічне та космологічне значення, а не просто другорядна діяльність, протиставлена «серйозній» роботі. Фінк критикує

традиційне знецінення гри, яке, за його словами, ґрунтується на помилковому онтологічному рішенні, що розуміє світ за вже вище згаданою моделлю «ремісника» або цілеспрямованої праці. За таких умов, у цій перспективі реальність постає як те, що можна трансформувати, тоді як гра, яка «нічого не створює» і є «віртуальною» та «марною», автоматично отримує «індекс неповноцінності» і «менший ступінь сили буття», підсумовує становище Я. Галак [26, р. 403].

Фінк же прагне продемонструвати, що гра є єдиною людською активністю, яка навчає нас прямим способом «переступати межі індивідуальних сутностей» і розуміти їхній зв'язок зі Світом як Тотальністю – підсумовує Я. Галак [26, р. 403].

Задля обґрунтування цієї сміливої тези Фінк пропонує не просто теоретичну критику, а позитивний феноменологічний аналіз, звертаючись до архаїчного досвіду культової гри. Яскравим прикладом, що це ілюструє, стає його аналіз практики шамана, який, надягаючи маску, – як повідомляє Ян Галак, – демонструє, що ця дія не є наслідуванням конкретного божества. Натомість, «...маска не “представляє” демона як його імітацію, бо самі демони, замасковані в речах, невидимі, і тому ніхто не знає, як вони насправді виглядають і не може їх зобразити» [26, р. 406].

На нашу думку, це ключовий момент для розуміння онтології гри: вона не є відображенням уже існуючої реальності, а є актом її створення та виявлення. Шаман, як ми побачили на прикладі, не «копіює» божество, а через ритуал стає символічним посередником, через який проглядає сама структура взаємодії між світом людей і тотальністю буття.

Як детально це описує дослідник Я. Галак: «Члени племені бачать у своєму замаскованому шамані ні самого демона, ні шамана: те, з чим вони стикаються таким чином, є саме-саме демонічно-двозначним-як-таким, зниженням надприродної всеосяжної сили на рівень звичайних, природних речей» [26, р. 406]. Ця думка нам видається неймовірно потужною: адже гра за такого тлумачення розкриває не *що* існує, а *як* воно

існує – у своїй загадковості, двозначності та незведеності до простих об'єктів.

Однак Фінк, на нашу думку, йде ще далі, вважаючи навіть таке культове розуміння недостатньо радикальним. Воно все ще залишається в межах «онтичного» – тобто розуміє цілісність як гру богів, які самі є лише сутностями всередині світу, тоді як Фінк прагне вийти на рівень самого *світу*.

Як зазначає Галак, «істина гри богів – це гра світу, бо вона вказує на остаточне обрамлення гри богів – чисту гру без гравця, на рівні космосу» [26, р. 408]. Вважаємо це ключовим переходом від теологічної до справжньої космологічної інтерпретації, за якого світ постає як тотальність – у такий спосіб, осмислюється не як верховна істота, а безосновний, процес, «...виникнення і минання, структурування і руйнування, без будь-якого морального додатка», як сам це характеризує Фінк [26, р. 411]. Нам здається, що саме тут мислитель робить свій найважливіший внесок: він пропонує не теїстичну, а справді філософську, іманентну космологію, де світ є безособовим, творчим-руйнівним потоком, а гра – найбільш адекватною моделлю для його осмислення.

Ця радикальна космологічна перспектива, на нашу думку, закономірно веде до ще глибшого висновку, який розкриває інший дослідник – Девід Крелл. Так, він показує, що Фінк розуміє гру не лише як антропологічний феномен, а й як метод філософського мислення [34].

Спираючись на фрагмент Геракліта про час-дитину, що грає, Фінк, за Креллом, бачить у грі символ світового процесу, який «не має гравця» [34, р. 87]. Це ключова відмінність від традиційної метафізики: світ не є продуктом божественного ремісника – скажімо, Бога або Деміурга, а творчим процесом, подібним до дитячої гри, на що, вважаємо, яскраво вказує наступне твердження Крелла: «Світ править – як гра» [34, р. 66]. На нашу думку, саме це положення є найбільш радикальним у Фінка, оскільки воно не просто «реабілітує» гру, а пропонує глибоку онтологічну

альтернативу західній метафізичній традиції, заснованій на принципі достатньої підстави. У світі-грі ж панує не логіка цілісності чи плану, а «невинність становлення», яку, за Фінком, відновив Ніцше [34, р. 74]. Таким чином, гра стає не лише об'єктом філософії, але й її провідною метафорою, запрошуючи нас до мислення, вільного від телеології та моралізуючих категорій.

Це і знаходить свій відбиток у феноменологічній структурі гри як «практичної онтології», яка передбачає, що у грі ми не просто використовуємо речі, а трансформуємо їх у «іграшки», тим підпорядковуючи логіці створеного нами ігрового світу. Галак Я. пише: «Абсолютна здатність гри надавати значення щодо всього, що здатне в неї вступити, знову може бути точніше описана як відсутність у грі причини, мети, будь-якого морального судження, оскільки обмеження, що накладаються грою на реальні елементи, що входять до неї, виходять за межі будь-яких розрізень добра і зла і є абсолютно безпідставними» [26, р. 410], і нас тут ось що вражає: гра – це практика радикальної свободи від утилітарності, яка дозволяє нам на власному досвіді пережити онтологічну безпідставність світу. Інакше кажучи, граючи, ми на практиці відтворюємо – і, головне, – відчуваємо творчу і руйнівну, позаморальну природу буття.

Фінк розкриває онтологічний статус гри через її протиставлення метафізичній традиції, що бере початок у Платона. Останній, проводячи розрізнення між чуттєвим та ідеальним світом, розцінював гру – зокрема, поетичну – як «подвійне наслідування»: тобто наслідування чуттєвого світу, який сам є лише відображенням ідей. Таким чином, гра визнавалася лише «відображенням відображення», що не має відношення до істинної реальності [26, pp. 409-410]. Проте, на думку Фінка, – і нам із цим складно не погодитись – така інтерпретація є принципово помилковою, оскільки вона не розуміє суті гри як такої. Як влучно зауважує Томас Франц, коментуючи позицію Фінка, «...гра не є наслідуванням якоїсь “серйозної”

реальності <...> її мета – не результат, а сам процес “продукування ілюзорної ігрової реальності”, яка існує лише в міру розігрування» [256, р. 410]. На наш погляд, саме ця онтологізація «ілюзії» є ключовим поворотним моментом у філософії Фінка, оскільки він надає позитивного онтологічного статусу тому, що класична метафізика відкидала як неповноцінне. Саме ця створювана «нереальність», режим «ніби», – який, однак, у самому грі є єдиною реальністю, – і становить центральну характеристику гри, вказуючи на її онтологічну самоцінність.

Тут слід зацентрувати на тому, що ця «ігрова реальність» має всеосяжний характер – адже до неї залучається все: люди як гравці, речі як іграшки, а в античності, як підкреслює Т. Франц, – навіть боги [258, р. 10]. У такий спосіб, за гри людина ставиться до свого власного буття в особливій, дорефлексивній манері. Наштовхуємось тут на дивний парадокс, що полягає у тому, що вона може навіть «грати саму себе як гравець», на чому наголошує Франц [258, р. 10].

З огляду на зазначене можна зробити висновок, що для Фінка гра є первинним та всеосяжним способом самовиконання та самотлумачення людського буття, яке передує будь-якому концептуальному осмисленню істини власної екзистенції. Це положення, на нашу думку, робить філософію гри Фінка надзвичайно актуальною для сучасних дискусій про роль практик та перформативу в конституюванні суб'єктивності.

Утім, ми досі не торкнулись важливої концепції, розробленої Фінком, у рамках обговорення онтологічної вагомості гри як фундаментального феномена. Особливо яскраво вона проявляється при порівнянні з іншими антропологічними основами, які і знаходимо у міркуваннях Фінка: так, він виділяє п'ять рівноправних основ людського буття: любов, смерть, працю, боротьбу, або ж панування, та, власне, гру [258, р. 6].

Проте, навіть з-поміж них гра займає виняткове місце. Адже якщо любов і смерть є «панічними» феноменами, що вказують на природну «вимірюваність» життя, тоді як праця і боротьба – «індивідуальними», що

розкривають історичну могутність людини, то гра володіє «всеосяжною структурою», як на це вказує Франц [258, р. 7]. Зокрема, викладаючи думку Фінка, дослідник підкреслює: «Її відношення до інших феноменів – це не просто сусідство та взаємозв'язок <...> гра охоплює та обіймає всі інші» [18, р. 257]. Власне, саме ця здатність гри не просто співіснувати з іншими феноменами, а інтегрувати та трансцендентувати їх, на нашу думку, і робить її універсальним ключем до космологічного розуміння.

На противагу підходам від Канта до Гуссерля та Хайдеггера, для яких світ був антропологічною знахідкою чи екзистенціальною структурою людського буття [18, р. 258], Фінк пропонує радикально інший підхід на світ, з якого цікавими для нас є наступні висновки, що він робить: згідно з мислителем, більш первинним за гру людини є «світова гра», або *Weltspiel*, з якої всі речі походять і в яку повертаються [18, р. 259].

Таким чином, людська гра виявляється символом космічної гри. Важливо зауважити, що Фінк, як зазначає Франц, розуміє символ не як образ чи знак, а як вказівник на «репрезентацію Всесвіту в кінцевому, де кінцеве не зливається з цілим, але зберігає свою загадковість» [18, р. 263]. Це, на наш погляд, визначальний момент: символічний зв'язок не скасовує онтологічної прірви між людиною і світом, а лише вказує на неї, роблячи її доступною для розуміння. Фінк формулює цілком безпосередньо: «У грі людини відбувається репрезентація та символічне повторення набагато більшої, всеосяжної гри» [18, р. 263].

Загадкове правління світу, за такого тлумачення, це «гра без гравця», у якій усі внутрішньосвітові речі виникають і зникають, переходять у буття та повертаються в ніщо, як це вдало, на нашу думку, узагальнює Франц [18, р. 263].

Дослідник Франц відзначає, що безцільність та безпідставність людської гри, її орієнтація лише на продукування видимості, є віддзеркаленням такої ж безпідставності та безцільності світової гри [18, р. 263], із чим ми цілком погоджуємось. Доволі закономірно в цьому місці

з'явиться думка про те, що усі внутрішньосвітові речі є іграшками в грі світу, яка є грою індивідуації та зникнення, становлення та відмирання [18, р. 264].

У такий спосіб, гра як космічний символ одночасно зв'язує та розділяє світову гру та ігровий світ людини, розкриваючи її онтологічний вимір як моста між кінцевим людським буттям і цілісністю світу.

Підбиваючи підсумки розглянутого, можемо стверджувати, що Фінк розкриває гру не як марну діяльність, а як фундаментальний онтологічний феномен, через який людина й світ виявляють свою найглибшу сутність – творчу, безпідставну та позаморальну природу буття.

Розглянута нами радикальна онтологізація гри у Фінка, що сягає рівня світової гри, тобто *Weltspiel*, різко контрастує з її трактуванням у більшості класичних філософських систем.

### I.3. Символічний інтеракціонізм та соціальна функція гри: гра як основа соціалізації

Феномен гри виступає одним із найважливіших агентів соціалізації. Соціалізація, якщо ми спробуємо їй дати найпростіше визначення, є процесом, за допомогою якого індивід пристосовується до суспільства, вивчаючи культуру та свою роль у цьому суспільстві. У рамках же символічного інтеракціонізму цей зв'язок розкривається найповніше, що ми і матимемо на меті продемонструвати у цьому підрозділі.

Вирішальною фігурою, що допоможе це зробити, стане Джордж Герберт Мід, який у своїй теорії «Гра як інструмент соціалізації» наголошував, що діти, «...граючи з іншими дітьми, вивчають соціальні правила та норми, і таким чином соціальні ролі застосовуються на практиці» [40, р. 153].

Звернімось до міркувань Б. Шварцман, що у своєму огляді антропологічних досліджень дитячої гри детально розглядає, як домінуючі теоретичні підходи, – зокрема ті, що впливають із символічного інтеракціонізму, – формували розуміння гри як

фундаментального механізму соціалізації. Так, дослідниця виявляє, що, хоча ця ідея є центральною для багатьох досліджень, антропологи часто спрощували її до механістичної «імітації», втрачаючи глибші комунікативні та символічні аспекти, які пропонує сама теорія [49, р. 289].

Авжеж, Г. Швартцман активно залучає ідеї Д. Г. Міда як найбільш впливової фігури, що пов'язує гру з соціалізацією в рамках символічного інтеракціонізму. Дослідниця пише: «Джордж Г. Мід відображає цю точку зору у своєму класичному дослідженні умов, які породжують об'єктивацію «Я» (self)», і підкреслює, що Мід приділяв «особливу увагу розвитку мови, гри (play) та ігор (games) у дітей» [49, р. 289].

Почнемо з безпосереднього прочитання у праці Дж. Г. Міда того, що «самість» не дана нам від народження – натомість, згідно з мислителем, вона виникає як об'єкт для самої себе лише в процесі соціального досвіду, і ключову роль у цьому відіграють феномени уявної гри та організованої гри [49, р. 153], як два етапи ігрової активності, або дві стадії розвитку дитини які виконують різні функції у формуванні самосвідомості. Розгляньмо їх детальніше.

Перший етап, за Мід, є «уявною грою» – це, – стверджує Швартцман, – початкова, менш структурована стадія [49, р. 290]. Як визначає цю стадію сам Мід: вона є процесом, де дитина «приміряє» на себе ролі інших людей. Це той тип активності, коли «маленькі діти грають у те, що вони батьки, вчителі <...> [або] уявні особистості, які вони вигадують» [40, р. 154]. У цій уявній грі дитина вчиться «приймати ставлення» і «конкретних інших». Інакше кажучи, граючи, наприклад, «в маму», дитина розмовляє з собою так, як з нею говорила б її мати; граючи ж «в лікаря», вона імітує конкретні жести та моделі поведінки, які вона спостерігала [40, pp. 153-154].

