

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

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

Алексєнко Антон Олегович

УДК: 130.2:141.7

ДИСЕРТАЦІЯ
ІГРОВА АВТЕНТИЧНІСТЬ ЯК МОДУС ІСНУВАННЯ ПОСТЛЮДИНИ
ПОСТПОСТМОДЕРНУ

Спеціальність 033 Філософія
(Галузь знань 03 Гуманітарні науки)

Подається на здобуття ступеня доктора філософії
Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей,
результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ А.О. Алексєнко

Науковий керівник: **Загурська Наталія Віталіївна**, доктор філософських
наук, доцент

Харків – 2026

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.

ABSTRACT

Alekseenko A. O. Playful Authenticity as a Mode of Existence of the Posthuman in the PostPostmodern Context. – Qualifying scientific work as a manuscript.

Dissertation for obtaining the degree of Doctor of Philosophy in Specialty 033 Philosophy (Field of Knowledge 03 Humanities). – V. N. Karazin Kharkiv National University of the Ministry of Education and Science of Ukraine, Kharkiv, 2026.

The dissertation research is devoted to the philosophical analysis of the problem of authenticity in the condition of the situation after postmodernism and to the conceptualization of ludic authenticity as a mode of existence of the posthuman in the post-postmodern context. The dissertation substantiates the thesis concerning the impossibility of restoring the essentialist understanding of the subject and authenticity after postmodern deconstruction while simultaneously demonstrating the persistence of the need for authentic experience, meaning, engagement, and the experience of one's own subjective significance. The research proceeds from the assumption that the postmodern critique of the modern subject does not lead to the complete disappearance of the need for forms of self-constitution but rather transforms the ways in which they are understood and experienced.

In the dissertation, post-postmodernism is considered as a socio-cultural and philosophical framework that registers the transformation of the problematic field after the exhaustion of the postmodern paradigm. It is shown that postmodern irony, brought to its logical conclusion, undermines the possibility of both authenticity and the agency of the subject; however, it does not eliminate the very need for them. In this context, a critical analysis of contemporary post-postmodern theories and cultural practices is conducted, within which there is a discernible aspiration to overcome postmodern cynicism without returning to naïve modern essentialism. The dissertation analyzes the concepts of metamodernism, performatism, post-irony, new sincerity, and other tendencies in contemporary humanities that seek to

conceptualize the possibility of a new type of subjectivity after postmodern deconstruction.

Particular attention is paid to the fact that post-postmodernism is not understood in the dissertation as a completed or normative cultural epoch, but rather as an unstable situation characterized by the coexistence of the remnants of postmodern consciousness with the aspiration for new forms of meaning, belief, emotional engagement, and the experience of reality. The dissertation demonstrates that contemporary culture is characterized by the simultaneous presence of irony and sincerity, distance and emotional engagement, awareness of artificiality and the aspiration for intense experience. It is precisely within this tension between the awareness of conditionality and the need for the experience of significance that the possibility of ludic authenticity emerges.

The central concept of the research is ludic authenticity, which is understood not as an essence, moral norm, or intrinsic property of the subject, but as a mode of its existence. The dissertation substantiates the use of the concept of mode in order to describe authenticity as a processual, historically conditioned, and practical way of being formed through performative actions, the acceptance of roles and frameworks, and the conscious maintenance of the conditionality of one's own identity. Unlike the modern understanding of authenticity as the revelation of the «true self», ludic authenticity does not presuppose the existence of a hidden essence of the subject that requires discovery or realization.

The dissertation argues that ludic authenticity emerges as a form of practical self-constitution of the subject after the loss of the essentialist foundations of identity. It does not deny the artificiality of social roles, symbolic structures, and cultural scenarios, while simultaneously allowing the subject to experience them as meaningful. Thus, ludic authenticity differs both from modern sincerity, grounded in belief in the true self, and from postmodern irony, which destroys the possibility of serious experience through total distance.

In the dissertation, play is considered not as entertainment or a metaphor, but as a principle for organizing experience that makes it possible to combine reflexivity

and seriousness, irony and belief in one's own performance. The philosophical tradition of understanding play is analyzed - from J. Huizinga and R. Caillois to contemporary approaches in cultural theory and media philosophy. It is demonstrated that play creates a special space of conditionality within which the subject is capable of simultaneously recognizing the artificiality of the situation and remaining emotionally engaged in it. It is precisely this structure of double consciousness that allows play to be interpreted as a model of the existence of the posthuman in the post-postmodern context.

Particular attention is devoted to the conceptualization of the posthuman as the subject of ludic authenticity. The posthuman is interpreted not in a biological or transhumanist sense, but as a subject after the postmodern deconstruction of the modern «Self», which lacks an essentialist foundation while preserving the capacity for experience, choice, and self-constitution. The dissertation emphasizes that the posthuman is neither a «superhuman» nor a technologically enhanced individual, but rather a form of subjectivity that exists after the destruction of modern conceptions of the autonomous, integral, and stable subject.

It is shown that the key mechanism for preserving authenticity for the posthuman is the maintenance of a peculiar suspension of disbelief that makes it possible to experience a conditional performance as meaningful experience. In this context, ludic authenticity appears as the subject's capacity to consciously participate in constructed practices without losing the intensity of experience. The subject is aware of the conditionality of its own roles, yet does not reduce them to empty simulation.

The dissertation also analyzes the problem of performativity and its connection with the formation of subjectivity. It is shown that in the post-postmodern context performativity ceases to be merely a mechanism of the social construction of identity and acquires an existential dimension. Performance is considered as a practice of self-creation through which the subject not only reproduces predefined roles but actively forms its own mode of existence. In this aspect, ludic authenticity appears as a way of integrating the multiplicity of roles and

the fragmentation of experience without returning to the modern idea of a unified «Self».

A separate section is devoted to the analysis of «drift» as a practice of ludic authenticity. The concept of drift is considered not only in the Situationist sense, but also as a broader mode of interaction between the subject, space, culture, and one's own identity. Drift is interpreted as a practice of openness to contingency, transformation of the frameworks of experience, and temporary departure from rigidly fixed social scenarios. In this context, drift allows the subject to avoid both the total fixation of identity and complete dissolution within postmodern fragmentation.

