

Анотація

Алексєєнко А.О. Ігрова автентичність як модус існування постлюдини постпостмодерну. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису
Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 033 Філософія (Галузь знань 03 Гуманітарні науки). – Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна Міністерства освіти і науки України, Харків, 2026.

Дисертаційне дослідження присвячене філософському аналізу проблеми автентичності в умовах ситуації після постмодерну та концептуалізації ігрової автентичності як модусу існування постлюдини у постпостмодерному контексті. У роботі обґрунтовується теза про неможливість відновлення есенціалістського розуміння суб'єкта та автентичності після постмодерної деконструкції, водночас доводиться збереження потреби в автентичному переживанні, смислі, залученості та переживанні власної суб'єктивної значущості. Дослідження виходить із припущення, що постмодерна критика модерного суб'єкта не призводить до повного зникнення потреби у формах самоконституювання, а лише трансформує способи їхнього осмислення та переживання.

У дисертації постпостмодерн розглядається як соціокультурна та філософська рамка, що фіксує зміну проблемного поля після вичерпання постмодерної парадигми. Показано, що постмодерна іронія, доведена до логічного завершення, підриває можливість як автентичності, так і агентності суб'єкта, однак не усуває самої потреби в них. У цьому контексті здійснюється критичний аналіз сучасних постпостмодерних теорій та культурних практик, у яких простежується прагнення до подолання постмодерного цинізму без повернення до наївного модерного есенціалізму. Аналізуються концепції метамодернізму, перформатизму, постіронії, нової щирості та інших напрямів сучасної гуманітарної думки, що намагаються осмислити можливість нового типу суб'єктивності після постмодерної деконструкції.

Особлива увага приділяється тому, що постпостмодерн не мислиться в роботі як завершена або нормативна культурна епоха, а радше як нестабільна ситуація співіснування залишків постмодерної свідомості з прагненням до нових форм смислу, віри, емоційної залученості та переживання реальності. Дисертація демонструє, що сучасна культура характеризується одночасною присутністю іронії та щирості, дистанції та емоційної залученості, усвідомлення штучності та прагнення до інтенсивного досвіду. Саме в цій напрузі між усвідомленням умовності та потребою в переживанні значущості виникає можливість ігрової автентичності.

Центральним поняттям дослідження є ігрова автентичність, яка мислиться не як сутність, моральна норма або внутрішня властивість суб'єкта, а як модус його існування. Обґрунтовується використання поняття модусу для опису автентичності як процесуального, історично зумовленого та практичного способу буття, що формується через перформативні дії, прийняття ролей і рамок та свідоме утримання умовності власної ідентичності. На відміну від модерного розуміння автентичності як виявлення «справжнього Я», ігрова автентичність не передбачає існування прихованої сутності суб'єкта, яка потребує відкриття або реалізації.

У роботі доводиться, що ігрова автентичність постає як форма практичного самоконституювання суб'єкта після втрати есенціалістських підстав ідентичності. Вона не заперечує штучності соціальних ролей, символічних структур та культурних сценаріїв, але водночас дозволяє суб'єкту проживати їх як значущі. Таким чином, ігрова автентичність відрізняється як від модерної щирості, заснованої на вірі в істинне «Я», так і від постмодерної іронії, яка руйнує можливість серйозного переживання через тотальну дистанцію.

Гра у роботі розглядається не як розвага або метафора, а як принцип організації досвіду, що дозволяє поєднувати рефлексивність і серйозність, іронію і віру у власний перформанс. Аналізується філософська традиція осмислення гри – від Й. Гейзінги та Р. Кайуа до сучасних підходів у культурній

теорії та філософії медіа. Показано, що гра створює особливий простір умовності, у межах якого суб'єкт здатний одночасно усвідомлювати штучність ситуації та емоційно в неї залучатися. Саме ця структура подвійної свідомості дозволяє інтерпретувати гру як модель існування постлюдини у постпостмодерному контексті.

Особливу увагу приділено концептуалізації постлюдини як суб'єкта ігрової автентичності. Постлюдина трактується не в біологічному або трансгуманістичному сенсі, а як суб'єкт після постмодерної деконструкції модерного «Я», який не має есенціалістської основи, але зберігає здатність до переживання, вибору та самоконституювання. У роботі підкреслюється, що постлюдина не є «надлюдиною» або технічно вдосконалим індивідом, а являє собою форму суб'єктивності, що існує після руйнування модерних уявлень про автономний, цілісний і стабільний суб'єкт.

Показано, що ключовим механізмом збереження автентичності для постлюдини виступає підтримання своєрідного *suspension of disbelief*, що уможливорює проживання умовного перформансу як значущого досвіду. Ігрова автентичність у цьому контексті постає як здатність суб'єкта свідомо брати участь у конструйованих практиках, не втрачаючи при цьому інтенсивності переживання. Суб'єкт знає про умовність власних ролей, однак не редукує їх до порожньої симуляції.