Не менш яскравим прикладом вважаємо гру в індіанців – вона дозволяє дитині уявити себе в різних соціальних ролях і, роблячи це, «будувати» власний характер.

У такий спосіб, на цьому другому етапі дитина вчиться приймати ролі конкретних інших – але ці ролі, на чому наголошує Мід, часто є фрагментарними та неінтегрованими [49, pp. 290-291].

Зокрема, як це роз'яснює Дж. Г. Мід, особистість дитини ще не є єдиним цілим: «Дитина є чимось одним в один час і іншим в інший, і те, чим вона є в один момент, не визначає, чим вона буде в інший» [40, p. 155]. Через цю послідовну, але не інтегровану зміну ролей, «Дитина не має певного характеру, певної особистості» [40, p. 155]. Можемо стверджувати, що її «самість», по суті, є лише набором окремих, не пов'язаних між собою реакцій, засвоєних від конкретних інших.

Другим же етапом ігрової активності, за Мід, є гра організована, яка є вищим, більш складним етапом соціалізації. Як зазначає Швартцман, аналізуючи Міда, для участі в організованій грі дитина «повинна бути здатною “прийняти ставлення кожного іншого учасника”» [49, p. 291].

Саме на цій стадії, згідно з Мід, і відбувається справжня інтеграція особистості, що вимагає від індивіда «значно складнішої ментальної операції» [40, p. 156]. Як вказує сам Дж. Г. Мід, фундаментальна відмінність даного етапу полягає в тому, що за нього дитина повинна засвоїти ставлення всіх інших, залучених до цієї гри. Кажучи умовно: щоб успішно грати в команді, недостатньо просто уявити себе «тим, хто кидає м'яч» – потрібно одночасно тримати в голові очікування та можливі дії всіх членів команди – як своїх, так і чужих [40, pp. 157-158].

Вважаємо, що функція цього процесу очевидна: це і є соціалізація. Мід стверджує, що «як тільки дитина здатна прийняти ставлення іншого, вона перебуває на шляху до того, щоб “стати органічним членом суспільства”» [49, pp. 292-293].

Класичним прикладом Міда, який є, на нашу думку, вкрай яскравим, є бейсбол: адже щоб грати успішно, дитина має розуміти не лише свою роль – наприклад, «кетчера», але й очікування та потенційні дії всіх інших гравців – тобто пітчера, гравців на базах тощо. У цьому місці Мід

формулює концепцію «генералізованого іншого», який позначає не стільки конкретну людину, скільки засвоєну індивідом систему правил, норм і ставлень усієї групи – «команди», або навіть суспільства в цілому [49, р. 291].

Звернімось до чіткого визначення, що його дає сам Дж. Г. Мід: «Організована спільнота або соціальна група, яка надає індивіду єдність його самості, може бути названа “генералізованим іншим”. Ставлення генералізованого іншого є ставленням усієї спільноти» [40, р. 161].

Підсумовуючи, можемо сказати, що «генералізований інший» не являє собою конкретну особу, а є радше абстрактною системою очікувань, норм і цінностей соціальної групи, яку індивід інтерналізує. За такого тлумачення це може бути «команда» в бейсболі, «політична партія» – або, в найширшому сенсі, «спільнота». Головним тут залишається одне – саме через засвоєння цього «генералізованого іншого» соціальний процес входить у досвід індивіда. Це своєю чергою дає дитині єдину, стабільну точку зору, з якої вона може дивитися на себе. Вона перестає бути хаотичною послідовністю ролей і стає, як це влучно підкреслює сам Мід, «самосвідомим членом спільноти» [40, р. 163].

Проте, хоча погляд Міда є основоположним, Г. Швартцман критично зауважує, що антропологи часто використовували його ідеї у спрощеному вигляді: «Найпоширенішим вираженням цього підходу <...> є опис дитячої гри як імітаційної або міметичної діяльності, і тому функціональної як механізму інкультурації» [49, р. 297].

Цей погляд, який Швартцман називає однією з чотирьох «прихованих метафор» в етнографії, зводить гру до простого копіювання дорослого світу. Вважаємо, що дослідниця наводить доволі вдалі етнографічні описи, які це ілюструють – як-от у Тернбулла про дітей Мбуті: «Одного дня вони виявляють, що ігри, в які вони грали, більше не ігри, а реальність, бо вони стали дорослими» [49, р. 298].

У такий спосіб, Г. Швартцман закликає поставити під сумнів ці припущення. Вона протиставляє цьому погляду глибше розуміння Фортеса, який, за її словами, «...визнав необхідність для антропологів <...> переосмислити свій погляд на імітацію» [49, р. 298]. Фортес стверджував, що «...діти Талленсі не автоматично копіюють дії старших дітей чи дорослих <...> без рими чи причини і лише заради “імітації”» [49, р. 298]. З огляду на це, ми бачимо, що проста модель «гра = імітація = соціалізація» вже не є достатньою.

Утім, розглянуте нами розуміння Мідом символічного інтераціонізму на прикладі його праці «Play, the game, and the generalized other» ще не вичерпує його остаточно. Адже, як звертає на це увагу Швартцман, більш витончене формулювання символічного інтераціонізму ми знаходимо у «Дослідженнях комунікації» Бейтсона, де той зміщує фокус з гри як засвоєння ролей на гру як комунікативний процес [49, р. 302].

На думку Г. Швартцман, Бейтсон здійснює радикальне переосмислення тоді, коли ініціює розвиток всеосяжної теорії комунікації, використовуючи гру як прототип [49, р. 302].

Ключовим тут є поняття мета-комунікації. «Згідно з Бейтсоном, – як пише Швартцман, – гра може відбуватися лише серед організмів, здатних до мета-комунікації» [49, р. 302], тобто здатних створювати такі собі «фрейми», або контексти. Ключовий злам такої перспективи, на нашу думку, полягає у визнанні фундаментального повідомлення гри «це гра» парадоксальним. Воно, акцентує Швартцман, стверджує: «Ці дії <...> не означають те, що означали б ті дії, які вони зображують» [49, pp. 302-303].

Вважаємо, що така точка зору дозволяє нам по-новому поглянути на диференціацію Міда: так, перший нами розглянутий етап, уявної гри, на думку Г. Швартцман, характеризуватиметься двозначністю та парадоксом, що вимагатиме від гравців постійної комунікації та інтерпретації для підтримки «фрейму» [49, pp. 303].

Тоді як в організованій грі цей парадоксальний фрейм, пише Швартцман, «втільний в кодифікованій системі правил» [49, р. 302]. Тут вже, у такий спосіб, не потрібна безперервна мета-комунікація, оскільки двозначність, за словами Бейтсона, «була “виключена правилами”» [49, р. 302].

Ключова особливість такого підходу, орієнтованого на комунікацію, на нашу думку, полягає в тому, що дозволяє уникнути редукціонізму – інакше кажучи, зведення гри до імітації. Він розглядає гру не як просто підготовку до реальності, а радше стверджує, що це сама по собі складна символічна реальність.

Г. Швартцман підсумовує цей погляд, посилаючись на власні дослідження, де вона пропонує аналізувати символічну гру «як текст, в якому гравці діють одночасно як суб'єкти та об'єкти своєї спільно створеної події» [49, р. 303]. Вважаємо, що таке бачення підкреслює діалектичну природу соціальної гри, де індивідуальна воля, тобто воля суб'єкту, нерозривно пов'язана із колективними нормами – об'єктом. Саме в цій подвійній ролі гра стає динамічною матрицею, що безперервно формує і переформатовує соціальну ідентичність.

Підбиваючи підсумки, можемо стверджувати, що у рамках символічного інтеракціонізму соціальна функція гри полягає не в механічному засвоєнні фіксованих дорослих ролей, а у розвитку самої здатності індивіда до складної символічної взаємодії та конструювання соціальної реальності.

Підбиваючи ж підсумки нашого поточного розділу, можна сказати, що в його межах ми здійснили глибинне філософсько-антропологічне осмислення феномену гри, виводячи його з площини побутової розваги до рівня фундаментальної категорії буття.

Ми торкнулись її онтологічного виміру, аби потім – на прикладі ідей, зокрема, О. Фінка – розглянути гру як «іншу» реальність – відокремлений

домен, що характеризується парадоксальним співіснуванням абсолютної свободи і суворого порядку правил.

Критично важливою для нас стала позиція вже згаданого Фінка, який включив гру до «п'яти фундаментальних феноменологічних концепцій», проголосивши її єдиною людською діяльністю, що безпосередньо надає людині відношення до світу як тотальності, відображаючи його космологічну «гру без гравця».

Аналіз же класичних концепцій підтвердив нерозривний зв'язок гри з культурою, що ми побачили на прикладі думок Й. Гейзінги, який здійснив вирішальний внесок обґрунтувавши, що гра є першоджерелом культури та її рушійною силою; тоді як Роже Кайюа надав інструменти для систематизації її форм.

Нарешті, соціально-антропологічний вимір розкрив роль гри як матриці для формування соціальної самості. Ми проаналізували концепцію Дж. Г. Міда, де гра є необхідною основою соціалізації та формування «генералізованого Іншого», абстрактного уявлення про спільноту, яке іманентно пов'язане з мисленням. Однак, на нашу думку, методологічно ключовим є комунікативний зсув, запропонований Бейтсоном: адже саме його підхід дозволяє уникнути редукціонізму, стверджуючи, що гра є складною символічною реальністю сама по собі.

Таким чином, гра є структуруючим принципом буття, самостійною символічною реальністю, яка створює власний простір, підпорядковується внутрішньому порядку і трансформує повсякденні значення. Разом із цим це підштовхує нас сформулювати наступну проблематику: якщо гра є настільки потужним механізмом конструювання світу та суспільства, то яка її архетипічна культурна форма, де цей порядок і символізм набувають найбільшої серйозності та сакрального значення? Цей вектор аналізу і підводить нас до нашого наступного розділу, який ми почнемо з дослідження ритуалу як «серйозної гри», виявивши спільність їхніх структурних елементів.

## РОЗДІЛ II. РИТУАЛ ЯК АРХЕТИПІЧНА ФОРМА КУЛЬТУРНОЇ ГРИ

### II.1. Ритуал і гра: спільність структури та функцій

Структурна близькість ритуалу та гри стає очевидною при аналізі їхньої здатності створювати тимчасовий автономний простір, який відокремлюється від повсякденної реальності. Цей простір, аналогічний вже нами розглянутому «магічному колу» гри, у ритуалі визначається його тріадною структурою. Вирішальний внесок у її вивчення здійснює Арнольд Ван Геннеп, адже вперше виокремлює її системно. Як зазначає дослідник Г. Форт, Ван Геннеп аналізував ритуали переходу в рамках територіального проходу, виділяючи, як він пише, «...нейтральні зони, що не належали ні до однієї території, ні до іншої» [17, с. 1]. Ця просторова метафора, на нашу думку, безпосередньо відповідає ігровому «полю», де діють інші правила. Саме цю нейтральну, проміжну зону Ван Геннеп ідентифікував як лімінальну фазу, яка є серцевиною всього процесу переходу, і якій ми присвятимо багато уваги у поточній частині нашого дослідження.

Але також цікаво відзначити, що зазначена структурна аналогія, як нам видається, проявляється навіть у сучасних соціальних явищах. Скажімо, віртуальний простір онлайн-гри чи навіть корпоративний тімбілдінг – все це сучасні аналоги «магічного кола», де створюються умовні правила та тимчасово скасовуються звичні ієрархії.

На практиці ж це створення «магічного кола» реалізується через першу стадію ритуалу – сепарацію, про що пише дослідник Р. Абеліович на прикладі перформансу «Dionysus 69» Р. Шекнера, де глядачі входили до простору вистави поодиночі, тим самим ритуально відділяючись від свого повсякденного середовища [2, с. 291]. Цей акт фізичного та символічного відокремлення, у такий спосіб, є обов'язковим початком будь-якої значущої гри, де учасник залишає свої звичні ролі та вступає в умовний простір.

З огляду на це можемо зробити висновок, що саме акт сепарації створює необхідний психологічний «перемикач», який дозволяє учасникам прийняти нові правила гри чи ритуалу – і, навпаки, – без цього чіткого відокремлення «магічне коло» втрачає свою силу.

Не менш важливо відзначити, що всередині цього простору, як і у грі, починають діяти специфічні правила та символи. Про це, зокрема, пише і Форт, що, наслідуючи напрям думки А. Геннепа, зазначає, що під час лімінальної фази «учасники <...> зазвичай підлягають низці табу», а також можуть отримувати «спеціальний дозвіл» на дії, заборонені у звичайному житті [17, с. 2]. Вважаємо, що це вкрай нагадує ігрові механіки, де звичайні соціальні норми тимчасово замінюються внутрішнім регламентом.

Тепер ми б хотіли повернутись до теми, якої вже частково встигли торкнутись – а саме, лімінальності, адже саме в її концепції, розробленої Віктором Тернером, розкривається найглибший структурний зв'язок між ритуалом та грою. Як наголошує Р. Абеліович, В. Тернер розвинув центральну частину моделі Ван Геннепа, у межах якої саму лімінальність визначив як стан «між і між» – де індивіди позбавлені чітких соціальних атрибутів та ієрархії. Він описував цю фазу як «...простір, де нові способи дій, нові комбінації символів пробуються, щоб бути відкинутими або прийнятими» [2, р. 295].

За такого тлумачення, на нашу думку, лімінальність можна розглядати як певний «ігровий режим» соціального буття – стан, коли суспільство тимчасово «вимикає» звичайні алгоритми поведінки та «тестує» нові можливості. Нам видається, що це робить ритуал не лише консервативним інструментом відтворення традиції, але й потенційним джерелом інновацій – подібно до того, як гра може бути не лише розвагою, але й полігоном для соціальних експериментів.