The dissertation devotes significant attention to the analysis of contemporary culture as a space for the formation of ludic authenticity. Digital media, subcultural practices, video games, social networks, and contemporary forms of cultural consumption are examined as environments within which the subject learns simultaneously to distance itself from its own roles and to remain emotionally engaged in them. It is shown that contemporary media create conditions for a radical multiplicity of identities while simultaneously generating the need for forms of experiencing subjective integrity.

Particular attention is devoted to the possibility and necessity of the practice of ludic authenticity in the contemporary Ukrainian context. The dissertation analyzes the specificity of the Ukrainian cultural and social situation associated with the experience of war, instability, transformation of collective identity, and the reconsideration of subjective experience. It is shown that under conditions of radical uncertainty and traumatic experience there arises a need for forms of authenticity that do not rely on rigid essentialist models of the subject while simultaneously preserving the capacity for meaning-making, solidarity, and existential engagement.

The aim of the dissertation is the philosophical substantiation of ludic authenticity as a mode of existence of the posthuman within the post-postmodern cultural, social, and philosophical context. The object of the research is the subjectivity and authenticity of the posthuman in the context of post-postmodernism,

while the subject of the research is ludic authenticity as a mode of existence of the posthuman after postmodernism.

The methodological foundation of the research consists of philosophical-critical, hermeneutic, and conceptual analysis combined with historical-philosophical and comparative approaches, as well as elements of cultural analysis. The dissertation has an interdisciplinary character and relies upon the interpretation of philosophical, cultural, and socio-theoretical sources. The research also employs elements of phenomenological analysis for understanding the structure of the experience of authenticity and the experience of play.

In order to achieve the aim of the dissertation, the following tasks were established (tasks 1-2 were completed in the first chapter, tasks 3-4 in the second chapter, and tasks 5-6 in the third chapter):

1. To analyze the philosophical and cultural consequences of the postmodern deconstruction of the subject and the problematization of authenticity.
2. To outline post-postmodernism as a socio-cultural framework for understanding the transformations of subjectivity after postmodernism.
3. To analyze play as a principle of organizing experience and subjectivity in the post-postmodern context.
4. To substantiate the use of the concept of mode for the conceptualization of authenticity as a way of existence.
5. To analyze «derive» as a practice of ludic authenticity.
6. To analyze the possibility and necessity of the practice of ludic authenticity in the contemporary Ukrainian context.

The scientific novelty of the research lies in the conceptualization of ludic authenticity as a mode of existence of the posthuman in the post-postmodern context, in the distinction between ludic authenticity and postmodern irony, and in the attempt to combine the postmodern critique of the subject with the possibility of its practical self-affirmation through experience, sensibility, and performative practices. The novelty of the dissertation also lies in the application of the category of play to the analysis of post-postmodern subjectivity and in the attempt to

conceptualize authenticity as a processual mode of existence rather than an immutable essence.

The theoretical significance of the dissertation consists in the expansion of the philosophical discourse concerning the problem of authenticity after postmodernism and in the development of contemporary approaches to the analysis of subjectivity in the post-postmodern context. The practical significance of the dissertation lies both in the possibility of applying the obtained results to the analysis of contemporary cultural, social, and existential practices connected with the formation of identity and subjective experience, and in the application of these practices within the sphere of cultural analysis, humanities research, and the understanding of contemporary forms of individual and collective existence.

Keywords: authenticity, playful authenticity, play, mode, posthuman, postmodernism, post–postmodernism, subject, identity, performance.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Публікації у виданнях, включених до переліку фахових видань України з присвоєнням категорії «Б»:

1. Алексеєнко А.О. (2025) Амбівалентність гри: Paidia vs Ludus. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*. Вип. 73. С. 206–212.

DOI: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-19>

URL: <https://periodicals.karazin.ua/philosophy/article/view/28281/24830>

2. Алексеєнко А.О. (2025) Романтизм як теоретичний базис метамодернізму. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*. Вип. 72. С. 60–67.

DOI: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-6>

URL: <https://periodicals.karazin.ua/philosophy/article/view/27385/24226>

3. Алексеєнко А.О. (2024) Дрейф Гі Дебора як гра, що емансипує. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*. Вип. 70. С. 97–103.

DOI: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-7>

URL: <https://periodicals.karazin.ua/philosophy/article/view/24132/22120>

Публікації, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

1. Алексеєнко А.О. (2023) Цілісний суб'єкт як центральна проблема пост-постмодерну. *XIX Харківські студентські філософські читання: матеріали наукової конференції студентів та аспірантів (13–14 травня 2023 р., м. Харків)*. Харків, Україна: Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, С. 17–18.

ЗМІСТ

Вступ	16
Розділ I. Картографія постпостмодерну: проблеми «Я», іронії та гри	22
1.1 Культурна парадигма постмодерну та її проблеми	22
1.2 Картографія постпостмодерну: метамодерн	35
1.3 Теоретичні лакуни метамодернізму	46
1.4 Картографія постпостмодерну: перформативізм Рауля Ешельмана	48
1.5 Картографія постпостмодерну: Девід Фостер Воллес та нова щирість	54
1.6 Картографія постпостмодерну: Марк Фішер та хонтологія	59
1.7 Концепт гри: Від Гейзинги то відеоігрових досліджень	63
Висновки до першого розділу	81
Розділ II Теорія ігрової автентичності	84
2.1 Методологічні зауваження до другого розділу	84
2.2 Проблема неможливості автентичності після постмодерну	84
2.3 Автентичність як відчуття та досвід	88
2.4 Неоднорідність сенсуальності постлюдини	94
2.5 Консерватизм як структурна риса автентичності	103
2.6 Ігрова автентичність як модус	106
2.7 Постлюдина як суб'єкт ігрової автентичності	111
2.8 Ігровий елемент автентичності та неігрова рамка перформативності	114
Висновки до другого розділу	133
Розділ III. Практика ігрової автентичності	137
3.1 Дрейф Гі Дебора як практика ігрової автентичності	137
3.2 Практика ігрової автентичності та сучасна ситуація в Україні	153
3.3 Межі ігрової автентичності: воля, її обмеження та патологічні стани	159
Висновки до третього розділу	163
Загальні висновки	167
Список літератури	169
Додаток А	180