У дисертації також аналізується проблема перформативності та її зв'язок із формуванням суб'єктивності. Показано, що у постпостмодерному контексті перформативність перестає бути лише механізмом соціального конструювання ідентичності та набуває екзистенційного виміру. Перформанс розглядається як практика самотворення, через яку суб'єкт не просто відтворює задані ролі, а активно формує власний спосіб існування. У цьому аспекті ігрова автентичність постає як спосіб інтеграції множинності ролей і фрагментарності досвіду без повернення до модерної ідеї цілісного «Я».

Окремий розділ присвячений аналізу «дрейфу» як практики ігрової автентичності. Поняття дрейфу розглядається не лише в ситуаціоністському

сенсі, а як ширший спосіб взаємодії суб'єкта з простором, культурою та власною ідентичністю. Дрейф інтерпретується як практика відкритості до випадковості, зміни рамок досвіду та тимчасового виходу за межі жорстко закріплених соціальних сценаріїв. У цьому контексті дрейф дозволяє суб'єкту уникати як тотальної фіксації ідентичності, так і повного розчинення у постмодерній фрагментації.

У роботі значну увагу приділено аналізу сучасної культури як простору формування ігрової автентичності. Розглядаються цифрові медіа, субкультурні практики, відеоігри, соціальні мережі та сучасні форми культурного споживання як середовища, у межах яких суб'єкт навчається одночасно дистанціюватися від власних ролей та емоційно в них залучатися. Показано, що сучасні медіа створюють умови для радикальної множинності ідентичностей, але водночас породжують потребу у формах переживання суб'єктивної цілісності.

Окрему увагу приділено можливості та потребі практики ігрової автентичності в сучасному українському контексті. У дисертації аналізується специфіка української культурної та соціальної ситуації, пов'язаної з досвідом війни, нестабільності, трансформації колективної ідентичності та переосмисленням суб'єктивного досвіду. Показано, що в умовах радикальної невизначеності та травматичного досвіду постає потреба у формах автентичності, які не спираються на жорсткі есенціалістські моделі суб'єкта, але водночас дозволяють зберігати здатність до смислотворення, солідарності та екзистенційної залученості.

Метою дисертаційної роботи є філософське обґрунтування ігрової автентичності як модусу існування постлюдини у постпостмодерному культурному, соціальному та філософському контексті. Об'єктом дослідження є суб'єктивність та автентичність постлюдини в контексті постпостмодерну, а предметом дослідження є ігрова автентичність як модус існування постлюдини після постмодерну.

Методологічною основою дослідження є філософсько-критичний, герменевтичний та концептуальний аналіз, поєднаний з історико-філософським і порівняльним підходами, а також елементами культурологічного аналізу. Робота має міждисциплінарний характер і спирається на інтерпретацію філософських, культурних та соціально-теоретичних джерел. У дослідженні використовуються також елементи феноменологічного аналізу для осмислення структури переживання автентичності та досвіду гри.

Для досягнення мети в дисертаційній роботі було встановлено наступні завдання (завдання 1-2 були виконані у першому розділі, завдання 3-4 були виконані у другому розділі, завдання 5-6 були виконані у третьому розділі):

1. Проаналізувати філософські та культурні наслідки постмодерної деконструкції суб'єкта і проблематизації автентичності.
2. Окреслити постпостмодерн як соціально-культурну рамку для осмислення трансформацій суб'єктивності після постмодерну.
3. Проаналізувати гру як принцип організації досвіду та суб'єктивності в постпостмодерному контексті.
4. Обґрунтувати використання поняття модусу для концептуалізації автентичності як способу існування.
5. Проаналізувати «дрейф» як практику ігрової автентичності.
6. Проаналізувати можливість та потребу практики ігрової автентичності в сучасному українському контексті.

Наукова новизна дослідження полягає у концептуалізації ігрової автентичності як модусу існування постлюдини у постпостмодерному контексті, у розмежуванні ігрової автентичності та постмодерної іронії, а також у спробі поєднати постмодерну критику суб'єкта з можливістю його практичного самоствердження через досвід, чуттєвість та перформативні практики. Новизна роботи також полягає у застосуванні категорії гри для аналізу постпостмодерної суб'єктивності та у спробі концептуалізувати автентичність як процесуальний модус існування, а не як незмінну сутність.

Теоретичне значення роботи полягає у розширенні філософського дискурсу щодо проблеми автентичності після постмодерну та у розвитку сучасних підходів до аналізу суб'єктивності у постпостмодерному контексті. Практичне значення роботи полягає як у можливості застосування отриманих результатів для аналізу сучасних культурних, соціальних та екзистенційних практик, пов'язаних із формуванням ідентичності та суб'єктивного досвіду, так і для застосування цих практик у сфері культурного аналізу, гуманітарних досліджень та осмислення сучасних форм індивідуального й колективного існування.

Ключові слова: автентичність, ігрова автентичність, гра, модус, постлюдина, постмодерн, пост–постмодерн, суб'єкт, ідентичність, перформанс.