Не менш важливим буде підкреслити: Р. Абеліович наголошує, що для Тернера лімінальність була «домінантною в умовному способі культури,

настрої “може бути”, “ніби”, “гіпотези, фантазії, здогаду, бажання”» [2, с. 292]. Таким чином, структурна спільність ритуалу та гри виявляється не просто в наявності правил, а в самому їхньому ядрі – у створенні тимчасової реальності «як би», де соціальні норми стають гнучкими та відкритими для експерименту, що є визначальною характеристикою як ритуального переходу, так і гри.

Це нас наштовхує на думку про те, що розглянута конститутивна особливість – іншими словами, здатність вибудовувати символічні світи – і стає ключем до розуміння того, *чому* дослідники розглядають ці феномени крізь єдину оптику і вбачають в них не лише дозвілля чи сакральний акт, а насамперед потужний інструмент упорядкування соціального досвіду.

Загалом, аналізуючи думки дослідників, можна виявити значну теоретичну спільність між ритуалом та грою, що проявляється як у їх структурі, так і у функціях – зокрема, у соціальному житті та політиці. Показовими тому вважаємо слова С. Лукеса, який пише про те, що ритуал визначається як «правилами керована активність символічного характеру, яка залучає увагу її учасників до об'єктів думки та почуття, які вони вважають особливо значущими» [37, р. 291].

Однак буде достатньо важливо наголосити, що ця символічна структура не є статичною: вона оживає та набуває дієвої сили лише через процес безпосереднього втілення. На нашу думку, це і демонструє дослідник Б. Гізен, що, розвиваючи перформативний підхід, розглядає ритуали як ітеративні виконавчі акти, що конструюють соціальну реальність [23].

Так, він зазначає, що ритуали, подібно до гри, є «втіленими виконаннями» та «подіями, виробленими та пережитими тілесно акторами у спільній ситуації» [23, р. 342]. Ось чому як ритуал, так і гра, як нам видається, мають такий потужний катарсичний потенціал – адже через тілесну спільність ми не просто розуміємо, а відчуваємо на собі єдність з

іншими, що робить цей досвід набагато інтенсивнішим за звичну комунікацію. Це ж доводить подальший розвиток думки Б. Гізена, що показує: ця тілесна та спільна природа, спрямована на створення спільноти, є спільною для ритуалів та багатьох форм гри, де координація та спільна дія також породжують почуття приналежності [23, р. 343].

Водночас ця координація не є довільною. Зокрема, Б. Гізен підкреслює, що «ритуали відрізняються від звичок <...> Відмінною рисою ритуалів є те, що їхнє виконання може бути критиковане за відхилення від правила» [23, р. 339], що знову ж, на нашу думку, нагадує внутрішні правила та можливість «невдалого» виконання в грі.

Розвиваючи думку про значення розглянутої регуляції для стійкості спільноти, Дж. Тернер, беручи «на озброєння» теоретичні принципи Е. Дюркгайма, вказує на інтегративну функцію ритуалів у диференційованих соціальних системах [47].

Так, наприклад, Дж. Тернер формулює, що інтеграція залежить від таких чинників, як-от «ступінь внутрішньо- та міжгрупової нормативної регуляції та координації» та «ступінь, до якого санкції є реститутивними» [47, р. 386]. Це нашо́вхує нас на думку про те, що будь-яка успішна гра – від футбольного матчу до політичних дебатів – мусить мати цей самий баланс між правилами, що координують дії, і механізмами «виправлення помилок», які не руйнують саму гру, а лише повертають її до рівноваги. Ми вважаємо, що нормативна та координаційна функція, спрямована на підтримку соціального порядку, може бути знайдена і в грі – адже та встановлює правила, координацію дій та механізми санкцій для підтримки цілісності всього ігрового процесу.

Утім, вплив цих практик виходить за межі суто поведінкового регулювання, сягаючи сфери світосприйняття, що доводять міркування С. Лукеса. Так, дослідник, критикуючи неодюркгаймівців, вказує на те, що ритуали, включно з політичними, не лише виражають цінності, але й виконують когнітивну функцію: вони, за його словами, організують

«колективні уявлення» та «допомагають визначити як авторитетні певні способи бачення суспільства» [37, р. 301]. У цьому сенсі гра в шахи нам видається не просто розвагою, а мініатюрною моделлю стратегічного мислення, так само як ритуал коронації – не просто церемонією, а моделлю ієрархічно організованої влади. Обидві практики вчать нас певного способу бачення світу. Аналогічно, гра може пропонувати певні моделі реальності, структуруючи досвід та уяву її учасників у межах заданих правилами рамок. Як результат: ми бачимо, що і ритуал, і гра виступають як структуровані, символічні практики, що формують соціальний досвід, конструюють почуття спільності та встановлюють порядок через чітко визначені правила та символи.

Підбиваючи ж підсумки цього пункту, вважаємо буде справедливим сказати, що ритуал і гра виявляються не просто аналогічними, а спорідненими соціальними феноменами, об'єднаними глибинною спільністю структури та функцій. На цьому тлі вкрай доречними вважаємо слова С. Лукеса, за словами якого, ритуал і гра є «правилами керованою активністю символічного характеру» [37, р. 291], що створює автономний простір із власною логікою. Водночас важливо не забувати: їхня спільність виходить за рамки формальної наявності правил. Як демонструє наш аналіз, їхнє ядро полягає у здатності конструювати тимчасову реальність «як би» – це, як ми помітили, нагадує той самий «магічний круг», про який писав Гейзінга, де соціальні норми стають гнучкими та відкритими для експерименту, що і є визначальною характеристикою як ритуального переходу, так і гри.

Ця конструктивна потужність у свою чергу реалізується через втілену практику. Як підкреслює Б. Гізен, ритуали є «втіленими виконаннями» [23, р. 342], і саме через спільну тілесність та координацію, властиву також і грі, індивіди відчують безпосереднє почуття спільності. Окрім цього, інтегративна функція, про яку пише Дж. Тернер, залежить від «нормативної регуляції та координації» [47, р. 386], що стосується як

ритуалу, так і гри – адже вони встановлюють порядок і відновлюють рівновагу через чіткі механізми.

Таким чином, ритуал і гра разом постають перед нами не просто структурованими символічними практиками, що формують соціальний досвід – натомість вони постають фундаментальними соціальними технологіями, які через правило-керовану, втілену та символічну взаємодію активують спільність, структурують уяву та відкривають простір для трансформації соціального порядку. Ця ж спільність полягає в онтологічній здатності створювати альтернативні реальності, в яких індивіди одночасно відтворюють і перевизначають соціальні зв'язки.

Щоб зрозуміти силу цих сконструйованих реальностей, варто придивитися до їхнього механізму – маючи це на меті, ми перейдемо до наступного пункту. Головними орієнтирами для нас слугуватимуть думки вже раніше згаданого В. Тернера, та М. Еліаде, чії концепції лімінальності та сакрального становлять дві опорні перспективи аналізу ритуалу.

## II.2. Символічне конструювання реальності в ритуалі

Ритуал можна розглядати як потужну семіотичну систему, мову символів, що кодують фундаментальні уявлення людини про світ і своє місце в ньому. На думку ж М. Еліаде, символ не є простим відображенням об'єктивної реальності – він розкриває щось глибше і фундаментальніше, дозволяючи усвідомити альтернативні модуси реальності, інакше недоступні на рівні безпосереднього досвіду [43, р. 133].

Це особливий спосіб пізнання, де символічне мислення виступає посередником між іманентним і трансцендентним, між людиною і космосом. Наслідуючи це бачення, В. Тернер концептуалізує ритуальний символ як, за його словами, «...найменшу одиницю ритуалу, яка все ще зберігає специфічні властивості ритуальної поведінки» [49, р. 1100], підкреслюючи його семантичну структуру, що об'єднує, часто в полярній

опозиції, соціально-нормативні цінності та чуттєво-еротичні переживання [49, р. 1100].

Разом із цим, як показує дослідження І. Лангдон, символічна ефективність ритуалу ґрунтується не лише на абстрактній семантиці чи структурі, а й на його здатності активувати тілесний, чуттєвий досвід. Так, зокрема, на думку дослідниці, символи в ритуалах формують способи, якими соціальні актори бачать, відчувають і думають про світ [35, р. 15]. За такого тлумачення, ритуал виступає не стільки як інтелектуальний код, скільки як потужний інструмент втілення знань, де мультисенсорний вплив – наприклад, музика, танець, кольори, запахи тощо – перетворює символ з об'єкта розуміння на феномен, що *переживається*. Це своєю чергою формує специфічне «тілесне знання» (embodied knowledge), як відзначає Р. Абеліович [2, р. 289] – тобто такий стан, коли істини засвоюються не лише раціонально, а й на рівні тілесних відчуттів. Саме ця властивість, на думку І. Лангдон, і робить ритуал унікальним механізмом конструювання реальності [35, р. 16].

Таким чином, бачимо: якщо Б. Гізен, як ми з'ясували вище, розглядав тілесну залученість передусім як механізм досягнення соціальної солідарності, то І. Лангдон підкреслює саме гносеологічну функцію тілесності: за її підходу тіло стає інструментом пізнання істини.

Розглянуте структурування індивідуального досвіду стає основою для впорядкування буття загалом, адже фундаментальною функцією ритуалу є трансформація хаотичного, неупорядкованого стану в космос, на чому наголошує М. Еліаде [14, р. 29].

Цей перехід найяскравіше втілюється в трьох типах ритуалів: ініціаціях, календарних обрядах та жертвопринесеннях. Класична теорія раніше згаданого А. Геннепа, що була розвинена В. Тернером, розглядає ці процеси як «ритуали переходу» з трьома чіткими стадіями: відокремлення – або сепарація, проміжний стан (та сама лімінальність) та включення. На думку Тернера, саме лімінальність, цей «стан на порозі», є

найважливішою фазою, де індивіди позбавлені своїх звичайних соціальних статусів і опиняються «між світами», що створює умови для радикальної трансформації [47, р. 370].

Ця структурна невизначеність, на нашу думку, є не вадою, а потужним креативним ресурсом культури, оскільки саме в цьому «потенційному просторі» стають можливими переосмислення ідентичності та соціальних норм.

Вкрай ілюстративними є календарні обряди, такі як зулуський Umkhosi або європейські карнавали, про які пише М. Еліаде – адже вони відтворюють цей цикл руйнування та відновлення порядку в космічному масштабі. Як підсумовує сам М. Еліаде, вони імітують архетипічні сценарії творення світу, розповідаючи священну історію, де дії надприродних істот створюють нову реальність [12, р. 5-6]. У такий спосіб, ритуал стає мікрокосмом, в якому магічним чином відтворюється макрокосм, а учасники, переживаючи смерть старого року однієї форми стає запорукою появи нової – вже більш стійкої.

Дослідження І. Лангдон у шаманських ритуалах поглиблює це розуміння лімінальності: адже дослідниця показує, що це не просто соціальний або психологічний стан, а реальна, на тілесному рівні подорож у «інший бік» реальності – те саме «embodied knowledge», про яке писала Р. Абеліович [2, р. 289]. Як зазначає І. Лангдон, «...коли учасники відчують ефекти галюциногену, обидва боки реальності зливаються, і їхній досвід відображає досвід шамана, який співає про місця, в яких подорожує» [35, р. 24]. Це, на наш погляд, і є ключовим розширенням теорії В. Тернера: лімінальність тут постає не як метафора, а онтологічно реальний простір, де відбувається боротьба з хворобою – або, ширше, хаосом – і відновлення порядку, космосу, через пряму конфронтацію з силами «іншого» світу. Таким чином, ритуал виступає як потужний механізм подолання хаосу не лише на рівні соціуму чи природи, а й на найглибшому, екзистенційному рівні людського досвіду.

Утім помилково було б вважати, що ритуал лише передає готові смисли – як демонструють праці В. Тернера, він активно їх генерує, створюючи тимчасові соціальні та психологічні простори підвищеної семіотичної напруги – так би мовити «осередки інтенсивності», де культурний сенс не просто сприймається, а переживається як відкриття [48].

Розвиваючи тезу про лімінальність, В. Тернер акцентує увагу на її креативному потенціалі: він описує цей стан як джерело творчості, де «...звичайні соціальні структури тимчасово скасовуються, відкриваючи простір для експерименту, гри та народження нових ідей» [48, р. 466]. Однак якщо раніше ми розглядали цю особливість у контексті формування спільноти, то тут варто зауважити інший аспект: ця структурна свобода перетворює ритуал на потужний інструмент соціальної рефлексії. Як показує аналіз карнавалів, публічні ритуали дозволяють суспільству не лише відтворити себе, а й зіштовхнутися з власним віддзеркаленням, де критика влади та існуючих норм стає легітимною частиною свята [48, р. 474].

Однак найважливішим механізмом створення таких «осередків інтенсивності» є його перформативна природа. Дослідження І. Лангдон дає нам змогу конкретизувати, як саме це відбувається. Зокрема, вона доводить, що цілісний досвід, що веде до одужання, створюється саме через виконання – те, що вона окреслює поняттям *performance*, яке активує три ключові компоненти: підсилену реальність, мультисенсорність та спільну участь [35, р. 32]. Вважаємо, що цей підхід є вирішальним для розуміння ефективності ритуалу: це не драматизація, а радше спільне тілесне втілення смислів, де жести, співи, ритм і рух формують новий рівень реальності.

Коли І. Лангдон пише, що «...цілюща ефективність створює втілений досвід, який потужно активується через виконання» [35, р. 32], вона, на наше переконання, вказує на фундаментальний принцип: ритуал не описує

космос, а миттєво його конструює в самому акті своєї перформативної реалізації.