Вступ

Обґрунтування вибору теми дослідження. Сучасний західний культурно-філософський простір перебуває у стані глибокої трансформації, який дедалі частіше описується як ситуація після постмодерну. Постмодерна парадигма, що впродовж другої половини ХХ століття виконувала функцію критики модерного раціоналізму, есенціалізму та телеології, у ХХІ столітті виявляє власні межі вже не тільки на рівні теорії, а і практики. Радикальна деконструкція суб'єкта, іронізація смислів, підрив нормативних уявлень про істину, жага суб'єкта до автентичності та агентності, яка не має інструментів для реалізації себе призвели до стану культурної та екзистенційної втоми, що дедалі частіше фіксується як криза суб'єктивності.

Попри декларовану недовіру до будь-яких стабільних ідентичностей, сучасна культура не усунула потребу людини в автентичному переживанні, смисловій залученості та суб'єктивній значущості власного досвіду. Навпаки, ця потреба загострюється в умовах інформаційного перенасичення, тотальної медіації досвіду, розмиття меж між реальним і симульованим, а також зростання ролі перформативних практик у формуванні ідентичності. Саме на цьому тлі постає питання: яким чином можлива автентичність після постмодерної деконструкції модерного «Я», і чи може вона існувати без повернення до наївного есенціалізму.

У філософському та культурологічному дискурсі початку ХХІ століття з'являється низка концептуальних спроб описати цю ситуацію – від метамодернізму й перформативізму до різних версій спекулятивного повороту. Попри суттєві розбіжності між цими теоріями, їх об'єднує спільна інтенція: подолати руйнівні наслідки постмодерної іронії без реставрації модерних метанаративів. У цьому контексті актуалізується питання нових форм суб'єктивності, агентності та способів буття людини після постмодерну.

Проблематика постмодерну та процесу його вичерпання широко представлена у працях західних і вітчизняних дослідників. Постмодерн як культурну й філософську парадигму аналізували Ж. Ф. Ліотар, Ж. Дерріда,

Ж. Дельоз, М. Фуко, а також автори, що критично осмислювали наслідки постмодерної деконструкції для культури, політики та суб'єктивності. У вітчизняному філософському дискурсі питання постмодерну та його спадщини розробляли А. П. Артеменко, С. Куцепал, К. І. Леонова, Н. В. Загурська, О. М. Перепелиця та інші.

Перехідний стан після постмодерну осмислюється в межах різних концепцій, які в цій роботі узагальнюються під умовною назвою постпостмодерн. Серед найбільш впливових культурно-філософських напрямів у цьому полі слід виокремити метамодернізм, теоретично оформлений у працях Р. ван ден Аккера та Т. Вермюлена, а також перформативізм Рауля Ешельмана. Також варто зазначити окремих особистостей, які залиши свій слід в інтелектуальній історії, але не створили окремих шкіл. В першу чергу це М. Фішер та Д. Ф. Воллес.

У вітчизняній гуманітаристиці метамодерністська проблематика розробляється в працях Ю. О. Шабанової, Д. Бакірова, І. В. Ільїна, Н. В. Загурської, А. П. Артеменка, Т. В. Гребенюк, О. Ю. Манюкова та інших дослідників, які аналізують прояви метамодерних тенденцій у філософії, мистецтві, освіті та соціально-культурних практиках.

Окрему лінію становлять дослідження автентичності, самості та ідентичності. Класичні філософські підходи до проблеми автентичності представлені в працях Ч. Тейлора, М. Гайдеггера, Е. Гусерля, тоді як у сучасному соціально-філософському контексті автентичність дедалі частіше розглядається як соціально сконструйоване та історично зумовлене явище. У вітчизняному дискурсі проблему автентичності досліджували О. М. Кочубейник, В. В. Лях, Р. Р. Гривінський, І. Пухта, В. Ф. Ятченко, О. Ф. Яцина.

Разом з тим, попри значну кількість праць, присвячених постмодерну, метамодернізму та автентичності, ігровий вимір автентичності як цілісний філософський концепт залишається недостатньо розробленим. Гра зазвичай розглядається або метафорично, або як культурна практика, але рідко – як

принцип організації суб'єктивного досвіду після постмодерну. Як фундамент філософської теорії гри було використано роботи наступних авторів: Й. Гейзинга, Г. Г. Гадамер, С. Т. Нуен. Аналогічно, поняття постлюдини не часто інтерпретується в контексті гри, але в контексті проблеми сенсуальності постлюдини актуальні наступні автори: Р. Брайдотті, Д. Харуей, Ф. Вааль, Н. В. Загурська.

Актуальність дисертаційного дослідження зумовлена необхідністю філософського переосмислення проблеми автентичності в умовах постпостмодерної ситуації, коли есенціалістські уявлення про суб'єкт втратили переконливість, але потреба в автентичному досвіді не зникла. В умовах війни, соціальної нестабільності та трансформації ідентичностей в українському суспільстві питання суб'єктивної залученості, смислу та агентності набувають особливої гостроти. Запропонована в роботі концепція ігрової автентичності дозволяє осмислити автентичність не як норму або сутність, а як модус існування, що поєднує рефлексивність і серйозність, умовність і значущість, іронію та віру у власний перформанс. Це відкриває можливість збереження автентичного досвіду та автентичності як такої, без повернення до модерних метафізичних підстав.

Об'єктом дослідження є суб'єктивність та проблема автентичності в культурно-філософському контексті ситуації після постмодерну. **Предметом** дослідження є ігрова автентичність як модус існування постлюдини у пост-постмодерному культурному, соціальному та філософському контексті. **Метою** дисертаційної роботи є філософське обґрунтування ігрової автентичності як модусу існування постлюдини після постмодерну та аналіз можливостей збереження автентичного досвіду за умов втрати есенціалістського розуміння суб'єкта.

Для досягнення поставленої мети у дисертаційному дослідженні передбачено виконання таких **завдань**:

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.

Методи дослідження. У дисертаційній роботі використано комплекс філософських та міждисциплінарних методів дослідження, зумовлений характером поставлених завдань та специфікою об'єкта і предмета дослідження.

Основними методами є: історико-філософський метод – для аналізу трансформацій уявлень про суб'єкта, автентичність, гру та ідентичність у модерній, постмодерній і пост–постмодерній традиціях. Герменевтичний метод – для інтерпретації філософських, культурологічних і теоретичних текстів, а також аналізу культурних практик. Порівняльний метод – для зіставлення постмодерних і пост–постмодерних концепцій суб'єкта, автентичності та агентності. Метод концептуального аналізу – для уточнення змісту понять «автентичність», «ігрова автентичність», «гра», «модус», «постлюдина», «перформанс». Метод аналізу та узагальнення – для формування авторської концепції ігрової автентичності як модусу існування.

Методологічну основу дисертаційного дослідження становить поєднання філософсько-критичного, герменевтичного та концептуального підходів з елементами культурологічного та соціально-філософського аналізу. У методологічному плані дослідження спирається на критичне осмислення постмодерної філософії, ідей постпостмодерних теорій, зокрема метамодернізму та перформативізму, а також на аналіз перформативних і культурних практик як форм суб'єктивного самоконституювання.

Наукова новизна дисертаційного дослідження полягає у філософській концептуалізації ігрової автентичності як модусу існування постлюдини у пост–постмодерному контексті та може бути сформульована у таких положеннях:

1. Уперше запропоновано концепцію ігрової автентичності як способу існування суб'єкта після постмодерної деконструкції модерного «Я».

2. Обґрунтовано використання поняття модусу для опису автентичності як процесуального, історично зумовленого та практичного способу буття.

3. Розмежовано ігрову автентичність та постмодерну іронію, показано їх принципову відмінність у ставленні до смислу та переживання.

4. Запропоновано філософське трактування постлюдини як суб'єкта ігрової автентичності, позбавленого есенціалістської основи, але здатного до агентності та переживання.

5. Проаналізовано дрейф як практику ігрової автентичності та форму неконвенційної суб'єктивної навігації у постпостмодерному просторі.

6. Виявлено потенціал ігрової автентичності як відповіді на кризу суб'єктивності та агентності в сучасному українському соціокультурному контексті.

Апробація матеріалів дисертації

Ключові положення дисертації були апробовані в формі доповідей на науковій конференції:

Алексеєнко А.О. Цілісний суб'єкт як центральна проблема постпостмодерну – доповідь на ХІХ Харківських студентських філософських читаннях (Міжнародна наукова конференція студентів та аспірантів), Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, Харків, 20–21 травня 2023 р.

Структура дисертації визначена метою дослідження. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів (кожен з них містить підрозділи), висновків до кожного розділу, загальних висновків і списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи – 180 сторінок (7,5 д.а.), з них 153 (7 д.а.) сторінок основного тексту. Список використаних джерел містить 117 найменування.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами

Дисертаційна робота є релевантною темі науково-дослідної роботи кафедри теоретичної та практичної філософії імені професора Й. Б. Шада філософського факультету Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна «Філософські інтерпретації світу: від класики до постсучасності» (№ д\р 0125U003337).

Теоретичне і практичне значення роботи. Теоретичне значення дисертаційної роботи полягає у розширенні філософського дискурсу щодо проблеми автентичності після постмодерну, а також у розробці концептуального апарату для аналізу суб'єктивності в пост–постмодерному контексті.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування отриманих результатів для аналізу сучасних культурних, соціальних та екзистенційних практик, пов'язаних із формуванням ідентичності, перформативних стратегій самоконституювання та суб'єктивного досвіду, а також у викладанні філософських дисциплін гуманітарного спрямування.

Розділ I. Картографія постпостмодерну: проблеми «Я», іронії та гри

Культурна парадигма постмодерну та її проблеми

За думкою багатьох філософів та митців, ми живемо у часі після постмодерну. Вже на початку 90-х років постмодерн став не предметом питання «Що таке постмодерн?», а «Чим був постмодерн?». Сам факт такої зміни запитання є симптоматичним – він означає, що постмодерн почали сприймати не як живу парадигму, яку ще потрібно схопити в дефініції, а як певний завершений культурний досвід, що підлягає ретроспективному осмисленню. Ще до завершення двадцятого століття було сказано, що постмодерн, можливо, є явищем двадцятого століття, тобто минулим (Hutcheon, 1989 р. 165). Як критика модерну, постмодерн, іронічно, сам став об'єктом критики, він не став назвою епохи, а став її діагнозом, синдромом (Morawski, 1996). Ця подвійність є суттєвою: постмодерн одночасно виконував функцію опису і функцію оцінки, а його теоретична форма часто розходила з тим, як він переживався на рівні культури.

При цьому, кінець постмодерну відрізнявся від (припущеного) кінця модерну. Останній зникав в супроводі світових воєн і геноцидів, тоді як постмодерн, здається, просто і тихо вичерпав себе. Це «тихо» варто підкреслити: відсутність драматичного розриву не означає відсутності зміни. Навпаки, саме розмитість переходу робить ситуацію після постмодерну теоретично складною, бо ми не маємо чіткого історичного маркера, який би дозволив впевнено сказати, що ми «вже» в іншій епосі. Що важливіше, на зміну постмодерну, не прийшла нова очевидна епоха, існування якої можна констатувати зі впевненістю. Відчуття теоретичної порожнечі після постмодерну віддзеркалюється на соціокультурному рівні, де ідеї багатополярності об'єднуються з товарним різноманіттям, залишаючи відчуття порожнечі попри повну свободу. Тут можна зробити обережне зауваження: свобода як множинність вибору не тотожна свободі як здатності

обирати смисл, а саме ця відмінність часто ігнорується в популярних описах «післяпостмодерної» ситуації.