Таким чином, можна стверджувати, що «осередок інтенсивності» – це не абстрактне поняття, а конкретний хронотоп, створюваний перформативною практикою. У цьому просторі – насамперед завдяки синтезу мультисенсорного впливу, колективної енергії та підвищеної емоційності, відбувається не лише відтворення культурних смислів, а їхнє інтенсивне переосмислення та засвоєння на тілесному рівні. Ритуал виявляється тим соціальним «каталізатором», де можливе не лише одужання індивіда, а й трансформація колективної свідомості.

Загалом, підбиваючи підсумки цього пункту, можемо стверджувати, що здійснений нами аналіз теорій В. Тернера, М. Еліаде та І. Лангдона розкриває ритуал як архетипічну форму культурної гри. Лімінальний простір ритуалу виступає полем антропологічного експерименту, де, за В. Тернером, відбувається соціальна трансформація через структуру переходу; за М. Еліаде – відтворюється космологічний архетип творення порядку з хаосу; за І. Лангдон – реалізується екзистенційна подорож між світами.

Підсумовуючи, вважаємо, що розглянута триєдина перспектива – із залученням думок В. Тернера, М. Еліаде, та І. Лангдон, дозволяє суттєво уточнити характер взаємозв'язку досліджуваних явищ. Мова йде не просто про структурну аналогію, а про функціональний симбіоз: ігрова логіка забезпечує ритуалу необхідну «механіку» виконання – насамперед через правила, відокремленість та перформативність, тоді як ритуальний зміст наповнює цю форму онтологічною «глибиною». У цьому сенсі ритуал, на нашу думку, постає як гранична, екзистенційно навантажена модальність гри, де символічне конструювання реальності стає не просто вправою для уяви, а механізмом творення світу

Однак досі ми звертались до дещо архаїчного виміру для нашого дослідження. З огляду на це буде цілком продуктивним поставити

питання: чи припиняється ця «гра у сакральне» з настанням епохи модерну, коли традиційні релігійні структури втрачають свій монопольний вплив? Саме цьому і буде присвячений наш наступний, завершальний пункт в межах цього розділу.

### II.3. Трансформація ритуалу в секулярному суспільстві

За попереднього аналізу ми виявили глибинну спорідненість ритуалу та гри як архетипічних форм конструювання «альтернативних реальностей», де символи стають інструментами трансформації. Однак, якщо ритуал в архаїчних суспільствах був центральним механізмом відтворення сакрального космічного порядку, то буде складно сперечатись із тим, що за сучасності він зазнав радикальної трансформації. Утім, як ми побачимо в подальшому – цей перехід не став скасуванням ритуалу, а його метаморфозою в умовах секуляризації, коли сама «гра в реальність» набуває нових правил.

По-перше, необхідно зрозуміти соціальний контекст, у якому відбувається ця метаморфоза. Як зазначає дослідник С. Брюс, сучасність характеризується процесом структурної диференціації, коли соціальне життя розпадається на автономні сфери, кожна з яких функціонує за власною логікою [7, р. 417]. Це своєю чергою призводить до приватизації релігії – вона перестає бути обов'язковим – як відзначає С. Брюс, «прийнятим як належне» каркасом суспільства і стає приватним вибором індивіда [7, р. 422]. Ритуал за таких умов втрачає свою «монополію» на зв'язок з трансцендентним у публічному просторі. Але це не означає його зникнення – натомість, як і гра, він мігрує, знаходячи собі нові «ігрові поля» – економіку, політику, спорт, розваги тощо [7, р. 423]. На нашу думку, буде доречно провести паралель: лімінальний простір, який за В. Тернером був сферою сакральної невизначеності, тепер локалізується на стадіонах, у концертних залах та перед екранами.

По-друге, ключовим для розуміння цієї міграції є функціональне перевизначення релігії, запропоноване В. Хенеграафом, що визначає релігію як «...будь-яку символічну систему, що впливає на людську дію, надаючи можливості для ритуального підтримання контакту між повсякденним світом і більш загальним мета-емпіричним каркасом значень» [27, р. 296]. Це визначення розкриває ритуал не через його зміст – скажімо, звернення до Бога, а через його структурно-функціональну роль. Подібно до того, як гра створює тимчасовий мікросвіт з власними законами, ритуал, як нам видається, конструює символічний міст між профанним досвідом і системою значень, що її перевищує.

По-третє, даний процес описується двома супутніми поняттями: *десакралізацією* та *ресакралізацією*. Як ці терміни розкривають дослідники П. Саух і М. Мельничук, десакралізація – це «...втрата трансцендентної властивості», що робила явище об'єктом побожного ставлення, і водночас «...онтологічна основа сучасної постмодерної культури» [1, р. 2-3]. Традиційний ритуал, спрямований на «співпереживання з першотворінням» [14, р. 80-81], якщо посилається на термінологію М. Еліаде, втрачає свою силу. Однак архетипічна потреба в сакральному не зникає – натомість вона знаходить вихід у ресакралізації – процесі надання священного статусу новим об'єктам і явищам. Як доповнюють цю думку П. Саух із М. Мельничук, це може бути «сакральність тіла», «сакральність повсякденної речі» або, що більш суттєве для нашої теми, сакральність масових подій [1, р. 8].

Вважаємо, що у цьому контексті ритуал поводить себе як гра, що шукає новий реквізит: якщо старий священний реквізит – скажімо, хрест або ікона – втратив свою магію, гра продовжується з новим – прапором, спортивною формою тощо.

Ця логіка заміщення безпосередньо відсилає нас до механізмів карнавальної культури – проте якщо раніше ми згадували карнавал як простір експерименту з соціальним порядком, за В. Тернером, на

протипагу відтворенню космічного порядку – відповідно за М. Еліаде, то тепер бачимо, що цей механізм не зник, а трансформувася.

Скажімо, прем'єри блокбастерів, фінали музичних талант-шоу, церемонії нагородження тощо постають перед нами як ритуали з чітким сценарієм, символікою та передбачуваною емоційною динамікою. Вони створюють тимчасову «комунітас», як писав В. Тернер [48] – мільйонів глядачів, об'єднаних спільним переживанням. Як зазначають П. Саух і М. Мельничук, у таких подіях «зірка» стає «сакральною фігурою», іконою, а її образ – «знаком медіа-суспільства споживання» [1, р. 6]. Вкрай важливою знаходимо наступну їхню думку: «В результаті їх особистого досягнення і соціального впливу їм почали захоплюватися, ідентифікація з ними дозволяла компенсувати дефіцит почуттів, що відчувася в масі» [1, р. 6]. Медіа-подія за такого тлумачення постає як гра в участь у «великому» і «важливому», ритуал спільного поклоніння новим божествам – славі, успіху, краси.

Ще більш виразно ритуальна логіка, на нашу думку, проступає в сфері політики, яка сформувала власну потужну систему – цивільну релігію. Показовою на тлі цього стає концепція, проаналізована Д. Ноблом на прикладі Р. Белла, що описує, як національна історія, політичні інститути та фігури набувають сакрального статусу. Політичні церемонії – інавгурації, дня пам'яті, військові паради – це ритуали зі своїми «священними текстами», «пророками» та «святими» [41]. Р. Белла, як відзначає Д. Нобл, стверджував, що «слова і дії засновників <...> сформували форму і тон цивільної релігії», яка, хоч і вибірково походить з християнства, «явно не є самим християнством», пише автор [41, р. 93].

Водночас, запозичуючи сакральний авторитет, ця система успадкувала і специфічні форми релігійної риторики, адаптувавши їх до політичних потреб. Ці ритуали, за словами Д. Нобла, часто будуються за моделлю еремії – особливого риторичного ритуалу, що поєднує осуду сучасних

гріхів з пророчим закликком до оновлення та повернення на шлях «обітниці» [41, р. 93].

Окрім цього, як зазначає Д. Нобл, аналізуючи Р. Белла, ця структура є «...рухом від обіцянки до досвіду – від ідеалу спільноти до недоліків суспільного життя – а звідти вперед, з пророчою впевненістю, до розв'язання, що поєднує і обіцянку, і осуду» [41, р. 91]. Як бачимо, це стає потужним інструментом мобілізації та легітимації, де сама критика функціонує як ритуальне підтвердження вірності основним ідеалам. У такий спосіб, політична церемонія виявляється не просто урочистістю, а у першу чергу складною грою з колективною ідентичністю, де використовуються архетипічні механізми ритуалу для конструювання соціальної реальності.

Не менш яскравим прикладом такої секулярної ритуалізації, де ігрова складова є не просто інструментом, а самою сутністю процесу, виступає сфера спорту, яка в сучасному суспільстві стала одним з найпотужніших полів для втілення ритуальної логіки. Вважаємо, саме це демонструють міркування О. Фернандеса та Р. Качан-Круса, за словами яких спорт сьогодні є не лише фізичною активністю, а й важливою символічною системою, що володіє ритуальною структурою, подібною до релігійної [16, р. 1906].

На нашу думку, за такої перспективи сучасний стадіон цілком можна розглядати як архітектурне втілення цієї ритуальної потужності – місце, де тіло атлета стає носієм колективних прагнень, який успадкував і трансформував архетипічну форму *агону* – тобто змагального ритуалу, що поєднує боротьбу, правила та символічне піднесення. Вважаємо, О. Фернандес із Р. Качан-Крус вказують на те ж саме, коли пишуть про те, що спорт функціонує як сфера сакралізації змагання: якщо в архаїчних суспільствах агон був способом вшанування богів – скажімо, Олімпійські ігри на честь Зевса, то сьогодні, за словами дослідників, він сакралізує нові цінності – національну гордість, корпоративну ідентичність,

індивідуальний успіх [16, pp. 1905-1906]. Зокрема, автори зазначають, що спорт «перейняв і зберіг це послання» традиційної релігії, трансформуючи його в новий контекст [16, p. 1906].

У цьому сенсі перемога на чемпіонаті сьогодні має ту саму міфотворчу силу, що і давній тріумф на священних іграх. Стадіони стають сучасними «храмами», а тренери та чемпіони – жерцями та пророками нової віри.

Не менш важливим є і те, що за сьогоднішнього спорт виконує функцію колективної ідентифікації та тієї самої тернерівської *спільноти* (або комунітас): адже за В. Тернером, ритуал створює тимчасовий простір спільності, де зникають соціальні відмінності [48, p. 470]. На цьому ж наголошують і О. Фернандес і Р. Качан-Крусом, коли пишуть, що спорт «посилює почуття приналежності» і формує «емоційний зв'язок між учасниками» [16, p. 1908]. За такого тлумачення спортивна форма чи шарф вболівальника стають не просто атрибутикою, а насамперед знаком приналежності до спільноти, що переживає сакральний момент разом. У цьому контексті футбольний матч, як пише Себрелі, є «...жертвовною драмою, що ритуалізує боротьбу між добром і злом», а м'яч набуває статусу сакрального об'єкта [16, pp. 1908-1909].

Зрештою, спорт є полем для магічних та символічних практик. О. Фернандес і Р. Качан-Крус описують численні ритуали, пов'язані зі спортом: від хрещення перед грою до татуювань як символів приналежності, від амулетів до колективних співів. Всі вони, за словами дослідників, спрямовані на «відвернення випадковості» та забезпечення успіху, що нагадує магічні практики архаїчних суспільств [16, p. 1911-1912]. Ці ритуали, на наше переконання, свідчать: раціональний спорт має глибоко ірраціональне підґрунтя, де логіку заміняє віра в таємничий зв'язок між жестом і результатом.

Як, зокрема, зазначають дослідники, «чим вищий рівень змагання та відданість спортсмена, тим поширенішими є забобон» [16, p. 1912]. На нашу думку, тут виникає цікавий парадокс взаємодії гри та ритуалу: гра за

своєю природою передбачає непередбачуваність і випадок, тоді як ритуальна поведінка спортсмена є спробою приборкати цей хаос, підпорядкувати ігрову невизначеність магічному контролю.

Підбиваючи підсумок цього пункту, можемо сказати, що ритуал виявляється не лише архетипічною формою гри, але й її «серйозним» двійником: його трансформація за сучасність показує, що гра є не доповненням до культури, а її фундаментальним механізмом, тоді як ритуал не протистоїть грі, а є її найбільш концентрованим виявом – своєрідною спробою створити «ідеальну гру», правила якої мають онтологічний статус. Наш же аналіз показав, що сучасність не відкидає цей механізм, а знаходить йому нові «ігрові поля» – і робить це, слід визнати, досить вдало.

Таким чином, досліджені ідеї в даному розділі дозволяють нам стверджувати, що ритуал є найбільш кристалізованою, «серйозною» формою культурної гри, яка забезпечує безперервність соціального буття. Якщо у першому розділі, крізь призму філософських концепцій Й. Гейзингі, О. Фінка та Дж. Міда, ми розглядали гру як фундаментальний модус людського існування та джерело культурогенезу, то другий розділ перевів цей дискурс у площину антропологічної конкретики: зокрема, ми побачили, як абстрактні ідеї про «світ як гру» О. Фінка та «становлення самості» Дж. Міда реалізуються на практиці через чіткі механізми ритуального переходу, лімінальності та перформативного виконання.

Спираючись на дослідження А. ван Геннепа, В. Тернера та І. Лангдон, ми виявили, що «магічне коло» гри та «сакральний простір» ритуалу є тотожними за своєю природою: вони постають як зони тимчасової автономії, де призупиняється дія законів буденності заради конструювання нових сенсів. Важливим нашим власним спостереженням є те, що ця конструктивна сила ритуалу не зникла з настанням секулярної епохи, а лише змінила «декорації». Як демонструють приклади зі сфери

спорту, політики та медіа, сучасна культура продовжує функціонувати за правилами «агностичного ритуалу», де стадіони стають храмами, а політичні інавгурації – актами сакралізації влади.

Разом із цим парадоксальним чином, секуляризація не просто не знищила потребу в ритуалі, а зробила його більш «ігровим» і водночас більш прихованим. Сучасна людина, відвідуючи футбольний матч або переглядаючи церемонію нагородження, часто не усвідомлює, що бере участь у колективній події, що структурує її ідентичність так само жорстко, як і архаїчний обряд ініціації – це дозволяє нам стверджувати, що ритуал сьогодні виступає як прихований двигун соціальної гри, забезпечуючи легітимність тих правил, за якими живе суспільство.

Проте якщо ритуал задає структуру – чи то у виглядів ролей, чи то правил, – та забезпечує вхід у «магічне коло», то залишається відкритим питання про саму динаміку того, що відбувається всередині.

Саме тут ми підходимо до необхідності змінити «оптику»: від статичної структури ритуалу перейти до динамічного процесу розгортання гри: якщо ритуал – це «правила», то як саме відбувається «гра» за цими правилами в умовах постмодерної плинності? Аби відповісти на це питання, ми вважаємо доречним звернутись до поняття, яке стало вирішальним для цифрової епохи – саме тому наступний розділ ми присвяtimo дослідженню геймплею як ключового механізму конструювання символічних структур сучасної культури, за якого, зокрема, розглянемо, як інтерактивна механіка взаємодії стає новим універсальним мовою опису соціальної реальності.

## РОЗДІЛ III. ГЕЙМПЛЕЙ ЯК КЛЮЧОВИЙ МЕХАНІЗМ КОНСТРУЮВАННЯ СИМВОЛІЧНИХ СТРУКТУР СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

### III.1. Від гри до геймплею: онтологія інтерактивних систем

Розпочинаючи аналіз механізмів, через які цифрова гра формує символічні структури сучасності, ми стикаємося з достатньо, на нашу думку, фундаментальною теоретичною проблемою: необхідністю розмежування статичної структури гри та динамічного процесу її проживання.

Нам видається, що традиційні підходи часто розглядають гру як артефакт – набір коду, правил та графічних зображень, однак такий погляд ігнорує процесуальну природу явища. Як стосовно цієї проблеми зауважують Л. Юель Ларсен та Б. Вальтер, поняття «геймплей» часто використовується як невизначений синонім «розваги» або абстрактного зв'язку між діями гравця та реакцією машини, що є теоретично недостатнім [32, р. 609]. На наше переконання, саме перехід від аналізу «гри» як об'єкта до аналізу саме «геймплею» як події дозволяє зрозуміти, яким чином віртуальні світи набувають онтологічної ваги. Вже заздалегідь ми висунемо припущення про те, що геймплей не є простою сумою механік – натомість являючи собою складну онтологічну категорію, що виникає на перетині структури та дії.

Однак аби осягнути цю складність, варто звернутися до феноменологічної перспективи, яку і пропонують Л. Ларсен та Б. Вальтер, спираючись на філософію М. Гайдеггера. Дослідники аргументують, що геймплей не є стабільним станом, а являє собою постійну осциляцію між двома режимами існування, які вони пов'язують з поняттям *Dasein* [32, р. 611].

З одного боку, згідно з Л. Ларсен та Б. Вальтер, існує режим гри-як-забави, який відповідає гайдеггерівському «буттю-тут». Це стан занурення у момент, вільна активність, де гравець насолоджується самим процесом взаємодії, досліджує простір та можливості без прив'язки до кінцевої мети [32, р. 611]. З іншого боку, дослідники акцентують на тому, що існує режим гри-як-змагання що корелюється з «буттям-там». Це, вони підкреслюють,

«...проективний стан, спрямований у майбутнє: бажання досягти певного рівня, отримати винагороду, перемогти боса або оптимізувати свої показники» [32, р. 611].

Вважаємо, що ця дихотомія є надзвичайно плідною для нашого дослідження: вона виявляє внутрішній конфлікт, який і породжує сенс. Геймплей виникає саме в момент перемикання, в точці нерівноваги між «тут» і «там», про що пишуть Л. Ларсен та Б. Вальтер [32, р. 612].

Це нашоухує нас на думку про те, що геймплей структурно відтворює логіку ритуалу, яку ми розглядали в попередньому розділі: адже він поєднує в собі лімінальну свободу із жорсткою структурою соціального порядку. Інакше кажучи, гравець одночасно перебуває у безпечному «магічному колі» тут-і-зараз і прагне трансцендувати свій стан, рухаючись до певної мети «там». Саме ця динамічна напруга утримує суб'єкта в системі, перетворюючи механічне натискання клавіш на екзистенційний досвід.

Однак якщо геймплей є процесом, то виникає закономірне питання: що саме регулює цей процес і не дає йому розпастися на хаос випадкових дій? Відповідь лежить у площині правил, які функціонують як прихований алгоритм конструювання реальності. Зокрема, дослідник Чі Сіанг Анг пропонує глибокий аналіз цієї структурної анатомії, розвиваючи класифікацію Р. Каюа. Він виділяє два фундаментальних типи правил, які керують інтерактивними системами: правила *Paidea* та правила *Ludus* [4, р. 307].

Правила *Paidea* – це, по суті, правила функціонування світу; вони визначають, «як грати», описують фізику віртуального простору та можливості аватара [4, р. 308].

Натомість правила *Ludus* визначають, «як виграти». Це правила, що встановлюють умови перемоги та поразки, вводять обмеження та цілі. Як зазначає Ч. С. Анг, саме *Ludus* перетворює вільну активність на структуру, наділяючи дії гравця телеологічним виміром [4, р. 308]. Проте слід відзначити, що ці два шари не існують окремо: як демонструє формальна

онтологія геймплею, розроблена К. Раїс та іншими дослідниками, геймплей можна описати як логічний ланцюжок: правила визначають умови, які, своєю чергою, генерують дії [42, р. 31]. Вважаємо, що така формалізація є критично важливою для нашої тези, оскільки вона доводить, що геймплей є суворою символічною структурою. Навіть у моменти, коли гравець відчуває повну свободу – ту саму *Paidea*, він діє в межах жорстко детермінованого алгоритму, який непомітно структурує його досвід, як це демонструє Ч. С. Анг [4, р. 308].

Такий погляд дозволяє нам побачити в геймплеї не просто розвагу, а потужний інструмент впорядкування досвіду. Правила гри виступають як «м'яка сила»: вони не примушують гравця до дій фізично, але створюють таке середовище, де певні дії стають єдино можливими та логічними. Це спостереження підводить нас до необхідності переосмислення того, як ця система правил співвідноситься з реальністю – цей аспект вдало, на нашу думку, висвітлює Е. Елліотт, що, аналізуючи історичні відеоігри, пропонує розглядати їх крізь призму концепції симулякра Ж. Бодрієра [15].

На його думку, відеогра не репрезентує реальність, а генерує «гіперреальність», тобто таку модель, яка не має оригіналу або замінює його [15, р. 29]. Згідно з Е. Елліоттом, Історичні ігри, такі як *Assassin's Creed* або *Crusader Kings*, не відтворюють минуле «як воно було», а створюють його симуляційну модель, яка базується на сучасних уявленнях та алгоритмічних правилах [15, р. 30]. Цей симулякр стає для гравця більш значущим, ніж сухі історичні факти, оскільки він дозволяє взаємодіяти з минулим, відчувати його на рівні, як це висловлює Е. Елліотт, «процесуальної історії» [15, р. 24]. Вважаємо, що цей висновок можна екстраполювати і на всі інтерактивні системи: адже геймплей створює замкнені символічні світи, де діють власні закони причинності та етики, які сприймаються учасниками як «істинні» в межах магічного кола – згадаймо, що згідно з Гейзингою правила є «життєнеобхідним» елементом гри [19, р. 14].

Ця здатність геймплею до створення автономних світів тісно пов'язана з процесом «тематизації», який детально описує К. Макінтош на прикладі

віртуального світу Second Life. На його думку, віртуальний простір конструюється як «тематизоване середовище», подібне до парків розваг на кшталт Діснейленду, де кожен об'єкт, ландшафт чи будівля наповнені символічним значенням [39, р. 202]. К. Макінтош стверджує, що на відміну від реального світу, де середовище часто формується хаотичними силами капіталістичного виробництва, віртуальні світи є «...безпечними та культурно чутливими конструкціями, створеними свідомими зусиллями мешканців або дизайнерів» [39, р. 196]. У цьому контексті, згідно з К. Макінтош, навіть бур'яни біля віртуального будинку є не ознакою занедбаності, а естетичним вибором, символом, що має певне значення [39, р. 201].

На нашу думку, така тотальна символізація простору в геймплеї призводить до виникнення специфічної онтологічної ситуації: гравець потрапляє у світ, де немає нічого випадкового, де кожна деталь є частиною загального задуму і слугує певній меті. Це створює відчуття смислової наповненості буття, якого часто бракує в повсякденному житті. Як це підкріплюють думки К. Макінтош, віртуальне середовище дозволяє трансформувати владні відносини, вбудовані в реальний простір, і створювати ландшафти, вільні від антагонізмів реального світу [39, р. 209].

Підсумовуючи онтологічний аналіз геймплею, ми можемо стверджувати, що він виступає як складний механізм конструювання реальності, що базується на динамічній взаємодії двох начал. З одного боку, це жорстка архітектура правил – як *Paidea*, так і *Ludus*, що задає межі можливого і формує причинно-наслідкові зв'язки, перетворюючи хаос дій на впорядковану систему [4, р. 310]. З іншого ж – це феноменологічний досвід гравця, який через осциляцію між насолодою моментом і прагненням до результату, оживляє цю структуру, перетворюючи її на подію [32, р. 622].

Саме в цьому процесі народжується симулякр – та сама гіперреальність, яка для сучасного суб'єкта стає не менш, а подекуди й більш реальною, ніж фізичний світ, оскільки вона пропонує чіткі правила, зрозумілі цілі та

негайний зворотний зв'язок. Геймплей, отже, не просто імітує життя, а пропонує його вдосконалену, очищену від випадковостей модель. Це розуміння онтології геймплею як простору, де конструюються нові, ефективні символічні порядки, стає необхідним фундаментом для подальшого нашого дослідження – адже якщо геймплей здатен створювати нові світи, то він неминуче впливає і на того, хто в них мешкає. Саме тому наступним логічним кроком нашого аналізу стане розгляд того, як у цих сконструйованих реальностях відбувається формування нової ідентичності та трансформація соціальних норм.

### III.2. Конструювання ідентичності та соціальних норм через геймплей

Зазначене вище розуміння онтології геймплею як простору, де конструюються нові, ефективні символічні порядки, стає необхідним фундаментом для подальшого дослідження. Адже якщо геймплей здатен створювати нові світи, то він неминуче впливає і на того, хто в них мешкає. Саме тому наступним логічним кроком нашого аналізу стане розгляд того, як у цих сконструйованих реальностях відбувається формування нової ідентичності та трансформація соціальних норм.

Враховуючи попередній контекст, де геймплей було визначено як динамічну взаємодію жорсткої архітектури правил та феноменологічного досвіду гравця, ми переходимо до аналізу суб'єкта, що народжується в цьому процесі. Л. Еклунд та М. Йоханссон змістовно розкривають те ж саме питання, коли розмірковують: якщо геймплей – це машина з виробництва ситуацій, то ідентичність гравця – це той матеріал, що піддається трансформації під тиском ігрових механік та соціальних інтеракцій [11, р. 36]. Що важливо – цей процес, як акцентують Л. Еклунд та М. Йоханссон, не є лінійним чи одностороннім, а являє собою складну діалектику між реальним «Я» індивіда та його віртуальними репрезентаціями, між запрограмованими правилами поведінки та реальною соціальною практикою [11, р. 36].

Як пишуть Л. Еклунд та М. Йоханссон, ці два аспекти «регулюють соціальний геймплей і є переплетеними та залежними один від одного» [11, р. 36].

Вкрай важливим кроком у розумінні конструювання ідентичності через геймплей вважаємо відмову від спрощеного розуміння гри як простору тотального ескапізму, де реальна особистість повністю стирається, як висвітлюють цей аспект Т. Сачан, Д. Чхабра і Б. Абрахам [45, р. 148]. Дослідники стверджують: сучасний науковий дискурс пропонує більш нюансовані моделі, які розглядають віртуальну ідентичність не як маску, що приховує реальність, а як розширення або лабораторію для експериментів з «Я» [48, р. 156], чого ми ще торкнемось нижче.

На противагу ж сучасному поглядові, традиційні підходи до вивчення ідентичності в цифрових середовищах часто поляризувалися між двома крайнощами, про що пишуть дослідники Цзень-Жуей та І-Вей Лу [20].

З одного боку, як відзначають автори, існував «Погляд окремих світів», який постулював чітку демаркаційну лінію між фізичною реальністю та віртуальним простором, розглядаючи останній як ізольовану сферу фантазії, що не має впливу на реальне життя [20, р. 76]. Цей погляд часто асоціюється з припущенням, що віртуальні дії не мають реальних наслідків.

З іншого ж боку, «Погляд ідентичних світів», згідно з Цзень-Жуей та І-Вей Лу, намагався повністю стерти цю межу, стверджуючи, що віртуальні дії є прямим продовженням реальних, ігноруючи унікальні афорданси цифрового простору [20, р. 76].

Проте, як зазначають Ванг та Еванс, жодна з цих моделей не здатна повною мірою пояснити складність сучасного досвіду геймера. Натомість дослідники пропонують третю парадигму – «Погляд перекриття світів» [47, р. 157]. Згідно з цією концепцією, віртуальна та реальна ідентичності гравця не є ні повністю відокремленими, ні абсолютно тотожними – натомість, як це формулюють Ванг з Еванс, вони «...залежать від соціальної динаміки

всередині спільноти, дозволяючи як взаємодію, так і відмінний досвід у різних контекстах» [45, р. 157].