Однак, у двохтисячні роки все частіше з'являлися спроби оголосити нову епоху або знайти тренди цієї нової епохи, що призвело до народження цілого ряду теорій. Важливо, що ці спроби часто були реакцією не лише на теоретичну втому від постмодерного дискурсу, але й на появу нових культурних і технологічних реалій, які погано описувалися наявними поняттями. Саме тому множинність нових концепцій не є випадковою - вона відображає ситуацію, в якій одна загальна назва більше не «закриває» весь спектр явищ.

Ці теорії ми вирішили об'єднати під загальним поняттям «постпостмодерну». Сама назва, хоч і використовується в різних дослідженнях, у даній роботі не посилається ні на яку з існуючих теорій. Вона використовується радше як робоче позначення, що дозволяє зафіксувати сам факт появи теоретичного поля після постмодерну, не редукуючи його до жодної з конкретних концепцій. Ми також не хочемо стверджувати успішне подолання постмодерну через префікс «пост». У цьому контексті важливо уникнути телеологічного мислення, в якому кожна наступна епоха нібито автоматично «перевершує» попередню.

В першу чергу, «пост» тут виступає як «після». Саме «постпостмодерн» у даній роботі слід розуміти як факт, а не як програму чи проєкт. Іншими словами, це позначення певної тенденції у філософських і культурологічних дослідженнях на розділення епохи постмодерну і тієї, що йде за нею. Така позиція дозволяє уникнути передчасних історичних узагальнень і залишити відкритим питання про те, чи йдеться про нову епоху, чи лише про трансформацію вже наявних парадигм.

Тому в постпостмодерн входять і теорії, чії автори відкидають кінець постмодерну або кінець модерну, оскільки частіше всього їх аргументація ґрунтується на визнанні переосмислення цих парадигм, а не на зміні їх внутрішньої логіки. Іншими словами, навіть якщо модерн або постмодерн

зараз триває, він має нову форму. Саме ця новизна форм, а не декларація «кінця», є принципово важливою для нашого аналізу.

Таким чином, ми хочемо проявити дослідницьку обережність, яка протистоїть спокусі проголошувати кінець однієї епохи і початок нової. Врешті-решт, нам потрібно враховувати досвід і самих постмодерних філософів та теоретиків культури. Вони теж у свій час говорили про кінець модерну чи його радикальні зміни. Але через п'ятдесят років переважаючою думкою є те, що модерн нікуди і не зникав, принаймні повністю, а оголошення його смерті (як і нескінченні «смерті Європи») було передчасним. Цей історичний досвід змушує ставитися до будь-яких заяв про «нову епоху» з методологічною стриманістю.

Постпостмодерні теорії ми поділяємо на два типи, або, можливо, на два полюси. Такий поділ має радше аналітичний, ніж жорстко класифікаційний характер, оскільки самі теорії часто перетинаються або запозичують одна в одній окремі інтуїції. Перший полюс – культурологічний. Сюди входять теорії, які передусім звертаються до мистецтва та культурних практик. Важливо відзначити, що значна кількість таких теорій виникає саме в контексті аналізу мистецтва, і цей факт сам по собі є симптоматичним. Мистецтво виявляється тим полем, де зрушення після модерну проявляються раніше і наочніше, ніж у строго філософських дискусіях. До цього полюсу належать метамодерн, перформативізм та інші споріднені концепції.

Другий полюс – філософський, який, на перший погляд, може здаватися майже не пов'язаним із першим. Під філософським пост-постмодернізмом ми розуміємо філософію спекулятивного повороту в її найширшому значенні. Тут акцент переноситься з культурних форм на онтологічні, епістемологічні та метафізичні проблеми, які постмодерна філософія або залишала відкритими, або принципово уникала. Саме тому на рівні тематики ці два полюси можуть виглядати несумісними.

На перший погляд, у такої великої кількості теорій не може бути спільного знаменника. Цю ситуацію добре ілюструє відомий приклад з історії

спекулятивного реалізму. Грем Гарман, описуючи Голдсмітський воркшоп, казав про своїх трьох колег, що їх об'єднував лише спільний ворог – кореляціонізм (Harman, 2018). Цей приклад важливий не лише як історичний факт, а як вказівка на негативну єдність пост-постмодерних теорій: вони об'єднані не стільки спільною програмою, скільки спільною незгодою з певним станом речей.

Спільним місцем пост-постмодерних теорій є опозиція до постмодерну. При цьому йдеться не лише, і не стільки, про постмодерну філософію як сукупність текстів і концепцій, скільки про ті наслідки, які постмодерність мала для культурного поля в широкому сенсі. Саме ці наслідки – релятивізація, іронічна дистанція, розмивання рамок і втрата критеріїв значущості – стають основним об'єктом критики.

Постпостмодерн найбільш помітний у своєму антагонізмі до постмодерну. У спекулятивному реалізмі Мейясу обирає для себе ворогом сильний кореляціонізм, метамодерністи говорять про руйнівну силу постмодерної іронії, Ешельман пропонує повернути зруйновану постмодернізмом рамку твору і так далі. Ці критики мають різну спрямованість, але їх об'єднує спільне відчуття виснаженості постмодерної парадигми.

Так чи інакше, існує невизначена кількість претензій до постмодерну як епохи. Деякі з них повторюються частіше, ніж інші, деякі є унікальними і характерними лише для окремих напрямів. Важливо також підкреслити, що це зовсім не означає відсутності інтелектуальної спадкоємності між постмодерністами і постпостмодерністами. Суперечка відбувається не з Деррідою або Дельозом (останній, як відомо, надихнув значну частину пост-постмодерних мислителів), а з постмодерною культурною парадигмою як цілісним явищем.