На думку Т. Сачана та інших, цей підхід дозволяє побачити, як компетенції, емоційні патерни та соціальні зв'язки «перетікають» через мембрану ігрового інтерфейсу [45, р. 148]. Гравець не залишає своє реальне «Я» перед входом у гру; він бере його з собою, але трансформує під впливом ігрових правил та наративу. Водночас, досвід, отриманий у грі – скажімо, відчуття компетентності, лідерства або приналежності до спільноти – інтегрується в структуру реальної особистості [45, р. 148].

Разом із цим важливо підкреслити, що в сучасному геймінгу, особливо в жанрі MMORPG, ідентичність не є монолітною. Як зазначає Т. Сачан, С. Чхабра та Б. Абрахам й інші, «...віртуальні ідентичності не є статичними; вони еволюціонують з часом, базуючись на досвіді та змінах в онлайн-середовищі» [45, р. 148].

Окрім того, віртуальна ідентичність, як показують Т. Сачан й інші, є багатовимірною: вона існує на індивідуальному рівні, мікрорівні, як гравець як член команди рейду, та макрорівні – у якості гравця як представника фракції чи гільдії [45, р. 148]. Більше того, один і той самий індивід може одночасно відігравати роль суворого лідера гільдії, турботливого цілителя в іншій групі та агресивного бійця в PvP-режимі [45, р. 148].

І в цьому місці можемо припустити, що саме в цій зоні перекриття відбувається найбільш інтенсивна робота з конструювання ідентичності, оскільки гравець отримує можливість випробувати альтернативні сценарії поведінки в безпечному середовищі, зберігаючи при цьому зв'язок зі своїм базисним «Я» [45, р. 157].

Це, на нашу думку, підтверджується тезою, яку висуває Т. Тейлор, коли пише, що «...користувачі просто не мають одного тіла та однієї ідентичності в мережі, а часом перебувають у просторі, де вони виконують кілька, і часто в складних конфігураціях» [45, р. 148].

Проаналізуймо детальніше центральний елемент, через який власне і реалізується ідентичність у грі – нею є аватар. У систематичному огляді Т. Леменеджер і колег він розглядається не просто як графічний курсор, а як складний психологічний інструмент [36, р. 167]. Окрім цього, дослідники звертають увагу на те, що ідентифікація з аватаром є ключовим механізмом, що пов'язує гравця з віртуальним світом, і цей зв'язок має глибоке коріння в структурі «Я-концепції» [36, р. 168].

Вважаємо, що «гіпотеза *самоневідповідності*» [36, р. 167], запропонована Клімтом, Хефнером та Фордерером, вкрай тут доречна. Адже згідно з цією теорією, індивіди мають декілька репрезентацій «Я»: «актуальне Я» – те, ким особа є насправді, або як вона себе сприймає, та «ідеальне Я» [36, р. 167].

Розрив між цими станами, на думку дослідників, викликає психологічну напругу та негативні емоції. Геймплей своєю чергою ж, як підкреслюють Клімт, Хефнер та Фордерер, пропонує унікальний механізм вирішення цього конфлікту: «...через створення та управління аватаром гравець може тимчасово зменшити дистанцію між актуальним та ідеальним “Я”» [36, р. 167].

Проте, тут криється певна небезпека: надмірна фіксація на ідеалізованому віртуальному образі може призвести до того, що реальне «Я» починає сприйматися як дефіцитарне, що, в свою чергу, поглиблює залежність від гри як єдиного простору, де суб'єкт відчуває себе повноцінним. Зокрема, як показують дослідження Т. Леменеджер, саме ідеалізований аватар, а не абсолютно фантастичний, має найсильніший зв'язок з розвитком ігрового розладу, оскільки він створює ілюзію досяжності ідеалу [36, р. 183; р. 188].

Нейробіологічні дослідження, на думку Т. Леменеджер, надають цьому феномену матеріального підґрунтя. Функціональна магнітно-резонансна томографія демонструє, що у залежних гравців спостерігається підвищена активація ділянок мозку, пов'язаних з обробкою «Теорії розуму» – зокрема

лівої скронево-тім'яної ділянки – коли вони розмірковують про свого аватара [36, р. 167]. Для нашого дослідження це грає важливу роль, адже свідчить про те, що для таких гравців аватар перестає бути зовнішнім об'єктом і перетворюється на суб'єкта, з яким вони мають глибокий емоційний зв'язок, або навіть сприймають як частину власної особистості, як припускає Т. Леменджер [36, р. 187].

З огляду на це, нам видається, що аватар стає своєрідним «екзоскелетом» для психіки, який дозволяє функціонувати в агресивному або складному середовищі, але з часом може зростися з «тілом» носія настільки, що існування без нього стає неможливим.

Утім, ми тільки опосередковано висвітлили аспект соціальних взаємодій у цьому пункті – однак вони відіграють зовсім не останню роль у конструюванні ідентичності. Геймплей, як система правил, створює специфічну структуру для цих взаємодій, яку Л. Еклунд та М. Йоханссон пропонують аналізувати через дихотомію «Спроектованої соціальності» та «Відіграної соціальності», які визначають наступним чином: «...спроектована соціальність – це можливості для соціальної гри в рамках архітектури гри, тоді як ігрова соціальність – це спосіб, яким гравці використовують та відчують ці можливості» [11, р. 36].

Це розрізнення, на нашу думку, є критично важливим для розуміння того, як технологічна інфраструктура гри формує соціальні норми.

Л. Еклунд та М. Йоханссон розкривають аспект спроектованої соціальності, що за їхніми словами визначається як соціальна архітектура гри, сукупність можливостей та обмежень, закладених розробниками, які структурують взаємодію між гравцями [11, р. 36]. Це та «жорстка архітектура правил», про яку ми вже згадували – розробники ігор виступають у ролі соціальних інженерів, які через механіки гри заохочують певні типи поведінки та унеможливають інші.

Яскравим прикладом такої інженерії, який наводять Л. Еклунд та М. Йоханссон, є механіка взаємозалежності класів у рольових іграх [11, рр.

35-36]. Дизайн гри робить практично неможливим проходження складного контенту поодиноці, змушуючи гравців об'єднуватися та покладатися одне на одного: «...різні ігрові персонажі дуже залежать один від одного. Ця залежність сприяє культурі пошуку та надання допомоги» [11, р. 36]. Соціальний капітал у такій системі, таким чином, стає не просто приємним бонусом, а необхідним ресурсом для виживання та прогресу. Кажучи інакше, норми альтруїзму та співпраці в даному випадку є прямим наслідком матеріальних умов віртуального світу, створених дизайнерами.

На противагу ж спроектованій структурі, «Відіграна соціальність», за словами Л. Еклунда та М. Йоханссона, стосується того, що гравці фактично роблять у межах цих структур. Це прояв людської агентності, спосіб, у який користувачі інтерпретують, використовують, а іноді й обходять закладені механіки для задоволення власних потреб, на що яскраво вказують наступні слова дослідників: «...геймери привласнюють та використовують ігри відповідно до власних потреб та бажань» [11, р. 36].

Зокрема, дослідження Л. Еклунда та М. Йоханссона на прикладі World of Warcraft демонструє цікаву динаміку між цими двома початками. Впровадження інструменту «Dungeon Finder» стало актом зміни спроектованої соціальності, який мав на меті спростити доступ до контенту [11, р. 39]. Проте наслідки для відіграної соціальності виявилися парадоксальними: за словами дослідників, автоматизація процесу формування груп усунула необхідність у соціальних переговорах, спілкуванні та підтримці довготривалих стосунків: «Об'єднання груп для спільної гри вимагає функціонуючої соціальної системи <...> Тепер у гру легше грати самотійно <...> ці короткі проміжки часу не дуже сприяють побудові стосунків» [11, р. 44].

Це, як вказують дослідники Л. Еклунд та М. Йоханссон, призвело до трансформації «Тимчасових груп співпраці» з простору соціальної взаємодії у простір «інструментальної ефективності» [11, р. 48]. Оскільки гравці об'єднувалися з незнайомцями з різних серверів, з якими вони, ймовірно,

більше ніколи не зустрінуться, «вартість» соціальної взаємодії стала занадто високою порівняно з потенційною вигодою. Як наслідок, у таких групах почав домінувати стан, який Г. Зіммель визначав як «байдужість» – відсутність взаємодії, коли люди перестають визнавати інших як людей, сприймаючи їх лише як функції, підкреслюють Л. Еклунд та М. Йоханссон [11, р. 49]. Це, таким чином, слугує яскравим прикладом того, як зміна архітектури геймплею може призвести до ерозії соціальних норм ввічливості та емпатії, перетворюючи співпрацю на механічний процес.

Водночас якщо тимчасові групи демонструють крихкість соціальних зв'язків, то сталі утворення, такі як гільдії, виступають основними інститутами соціалізації та нормотворення. Зокрема, дослідження Цзень-Жуей та І-Вей Лу пропонує глибокий аналіз того, як формується залученість у таких спільнотах, використовуючи концепцію «Ключових спільнотних спільностей», адаптовану з теорії Муніза та О'Гуїнна [20 р. 74].

Першим фундаментальним елементом «усвідомлення спільності», як пишуть Цзень-Жуей та І-Вей Лу, є внутрішнє відчуття зв'язку між членами гільдії та колективне відчуття відмінності від тих, хто не належить до групи. На думку дослідників, це відчуття базується на механізмах соціальної ідентичності та самокатегоризації, які дослідники визначають як «...визначну, фактично активовану, соціальну категорію <...> за якою індивід сприймає себе як фактичного члена групи» [20, р. 75].

Гравці, ідентифікуючи себе з гільдією, переносять її атрибути на власне «Я». Це створює ефект «ми», який дозволяє членам спільноти відчувати спорідненість навіть без фізичного контакту. У віртуальному ж просторі, де відсутні традиційні маркери спільності, саме спільна ігрова мета та приналежність до символічної групи, як акцентують Цзень-Жуей та І-Вей Лу, стають основою соціальної згуртованості [20, р. 75].

Другим виокремленим дослідниками елементом «усвідомлення спільності» є ритуали та традиції, які, за словами Цзень-Жуей та І-Вей Лу,

«...окреслюють межі та визначають правила спільноти, щоб її члени знали, що “саме так працює наша спільнота”» [20, р. 77].

Вважаємо, що у контексті ігор типу MMORPG це можуть бути регулярні рейди, специфічний сленг, обряди посвяти новачків, спільне святкування перемог над босами або навіть віртуальні меморіали для гравців, що покинули гру. Загалом, беручи це до уваги, складно не погодитись із тим, що ритуали виконують критично важливу нормативну функцію: вони визначають межі спільноти та встановлюють правила поведінки. Як, зокрема, це зазначають Цзень-Жуей та І-Вей Лу, MMORPG «...має шаблонні соціальні взаємодії <...> такі як спільні ритуали та соціальні правила» [20, р. 77]. У такий спосіб, через участь у ритуалах гравець не просто засвоює правила гри, а інтерналізує етичний кодекс гільдії, що перетворює зовнішні вимоги на внутрішні переконання.

Третім і, можливо, найважливішим елементом «усвідомлення спільності» є «моральна відповідальність» – відчуття обов'язку перед спільнотою та її окремими членами [20, р. 77]. Дослідження Цзень-Жуей та І-Вей Лу виявило, на нашу думку, вражаючий факт: саме «спільна моральна відповідальність» має найбільш значущий позитивний вплив на поведінку залучення, перевершуючи навіть такі потужні зовнішні мотиватори, як ігрові нагороди чи лут [20, р. 83].

Утім, розглядаючи формування норм у геймплеї, неможливо оминати питання анонімності, якому присвячують увагу також Цзень-Жуей та І-Вей Лу. Традиційно вважалось, що анонімність в Інтернеті веде до «ефекту онлайн-розгальмування», який сприяє токсичній поведінці та ігноруванню соціальних норм [20, р. 72]. Однак, аналіз джерел змушує переглянути цю тезу через призму «Моделі соціальної ідентичності ефектів деіндивідуалізації» (або SIDE – Social Identity model of Deindividuation Effects) [20, pp. 72-73].

Так, згідно з моделлю SIDE, анонімність та відсутність візуальних сигналів не обов'язково призводять до хаосу чи втрати «Я» [20, р. 73].

Навпаки, вони можуть викликати деперсоналізацію сприйняття себе та інших, що парадоксальним чином посилює значущість групової ідентичності. Коли індивідуальні відмінності стають невидимими, гравці схильні категоризувати себе та інших на основі доступних соціальних маркерів [20, р. 82]. Як влучно підкреслюють Цзень-Жуей та І-Вей Лу: «Модель соціальної ідентичності ефектів деіндивідуалізації (SIDE) <...> пропонує процес деперсоналізації <...> люди не здатні розглядати інших чи себе на основі особистісних характеристик, а радше з точки зору взаємозамінних членів групи» [20, р. 73; р. 82].

Нарешті, ми не можемо не оминати іншого аспекту конструювання ідентичності – а саме, того, що він не є нейтральним або рівноправним для всіх учасників [45, р. 157]. Систематичний огляд Т. Сачана та інших дослідників вказує на те, що реальні соціальні ієрархії та упередження часто проникають у віртуальний світ, створюючи специфічні виклики для гравців з маргіналізованими ідентичностями. Так, дослідники виділяють поняття «перетинання ідентичностей». Гравці, чий реальні ідентичності є маргіналізованими, часто стикаються з дискримінацією у ігрових спільнотах [45, р. 157]. Це у свою чергу змушує їх вдаватися до специфічних стратегій управління ідентичністю, таких як приховування реального «Я» або створення закритих, безпечних спільнот, за словами Т. Сачана [45, р. 157].