На наш погляд, дискусії про окремі ідеї, які були характерні для філософії протягом всієї її історії, відходять на другий план. Значно важливішим стає питання того, як ці ідеї функціонують у культурі після свого

матеріального втілення. Тут доречно пригадати просту істину, відому ще з античності: ідея, що втілюється в матерію, неминуче деградує. Саме тому стратегії емансипації, запропоновані постмодерними філософами, можуть бути концептуально цікавими, але, втілюючись у матеріальному вимірі культури, вони набувають токсичного характеру і мають корозійний ефект. Можливо, саме з цієї причини постпостмодерність так часто звертається до мистецтва – до матеріального, безпосереднього, до людини і її почуттів. Адже постпостмодерне мистецтво відрізняється від постмодерного тим, що воно відступає від абстрактності і надмірної теоретичності, повертаючи увагу до переживання і досвіду (Zahurska, 2022).

Постмодерна стратегія полягала у перебудові, деконструкції та розмитті модерних ідей та ідентичностей. Наслідком цієї деконструкції та подолання всього класичного стала релятивізація в культурному полі. Постмодерне мистецтво пронизане іронією та алюзіями, воно позбавлене автентичності. Сама можливість автентичності ставиться під сумнів у постмодерній парадигмі. Ряд модерних етичних концепцій втрачає зміст. Як пише Чарльз Тейлор: «Бути чесним із собою – означає бути чесним зі своєю самотністю, яку лише я можу артикулювати й відкрити. Висловлюючи самотність, я також визначаю себе самого. Я реалізую потенціал, що належить виключно мені. Саме ця ідея лежить в основі сучасного ідеалу автентичності й мети здійснення себе або самореалізації, в якій він, зазвичай, втілюється.»

У соціально сконструйованій особистості не може бути своєї внутрішньої сутності, сфери, де моє «Я» лише моє. Потенціал мого «Я» не належить мені. Щоб автентичність була можливою, необхідна мінімальна доля есенціалізму і доступ до реального, на яке автентичність, по своїй суті, посилається. Тобто для того, щоб бути автентичним, здається, потрібна ідея есенціалістського, реального «Я», ідеальної автентичності. З цією ідеальною автентичністю ми порівнюємо своє уявлення про себе, коли намагаємося з'ясувати, чи є ми справді автентичними для самих себе. Якщо ж ми є

продуктом владних структур, то ми не можемо належати собі самим і визначати себе самотійно.

Варто зауважити, що в звільненні людини була кінцева стратегія постмодерністів. Проте, як це часто буває з філософією, перспектива, представлена постмодерністами, увійшла в життя, але стратегія емансипації не була чітко визначена та втілена.

Наука та культура сприйняли постмодерність, але у формі, що відрізняється від того, як постмодерн виражений у філософії. Тут варто зробити зауваження, яке є ключовим для нашої роботи. Легко можна заперечити, що ми зводимо постмодернізм до простого релятивізму, ігноруючи безліч нюансів і весь розроблений матеріал багатьох шкіл, філософів та окремих концепцій. Це безумовно буде правдою. Більше того, якщо проводиться аналіз виключно філософських систем постмодерних філософів, то саме узагальнення їх до постмодерністів було б надзвичайно неефективним. Існує дуже мало тем, якщо вони взагалі є, де дискусія з постмодерністами як єдиною сутністю була би продуктивною. Однак, у даній роботі ми розрізняємо філософію постмодернізму та спадщину постмодернізму. Ідея, як відомо, перестає бути ідеальною, як тільки втілюється в матерію. І в цьому ми бачимо особливість, яка часто ігнорується. Завжди існує розрив між проєктом, концепцією, і її матеріальним втіленням. І на ідеї слід дивитися в тому числі в контексті їх матеріального втілення. Бо марксизм, наприклад, повинен розглядатися і розглядається в тому числі в контексті його невдалих втілень у СРСР, Камбоджі та інших країнах. І, якщо ми беремо правий дискурс, теоретичні праці, на яких був заснований фашизм і нацизм, проповідували в першу чергу духовне переважання, яке перетворилося на грубий расизм виключно за фізичними критеріями. Також справа стоїть із постмодерном. Зараз нам не так важливо, чи формується епоха знизу, в матерії, і вже як факт описується філософами, чи філософи формують культурний порядок денний. А може, дух часу або афект, знаходить свою форму через інтелектуалів. Так чи інакше, існує розрив між ідеями і їх

матеріальним втіленням. І матеріальним втіленням постмодерна був безцільний релятивізм. Трапилось руйнування модерних сутностей, але залишилась структура з порожнечою.

Варто додати, що така оптика не є новою, і дуже часто автори, які аналізують постмодерн, зауважують, що це явище часто критикують і цілком заслужено. Однак, в спробах виправдати постмодерн його часто розділяють на негативний і позитивний. Характерною тут буде робота Вольфганга Вельша «Наш постмодерний модерн», яка стала класичною в Україні. У вступній частині він пише: «Потрібним є таке розрізнення між дифузним і чітким постмодернізмом. Дифузний є наступальним. Його різновиди простираються від наукових універсальних сумішей із лаканівсько–дерідівським соусом до накручених сценаріїв всілякості, що становить особливий шик в культурі. Кредо цього дифузного постмодернізму полягає ось у чому: все те, що не достанько відповідає стандартам раціональності або ж принаймні перекручено передає знайоме, вже через це є добрим, навіть удалим, залишається тільки ретельно зробити коктейль, і додати туди ще екзотику» (Вельш, 2004, с. 12). Але нам здається не дуже зрозумілим, де саме проходить розрізнення, і чому в нас виявляється два постмодернізми. Картина, яку нам презентує Вельш, показує, що є певний чіткий постмодернізм, як позитивне явище, де філософи сповідують наукові цінності суворості і чіткості думки та дефініцій, а є певна група шарлатанів або невігласів, які використовують постмодерну свободу як свободу бути дурним і писати що завгодно. При цьому видно, що визначення дифузного і чіткого постмодернізму робиться не виходячи з логіки самого постмодерну (яка б вона не була), але з якоїсь іншої. На певний постмодерний канон автор теж не спирається, бо далі пише: «Лібідо поєднують з економікою, digital-реальність з кінізмом, не забуваючи про езотерику й симуляцію додаючи сюди трохи від New Age та Апокаліпсису – ось уже й готовий постмодерний гіт» (Вельш, 2004, с. 12). Легко побачити в чію сторону перший референс, але незалежно від нашого ставлення до Ліотара, він входить в постмодерний канон з усією своєю філософією, а не

тільки зі станом постмодерну. Тому, знову ж таки, на якій підставі робиться його виключення нам не дуже зрозуміло.