Наприклад, жінки-геймери часто використовують чоловічі аватари, щоб уникнути харасменту або отримати ігрові переваги, які стереотипно приписуються чоловікам [45, р. 151]. Це є формою стратегічного конструювання ідентичності, яка, однак, може обмежувати можливості для накопичення «зв'язуючого» соціального капіталу, оскільки вимагає постійної напруги та приховування. Як, на нашу думку, вичерпно підсумовує це становище дослідник Т. Сачан, «Гравці, які приховують маргіналізовані ідентичності, можуть мати більше можливостей для нарощування соціального капіталу, жертвуючи при цьому вираженням своєї справжньої ідентичності та переживаючи внутрішні конфлікти та стрес» [45, р. 157].

Підбиваючи підсумок нашого пункту, можемо стверджувати, що геймплей виступає як потужна «онтологічна лабораторія», де відбувається активне переформатування людського «Я» та соціальних зв'язків. Ми виявили, що гравці конструюють гібридні ідентичності, використовуючи віртуальні образи для психологічної компенсації та самовдосконалення. Ключовими ж механізмами в цьому, як ми з'ясували, стали механізми перекриття світів та ідентифікації з аватаром.

Водночас, як ми побачили, взаємодія між архітектурою гри та практиками гравців породжує достатньо унікальні нормативні системи, які можуть коливатися від повної соціальної байдужості до суворої моральної відповідальності та гіпер-нормативності, посиленої анонімністю.

Утім розглянуті нами принципи та механізми, що лежать в основі віртуальних світів, тепер все частіше використовуються поза ними – у бізнесі, навчанні, повсякденному житті. Це означає перехід до нового способу управління суспільством, і термін, який його втілює якнайвлучніше – гейміфікація, якої ми і торкнемось у завершальній частині нашого дослідження.

### III.3. Гейміфікація як нова парадигма соціального управління

Як демонструє дослідження Е. Діппель та С. Фізека, на зміну дисциплінарним механізмам соціального управління, що базувалися на прямому примусі та ієрархії, приходять більш витончені форми контролю, що апелюють до внутрішньої мотивації та бажань суб'єкта. У цьому контексті гейміфікація постає не просто як маркетинговий інструмент чи модна бізнес-стратегія, а як нова парадигма організації людської діяльності. Цей процес неможливо розглядати ізольовано – адже він є симптомом та водночас рушієм ширшого культурного зсуву, який дослідники Е. Діппель та С. Фізек визначають як «лудифікацію культури». Автори також наголошують, що цей концепт дозволяє дослідити «значущість ігор та ігрових практик у

повсякденних практиках цифрової ери», особливо з фокусом на сценаріях роботи [9, р. 276].

За умов цифрового повсякдення гра перестає бути лише формою дозвілля чи ескапізму, вона проникає в онтологічну структуру реальності. Так, посиляючись на Жана-Поля Сартра, Е. Діппель та С. Фізек актуалізують екзистенційний вимір цього явища, стверджуючи, що «...бажання грати є фундаментально бажанням бути» [9, р. 276]. Вважаємо, що це твердження є ключовим для розуміння ефективності гейміфікації як методу управління: вона апелює не до страху покарання чи раціональної вигоди, а до глибокої екзистенційної потреби людини у самоствердженні через гру.

На практичному рівні ця антропологічна передумова реалізується через конкретні інструментальні підходи, які перетворюють гру на технологію влади. Зокрема, дослідник С. Детердінг пропонує прагматичне визначення цього феномену, зазначаючи, що «...провідна ідея гейміфікації полягає у використанні елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах, продуктах та послугах для мотивації бажаної поведінки» [8, р. 14]. На відміну від створення повноцінних ігор, гейміфікація вилучає механіку – бали, рейтинги, зворотний зв'язок тощо, і накладає її на рутинні процеси, такі як освіта, здоров'я чи управління завданнями [8, р. 14].

Але ж якщо розглядати гейміфікацію не як розважальну «надбудову», а управлінську технологію, стає очевидним, що її ефективність базується на глибокому розумінні та використанні психологічних закономірностей людської поведінки. За цих умов до себе привертає більшої уваги біхевіористичний підхід, який досліджують Ефгвія М., Аріста А. та Курніяваті [10].

Дослідники вказують на те, що біхевіористичний підхід фокусується на спрямуванні суб'єкта до досягнення заздалегідь визначених результатів, де саме навчання вважається таким, що відбулося, виключно «коли спостерігається зміна поведінки» [10, р. 195]. Вважаємо, що ця теза є вихідною точкою для розуміння гейміфікації як інструменту влади. Як

пишуть Ефгвія М. та інші, внутрішній стан суб'єкта, його думки чи почуття є вторинними; важливим є лише вимірюваний результат – клік, транзакція, виконане завдання [10, р. 195].

Теоретичне коріння цієї практики сягає робіт І. Павлова та Дж. Вотсона, які розглядали поведінку як реакцію на зовнішні стимули, що контролюється середовищем, а не внутрішньою волею. Проте найбільш безпосередній вплив на дизайн сучасних гейміфікованих систем мала теорія обумовлення Б. Скіннера. Як зазначають Ефгвія М. та інші, Б. Скіннер запровадив поняття «підкріплення», що позначає поведінку, яка отримує позитивне підкріплення, має тенденцію повторюватися, тоді як непідкріплена – згасати [10, р. 195].

Фігура Б. Скіннера тут є доволі важливою для нас, адже на думку Ефгвії М., Арісти А. та Курніяваті, сучасні цифрові платформи фактично відтворюють логіку «ящика Скіннера», перетворюючи складні соціальні чи трудові процеси на алгоритмізовану послідовність дій. Зокрема, дослідники детально описують цей алгоритм впровадження гейміфікації:

1. Розбиття матеріалу на специфічні, малі секції;
2. Надання миттєвого зворотного зв'язку наприкінці кожного етапу;
3. Нагородження учасників віртуальними бейджами у разі успіху;
4. Запис балів для фокусування уваги на покращенні загального результату;
5. Створення рівнів, чутливих до часу, щоб змусити користувача повертатися до системи щодня;
6. Створення штучного стресу через використання механік «зворотного відліку» [10, р. 196].

Вважаємо, що така алгоритмізація демонструє, як гейміфікація атомізує людську діяльність, перетворюючи її на потік дискретних операцій, кожна з яких стимулюється, за словами авторів, певним «дофаміновим мікро-підкріпленням» [10, р. 197].

Утім, з подальших міркувань Р. Пахарія можемо побачити, що механістичний підхід біхевіоризму має свої обмеження. Простого додавання

балів до нудної діяльності недостатньо для довготривалого залучення. Тут на сцену виходить концепція «мотиваційного дизайну», яку і розкриває дослідник Р. Пахарія. Так, він критикує поверхневе копіювання ігрових механік, зазначаючи, що «...компанії, які бачать успіх Foursquare або Farmville і просто намагаються скопіювати те, що бачать <...> приречені на провал» [8, р. 17].

Р. Пахарія вводить критично важливе для нас поняття «внутрішньої цінності». Дослідник наголошує: «Сутність, яка гейміфікується, вже повинна мати певну внутрішню цінність – причину, чому користувачі взагалі хочуть взаємодіяти з нею» [8, р. 17].

Із цього випливає, що гейміфікація не може створити мотивацію на порожньому місці – вона діє як підсилювач вже існуючих прагнень: «Якщо ваша пропозиція має ядро внутрішньої цінності, яку бажають користувачі, то вплетення гейміфікації в неї може поглибити їхнє залучення та бажання брати участь» [8, р. 17].

Цей нюанс, на нашу думку, є вирішальним для розуміння «м'якої влади» гейміфікації: адже вона не примушує суб'єкта робити те, чого він не хоче – натомість вона підхоплює його власні бажання – скажімо, бути компетентним, і вбудовує їх у структуру, вигідну для системи. Як зазначає Д. Антін, гейміфікація сигналізує про відхід від застарілого погляду, що лише грошові та інструментальні мотивації мають значення – натомість вона мобілізує, за словами Д. Антіна, «...потужні соціально-психологічні процеси, такі як самоефективність, групова ідентифікація та соціальне схвалення» [8, р. 16].

Таким чином, можемо казати про те, що сучасна парадигма соціального управління через гейміфікацію є гібридом: вона використовує жорсткий біхевіористський каркас для формування звичок, але наповнює його гуманістичним змістом «внутрішньої цінності» та «самореалізації», що робить контроль непомітним і навіть бажаним для самого підконтрольного суб'єкта.

Проте якщо на рівні психотехніки гейміфікація виглядає як ефективний інструмент мотивації, то перехід до соціально-політичного аналізу розкриває її глибшу, ідеологічну природу. Зокрема, як показує дослідник М. Фукс, гейміфікація не є нейтральною технологією покращення процесі – вона є носієм специфічних цінностей, які трансформують сприйняття реальності. М. Фукс у своєму критичному аналізі стверджує, що гейміфікацію можна розглядати як «новітню форму ідеології XXI століття» [21, р. 147]. Коли апологети цього підходу заявляють, що «робота – це гра», або, як Д. Макгонігал, стверджують, що «...коли ми граємо в ігри, ми не страждаємо», вони фактично конструюють те, що М. Фукс називає «необхідною хибною свідомістю» [21, р. 147].

Цей термін є ключовим для нашого розуміння механізму соціального контролю: адже це не просто помилкове сприйняття дійсності, а логічно вибудована ілюзія, яка є «соціально необхідною» для функціонування сучасної економічної системи. Гейміфікація змушує підлеглі класи приймати стан відчуження, маскуючи його під розвагу. Як вдало підкреслює М. Фукс, вона пропонує ескапізм замість вирішення реальних проблем, перетворюючи працю на «фан», а експлуатацію – на «залучення» [21, р. 147].

Економічним же фундаментом цієї ідеології є концепція, яку Я. Богост влучно, на нашу думку, назвав «Exploitationware», тобто експлуатаційне програмне забезпечення. Як зазначає С. Детердінг, посиляючись на Богоста, більшість впроваджень гейміфікації представляють собою саме «exploitationware», оскільки вони «...витягують реальну цінність з користувачів та співробітників в обмін на прості віртуальні токени» [8, р. 14].

У цьому контексті розкривається паразитична природа багатьох гейміфікованих систем: користувачі виконують роботу не за матеріальну винагороду, а за символічні знаки статусу, які нічого не коштують власнику платформи. М. Фукс проводить пряму паралель з гегелівською діалектикою «пана і раба», відзначаючи: «Якщо подарунки <...> служать лише для збільшення прибутків одних та експлуатації інших, то вони далекі від

суверенної практики; вони сприяють рабству» [21, р. 148]. За такого тлумачення, у гейміфікованій системі гравець залишається «рабом», а корпорація – «паном», навіть якщо гравцеві здається, що він перемагає [21, р. 148].

Така форма управління веде до виникнення феномену, який Фукс, цитуючи Ф. Ескрібано, називає «лудиктатурою». Це, він пише, стан суспільства, де ігрова логіка стає безальтернативною та примусовою: «Ми не можемо не грати, оскільки механізми рейтингування, балів та досягнень вбудовані в освіту, охорону здоров'я, банківські послуги та професійну діяльність. Відмова від гри означає соціальну маргіналізацію» [21, р. 147].

Це спостереження підтверджується і дослідженнями Е. Діппель та С. Фізек, які аналізують розмивання меж між працею та грою через поняття «інтерференції». На їхню думку, у сучасному світі робота перетворюється на гру, але водночас гра перетворюється на обов'язок. За таких умов виникає феномен «трудомісткої гри» або «інструментальної гри/роботи», де задоволення від процесу зникає, поступаючись місцем автоматизованому виконанню дій [9, pp. 286-288]. Вважаємо, що це є кінцевою точкою еволюції гейміфікації як інструменту управління: створення ідеального виконавця, який працює без упину, керований алгоритмом, і навіть не усвідомлює, що його «гра» давно перетворилася на працю.

Проведений нами аналіз у цьому пункті дозволяє нам стверджувати, що гейміфікація є завершальним етапом еволюції соціального управління, який позначає перехід від зовнішнього дисциплінарного нагляду, якщо користуватись словами М. Фуко, до внутрішнього управління бажаннями та мотивацією суб'єкта. Як ми побачили, технологія влади ефективно поєднує інструментарій класичного біхевіоризму з витонченою ідеологією «фану» та самореалізації.

Окрім того, як було з'ясовано, гейміфікація не просто додає ігрові елементи до рутинних процесів, а фундаментально змінює структуру праці та дозвілля. Вона створює замкнену систему, яку М. Фукс влучно окреслює

терміном «лудиктатура» – стан, де участь у грі стає безальтернативною умовою соціального існування. Ключовим механізмом тут виступає формування «необхідної хибної свідомості»: експлуатація маскується під залучення, а примус до праці – під добровільне прагнення до віртуальних досягнень.

Водночас ми виявили парадокс сучасної «лудифікації культури», який Е. Діппель та С. Фізек вбачали в тому, що стирання меж між роботою та грою призводить не до звільнення праці, а до перетворення самої гри на обов'язок. В результаті виникає ідеальний суб'єкт управління: працівник-гравець, який працює без упину, керований алгоритмічними стимулами, і сприймає свою експлуатацію як шлях до особистого успіху. За таких умов гейміфікація постає як довершена форма «м'якої влади», що колонізує не лише час та тіло людини, але й її уяву та здатність отримувати задоволення.

Загалом, підбиваючи підсумки розглянутим ідеям у цьому розділі, можна сказати, що аналіз онтологічної природи геймплею та створення гіперреальності дозволив нам поглянути на геймплей не як на статичний артефакт, а як динамічну подію, що виникає на перетині структури та дії. Було, отже, з'ясовано, що сутність геймплею полягає у постійному перемиканні між режимом «гри-як-забави» та «гри-як-змагання». Саме ця динамічна напруга перетворює механічні дії на екзистенційний досвід.

Ми з'ясували, що реальність гри впорядковується двома типами правил: *Paideia* (фізика світу, «як грати») та *Ludus* (умови перемоги, «як виграти»). Ця жорстка детермінованість, як ми побачили, створює відчуття впорядкованості та смислової наповненості, якого часто бракує у реальному житті.