Такий підхід властивий не тільки Вельшу. Ми стоємо на позиції, з якої постмодерн як позитивне явище, постмодерн як негативне явище і постмодерн просто як факт є єдиним цілим. Бо чіткій постмодерн не може існувати без дифузного, оскільки сама логіка постмодерну передбачає цю дифузність.

Такі проблеми виникають тому, що в вітчизняній традиції постмодерн і філософський постмодерн є синонімами. Однак якщо ми поглянемо на історію цієї ідеї то побачимо, що до філософії постмодерн як проблема прийшов чи не найпізніше. Взагалі сам термін постмодерн може розумітися у двох сенсах. Перший це як певний стан, тобто певна культурна парадигма, певний стан суспільства який існував ще до того як він був осмислений. Другий сенс, це, власне, набір теорій, які аналізували постмодерн. Їх ми можемо розділити на дескриптивні і прескриптивні. Тобто ті, які описували цю постмодерну дійсність і ті, які намагалися будувати проекти та розробляти стратегії на її основі. Тобто постмодерн як явище дуже важко узагальнити, і велика кількість визначень лише плутає, забруднюючи дискурс. В цій роботі, коли ми кажемо про постмодерн, ми завжди намагаємося звернутися до певних соціальних та культурних фактів, які є слідством постмодерну, бо через них ми визначаємо постпостмодерн. Тобто постмодерн це просто маркер, можна замінити його на модерн, чи будь яку іншу назву, сутність буде в цих соціальних та культурних фактах, а не в назві епохи або культурної парадигми яка їх спродукувала.

Зазначимо, що і постмодерне мистецтво не існувало як щось цілісне. Скоріше навпаки. Для нашого дослідження має сенс виділити дві лінії. Перша, яка виступала за автентичність і чутливість, якої бракувало у модерному мистецтві. Будучи раціональним, воно погано виражало почуття, емоції, підсвідоме. Саме модерне мистецтво і не ставило перед собою цієї мети. Воно було обдуманим, телеологічним і виражало ідеї. У ньому не передбачалося ні випадковості, ні процесуальності. Антимодерний бунт, що відбувався в 50-і роки, закликав відмовитися від телеологічності модерного мистецтва, для

здобуття автентичності і істинної чутливості. Але існувала і інша лінія, яка займалася деконструкцією, іронією та руйнуванням. Напруженість між цими двома лініями мистецтва найкраще виражається в есе Сьюзен Сонтаг про фільм Жана-Люка Годара «Vivre Sa Vie», де вона критикує фінал фільму: «Тут викликає заперечення не раптовість фіналу. Проблема полягає в тому, що Годар явно робить посилання поза межами фільму – на той факт, що молода акторка, яка грає Нану, Анна Каріна, є його дружиною. Він висміює власну історію, що є непростимим». (Sontag, 1966, p. 144) Цікаво, що скарга на посилання поза фільмом нагадує перформативну теорію Ешельмана та його спробу повернути твір у рамки.

У політичній сфері постмодерність також залишила за собою нерозв'язані питання. Перше з них, найбільш очевидне й помітне, – це присутність деструктивної архаїки, яка репрезентується через праві популістські партії та кандидатів, а також їх приход до влади, бо вони набирають популярність на тлі кризи з нелегальною імміграцією. Тут ми свідомо не використовуємо популярні терміни «підйом» або «відродження» стосовно правих популістських партій. Разом з етноцентристами та ізоляціоністами до влади приходять і ліві політичні сили, отже, цей процес скоріше циклічний. Однак сам факт присутності подібних партій говорить нам, що місцями ми досить модерні, а іноді навіть домодерні. Хай Трамп і є досить постмодерним персонажем у своїй епатажності, але він апелює до архаїчних, шовіністичних шарів свідомості, які ворожі будь-якій відмінності. Цю ворожнечу актуалізувала проблема мігрантів. Гірт Вайлдер, голова нідерландської правопопулістської «Партії за свободу», яка отримала найбільшу кількість голосів на виборах 2023 року, сказав наступне у своєму переможному виступі: «Народ висловився. Він сказав: «Нам це набридло. Ми втомилися від цього. Ми зробимо так, щоб нідерландський народ знову був номером один. І нині нідерландець сподівається, що народ отримає свою країну назад. Ми подбаємо про те, щоб Нідерланди знову були для нідерландців» (Wilder, 2023). Подібна риторика присутня у Трампа та інших

політиків. Слід зауважити, що на емоційному рівні слогани про білу Європу все ще є популярними. Більше того, якщо модерність і була шовіністською, то в більшій мірі несвідомо, тоді як сучасний національний популізм після постмодерної критики завжди відкрито шовіністський. На наш погляд, такі сплески архаїки є наслідком виміщення колоніального спадку європейської культури. І, не висловлювані, вони вириваються зсередини, з підсвідомості у деструктивних формах. Тобто нам варто виходити не з того, що слід або не слід брати з собою з модерна, а що залишити. Скоріше варто подивитися на те, що в нас залишилось модерного та домодерного і прийняти це як даність.

Також варто відзначити, що кінцевою метою правих популістських рухів є не боротьба з еміграцією або підтримка працівників, але у ліквідації демократичних інститутів. На жаль, постмодерна філософія, особливо постструктуралізм доведений до свого логічного завершення, підірвала основи демократії.

Здається, що дискурсивна природа постмодерну не суперечить демократії. Філософія структуралізму та постструктуралізму повідомляє нам, що значення не пов'язані з Реальним. Отже, ці значення можна змінити. Демократичний простір є найбажанішою із існуючих систем, оскільки його суть полягає у наданні свободи слова, відносної незалежності від особистостей при владі, стабільних соціальних інститутах і інклюзивності. Таким чином, це оптимальна платформа у боротьбі за значення, за визначення, а отже – за владу. Але в критиці модерну, постмодерністська філософія підірвала і демократичні засади.