Не менш важливим наслідком аналізу стало виявлення «гіперреальної» природи ігор – тобто симулякру, який стає для суб'єкта більш значущим за оригінал завдяки своїй очищеній від випадковостей структурі.

Ми також виявили, що геймплей виступає простором активного переформатування людського «Я» та соціальних зв'язків, де віртуальне та

реальне не є ізольованими, а перекривають одне одного. На тлі цього ми з'ясували, що аватар є психологічним інструментом, що дозволяє зменшити розрив між «актуальним Я» та «ідеальним Я», хоча надмірна фіксація на цьому може вести до ігрових розладів.

Зокрема, у розділі ми торкнулись і соціальної «архітектури» – виявили діалектику між «спроєктованою соціальністю» та «відіграною соціальністю». Як ми побачили, такі технічні рішення, як-от автоматичний пошук групи, можуть як стимулювати альтруїзм, так і породжувати соціальну байдужість та інструментальне ставлення до інших. У контексті цього було досліджено спільноту та анонімність: було з'ясовано, що у сталих групах (гільдіях) формується колективна ідентичність через ритуали та моральну відповідальність. Водночас анонімність, згідно з моделлю SIDE, не обов'язково веде до хаосу, а може посилювати групову ідентичність через «деперсоналізацію».

Не менш важливою темою, якої ми торкнулись, стало питання про те, яким чином принципи геймплею виходять за межі ігор, перетворюючись на «лудифікацію культури» та ефективний механізм соціального управління та контролю. Ми побачили, що гейміфікація розбиває діяльність на мікро-етапи з миттєвим підкріпленням для формування бажаної поведінки. Утім, водночас ми виявили ідеологічну функцію, за якої гейміфікація діє як «м'яка сила», що апелює до внутрішньої мотивації та бажань людини, маскуючи примус під розвагу.

Достатньо ілюстративним стало виявлення концепції «лудиктатури», згідно з якою впровадження ігрових метрик у всі сфери життя створює безальтернативну систему, де відмова від гри означає соціальну маргіналізацію, а праця перетворюється на «інструментальну гру», позбавлену справжнього задоволення.

Таким чином, наш завершальний розділ доводить, що геймплей є потужним механізмом конструювання символічного порядку: він створює автономні онтологічні світи, які дозволяють експериментувати з

ідентичністю, але водночас ці механізми застосовуються сучасними системами влади для створення ефективних, гейміфікованих форм соціального контролю та експлуатації.

## ВИСНОВКИ

Підбиваючи підсумки нашого дослідження, можемо сказати, що ми здійснили комплексний філософсько-культурологічний аналіз феномену гри як механізму формування символічних структур культури, простежено його еволюцію від архаїчних ритуальних практик до сучасних форм геймплею та гейміфікації. З огляду на це можемо виокремити три ключові висновки, які були зроблені.

По-перше, ми дослідили онтологічний вимір гри як фундамент культури. Аналіз філософсько-антропологічних засад, проведений у першому розділі, дозволив стверджувати, що гра не є периферійною діяльністю, а виступає онтологічною константою людського буття. Спираючись на концепцію О. Фінка, було доведено, що гра є унікальним феноменом, який дозволяє людині взаємодіяти зі світом як тотальністю, виходячи за межі утилітарної логіки. Критичний перегляд класичних теорій Й. Гейзинги та Р. Кайюа показав, що хоча вони заклали фундамент розуміння культуротворчої функції гри, їхній підхід потребує актуалізації в умовах технологічного сьогодення. Кажучи ж про новизна нашого підходу, то вона полягала у зміщенні акценту з гри як «несерйозної» діяльності на гру як структуру конструювання реальності, що підтверджується проведенням аналізом Дж. Г. Міда та Г. Бейтсона, згідно з якими гра виступає не імітацією життя, а первинною матрицею соціалізації та комунікації, де формується людська самість.

По-друге, було розглянуто ритуал як архетипічну гру – зокрема, його сучасні метаморфози. У нашому другому розділі ми обґрунтували тезу про структурну та функціональну тотожність ритуалу та гри, спираючись на

праці В. Тернера та М. Еліаде, що дозволили показати: ритуал – це «серйозна гра», яка через механізми лімінальності та перформативності здійснює онтологічний перехід від хаосу до космосу. Важливим теоретичним здобутком роботи вважаємо демонстрацію того, що секуляризація не знищила ритуал – а, навпаки, трансформувала його. Ми також виявили, що сучасні сфери політики, медіа та спорту функціонують як «агностичні ритуали», де стадіони та екрани замінюють храми, виконуючи ту ж функцію колективної інтеграції та сакралізації цінностей. Це дозволяє нам говорити про ритуальну природу сучасної масової культури, де ігрова форма стає способом легітимації соціального порядку.

Зрештою, у нашому завершальному третьому розділі ми здійснили аналіз геймплею як специфічної форми буття у цифровому світі. Використовуючи феноменологічний підхід Л. Ларсена та Б. Вальтера, ми визначили геймплей як динамічну осциляцію між «буттям-тут» та «буттям-там». Це дозволило по-новому поглянути на процес формування ідентичності: не як ескапізм, а як створення гібридної ідентичності в зоні «перекриття світів», де аватар виступає інструментом психологічної компенсації та саморегуляції. Особливу увагу також було приділено критичному аналізу гейміфікації як новітньої парадигми соціального управління. Синтезуючи погляди М. Фукса та Я. Богоста, ми дійшли висновку, що гейміфікація є формою ідеології («необхідна хибна свідомість»), яка маскує експлуатацію під розвагу. Новизною ж дослідження можемо вважати виявлення парадоксу «лудиктатури», який полягає у тому, що сучасне суспільство перетворює працю на гру, а гру – на обов'язок, створюючи замкнене коло тотального, але добровільного контролю, де суб'єкт стає ідеальним виконавцем, керованим алгоритмічними стимулами.

Якщо брати окреслені висновки до уваги, можемо узагальнити, що наше дослідження показало, що перехід «від ритуалу до геймплею» – це не деградація сакрального, а зміна «мови», якою культура описує та структурує сама себе. Якщо ритуал впорядковував світ через звернення до

трансцендентного, то геймплей та гейміфікація впорядковують його через іманентні правила та алгоритми. Гра за таких обставин перестає бути «іншим» життям, ставши його «операційною системою». Відтак, символічні структури сучасної культури формуються, зокрема, в архітектурі інтерфейсів, де кожен акт взаємодії стає мікро-ритуалом легітимації нової, алгоритмічно керованої реальності.

Використані джерела:

1. Саух П., Мельничук М. Тенденції десакралізації та символізму в духовній культурі крізь призму викликів сучасності. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки. Вип. 1 (87), 2020, 6-12 сс.
2. Abeliovich R. Reconsidering arnold van gennepe's Les rites de passage from the perspective of 'Performance Studies'. *Journal of Classical Sociology* 18.4, 2018, pp. 283-298.
3. Alpert H. Emile Durkheim and the theory of social integration. *J. Soc. Phil.* 6, 1940, 172 p.
4. Ang S. Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming* 37.3, 2006, pp. 306-325.
5. Bigger S. Victor Turner, liminality, and cultural performance. *Journal of Beliefs & Values* 30.2, 2009, pp. 209-212.
6. Brock T. Roger Caillois and e-sports: On the problems of treating play as work. *Games and Culture* 12.4, 2017, pp. 321-339.
7. Bruce, Steve. *Secularization. The Blackwell companion to the study of religion*, 2017, pp. 413-429.
8. Deterding S. Gamification: designing for motivation. *Interactions* 19.4, 2012, pp. 14-17.
9. Dippel A., Fizek S. *Ludification of culture: the significance of play and games in everyday practices of the digital era. Digitisation*, Routledge, 2017, pp. 276-292.

10. Efgivia M., Arista A., Kurniawati R. Analysis of behaviorism learning theory, STEM learning model and gamification. 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities. Atlantis Press, 2021, pp. 194-197.
11. Eklund L., Johansson M. Played and designed sociality in a massive multiplayer online game. *Eludamos: Journal for computer game culture* 7.1, 2013, pp. 35-54.
12. Eliade M. *A History of Religious Ideas: Vol. 1. From the Stone Age to the Eleusinian Mysteries*. Chicago: University of Chicago Press, 1978. 508 p.
13. Eliade M. *Patterns in Comparative Religion*. Sheed & Ward, 1958, London, 503 p.
14. Eliade M. *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. New York: Harcourt, Brace & World, 1959. 256 p.
15. Elliott A. Simulations and simulacra: History in video games. *Práticas da História* 5.5, 2017, pp. 11-41.
16. Fernández O., Cachán-Cruz R.. Religion in motion: continuities and symbolic affinities in religion and sport. *Journal of religion and health* 56.6, 2017, pp. 1903-1915.
17. Forth G. Rites of passage. *The international encyclopedia of anthropology*, 2018, pp. 1-7.
18. Franz T. *Weltspiel und Spielwelt*. In: *Welt denken*. Verlag Karl Alber, 2014, pp. 250-266.
19. Frissen V. *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity. Playful identities: The ludification of digital media cultures*. Amsterdam University Press, 2015, pp. 9-50.
20. Fu, Jen-Ruei, I-Wei Lu. Understanding Why Players Engage in Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) Guilds: From the Perspective of Core Community Commonalities. *Management Review* 40, 2021, pp. 71-93.

21. Fuchs M. Gamification as twenty-first-century ideology. *Journal of gaming & virtual worlds* 6.2, 2014, pp. 143-157.
22. Gane M. Durkheim: the sacred language. *Economy and Society* 12.1, 1983, pp. 1-47.
23. Giesen B. Performing the sacred: a Durkheimian perspective on the performative turn in the social sciences. *Social performance: Symbolic action, cultural pragmatics, and ritual*, 2006, pp. 325-367.
24. Green R., Delfabbro P., King D. Avatar identification and problematic gaming: The role of self-concept clarity. *Addictive behaviors* 113, 2021), 6 p.
25. Groot L. Roger Caillois, games of chance and the superstar. *Diogenes* 48.190, 2000, pp. 33-42.
26. Halák J. Towards the world: Eugen Fink on the cosmological value of play. *Sport, Ethics and Philosophy* 9.4, 2015, pp. 401-412.
27. Hanegraaff W. New age religion and secularization. *Numen* 47.3, 2000, pp. 288-312.
28. Hockey J. The importance of being intuitive: Arnold Van Gennep's the rites of passage. *Mortality* 7.2, 2002, pp. 210-217.
29. Holdsworth C., Morgan D. Revisiting the generalized other: An exploration. *Sociology* 41.3, 2007, pp. 401-417.
30. Huizinga J. *Homo Ludens*. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Lindhardt og Ringhof, 2018, 332 p.
31. Huizinga J. *Homo Ludens: o původu kultury ve hře*. 1971, pp. 327-333.
32. Juel L., Lasse, Bo W. The ontology of gameplay: Toward a new theory. *Games and Culture* 15.6, 2020, pp. 609-631.
33. Korkeila H., Hamari J. Avatar capital: The relationships between player orientation and their avatar's social, symbolic, economic and cultural capital. *Computers in human behavior* 102, 2020, pp. 14-21.
34. Krell D. Towards an ontology of play: Eugen Fink's notion of Spiel. *Research in Phenomenology*, 1972, pp. 63-93.

- 35.Langdon E. The symbolic efficacy of rituals: From ritual to performance. *Antropologia em primeira mão* 95.8, 2007, pp. 5-40.
- 36.Lemenager T. “Who am i” and “how should i be”: A systematic review on self-concept and avatar identification in gaming disorder. *Current Addiction Reports* 7.2, 2020, pp. 166-193.
- 37.Lukes S. Political ritual and social integration. *Sociology* 9.2, 1975, pp. 289-308.
- 38.Manolache S. The dialogue between sacred, symbol and ritual to Mircea Eliade’s thinking. *Dialogo* 4.1, 2017, pp. 101-107.
- 39.McIntosh K. The social construction of virtual space. *Michigan Sociological Review*, 2008, pp. 196-214.
- 40.Mead G. Play, the game, and the generalized other. Meredith Corporation, New York, 1934, pp. 152-164.
- 41.Noble D. Robert Bellah, civil religion, and the American Jeremiad. *Soundings*, 1982, pp. 88-102.
- 42.Raies K., Rebhi K., Khemaja M. Towards ontology of gameplay: application to game based learning systems. *AIM SG*, 2014, pp. 26-36.
- 43.Rennie B. Mircea Eliade and the perception of the sacred in the profane: Intention, reduction, and cognitive theory. *Temenos-Nordic Journal for the Study of Religion*, 43.1, 2007, pp. 73-95.
- 44.Riley A. The theory of play/games and sacrality in popular culture: The relevance of Roger Caillois for contemporary neo-Durkheimian cultural theory. *Durkheimian Studies* 11.1, 2005, pp. 103-114.
- 45.Sachan T., Dinesh C., Abraham B. Social Capital in Online Gaming Communities: a systematic review examining the role of virtual identities. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 28.3, 2025, pp. 147-161.
- 46.Schwartzman B. The anthropological study of children's play. *Annual review of anthropology*, 5, 1976, pp. 289-328.

47. Turner J. Emile Durkheim's Theory of Integration in Differentiated Social Systems. *The Pacific Sociological Review*, Vol. 24, No. 4, 1981, pp. 379-391.
48. Turner V. Frame, flow and reflection: Ritual and drama as public liminality. *Japanese Journal of religious studies*, 1979, pp. 465-499.
49. Turner V. Symbols in African ritual. *Science* 179.4078, 1973, pp. 1100-1105.
50. Warburg M. Secular rituals. *The Ashgate research companion to anthropology*. Routledge, 2016, pp. 127-144.
51. Zhang J. Explaining the outcomes of social gamification: A longitudinal field experiment. *Journal of Management Information Systems* 40.2, 2023, pp. 401-439.