Одна з найважливіших, але недорозкритих тем – це взаємозв'язок демократії і постмодерна в контексті питання про людську агентність, тобто здатність бути незалежним актором. Сама людська свобода і незалежність є ідеологічними засадами демократії. Ми трактуємо демократію у широкому розумінні. Будь-яка політична система, яка визнає рівність людей і дозволяє приймати рішення, що впливають на життя суспільства і їх особисте життя. На наш погляд, ми знаходимося в цікавій ситуації, де демократія ще розвивається

і досягається, тобто є метою і процесом, у той час як модерний ліберальний індивідуалізм, на якому ґрунтується демократія, вважається застарілим. Умовою демократії є здатність індивіда до незалежних суджень. У випадку, якщо незалежність відсутня, то втрачається будь-який сенс демократії.

Також у постмодерній парадигмі з'являються нові можливості для індивідуальності. Есенціалістський ліберальний індивідуалізм передбачає одномірність людини. Ідея наявності цієї «есенції» підпорядковує людину єдності та її централізованості. Але постмодерний індивід складається з багатьох ідентичностей. Знаходячись одночасно в гендерному, політичному, релігійному, літературному та іншій безмежній множині дискурсів, він стає децентралізованою постлюдиною. У ситуації вільного доступу до різноманітних товарів, що виникла в результаті симбіозу демократії та капіталізму, людина сама вільна вибирати, ким бути. У одній зі статей, присвячених цій проблематиці, ми знаходимо дуже симптоматичний уривок: «Особиста агентність набуває нових і відмінних форм значущості в цьому середовищі семіотичної множинності. Постмодерність надає можливість утвердження особистої унікальності, значно складнішої та креативнішої, ніж та, яку колись стверджувала картезіанська філософія: унікальності, що не є заданою, а сконструйованою; унікальності, яку я створюю, рухаючись від дня до дня, конкретизуючи у специфічні способи свої множинні спільно поділювані потенціали.» (Ermath, 2001). У цьому фрагменті змішується вдавана можливість людини конструювати себе та її реальна здатність це робити. У стані постмодерна у нас відкривається потенціал для конструювання себе. Проте, чи можемо ми реалізувати цей потенціал – це виключно питання ступеня нашої агентності. У цій роботі ми послідовно захищаємо ідею, що людина має достатню агентність, щоб конструювати себе. Проте вважаємо, що ця тема набагато більш проблематична, ніж здається на перший погляд. Більше того, хоча ми визнаємо наявність агентності, але з постмодерної філософії, якщо довести його до логічного завершення, такий висновок щонайменше не

робиться з очевидністю, або навіть взагалі заперечується можливість агентності людини.

Ми вже згадували про погляд на постмодерне мистецтво як антимодерне, де телеологічність модерного мистецтва повинна була відступити перед безметою, але аутентичною мистецтвом постмодерна. Але центральна ідея постструктуралізму полягає в тому, що суб'єкт формується владними структурами. Він завжди пасивний, ми не створюємо різницю, ми самі є різницею. Так що як аутентичність, так і свідомо агентність в постмодерні, якщо не неможливі, то дуже проблематичні.

Отже, основний удар спрямовувався на демократичні основи суспільства. Синонімічність заходу світу та свободи була поставлена під сумнів, так само як і погляд на Європу як на передову цивілізацію. Сам факт лінійності історії був об'єктом критики. Проте ця критика виходила з непереможності і походила з однієї передумови – руссоїстському погляди на людину, як на добре за своєю природою істоту, яку псують суспільство та держава, тобто владні відносини. Виходячи з такої передумови, деконструкція сучасних владних відносин була досить закономірною, але вона лише підірвала ті цивілізаційні досягнення, які у нас були. На виявлення архаїчних деструктивних афектів це не вплинуло, адже вони знаходяться в зовсім іншому дискурсивному полі. У полі емоцій та бажань, а не етики.

Ще одним наслідком постмодерної релятивізації є розмиття того, що є якісний і неякісний політичний дискурс. У двадцять першому столітті ми побачили, що межа між, наприклад, тезами постмодерної філософії про те, що наука не повністю об'єктивна та конспірологічними теоріями про фармацевтичні корпорації, які створили COVID для заробітку, досить розмита. Український контекст ми можемо згадати знамените інтерв'ю Дугіна про «особливу російську правду». Найцікавіше, що роблячи таке заяву, він залишається логічним у контексті постмодерного дискурсу. На наш погляд, асоціація постмодерна з лівим прогресивним рухом пов'язана в першу чергу з інтенціями ключових філософів та діячів культури, ніж з характером самого

постмодерна, який можна використовувати як теоретичну основу для легітимації озброєного вторгнення та антиваксерську пропаганду, яка також може призвести до смерті людей. Проте, незважаючи на те, що демократія здається інтуїтивно правильною, її теоретична основа перестала бути очевидною. І хоча зрозуміло, що ми повинні протистояти антилюдським поглядам, чіткого ідеалу суспільства ми уявити не можемо. Хоча він присутній в модерності з її наївною проектністю і дорослішанням людини. З самого постмодерного філософи не дуже часто розмірковували про конкретні політичні системи або «поради» щодо устрою суспільства та політичного життя. На нашу думку, це пов'язано з тим, що постмодерн у своїй теоретичній основі не міг і не намагався вийти далі за критику модерної авторитарності і ініціатив знизу, оскільки будь-яка державна політика авторитарна й насильницька, виходячи з суті самої держави як монополіста насильства.

Майже ідентичні політичні тренди описані у вступі до книги «Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth After Postmodernism» (Van den Akker et al., 2017), але вони стосувались двохтисячних років, які названі ван ден Аккером та Вермелюеном як поворотні. Тому ми можемо зробити попередній висновок, що постпостмодерні тенденції, які почалися на початку 21 сторіччя, все ще продовжуються.

Ми вже сказали, що постпостмодерн визначається через проблеми постмодерну або постмодерної парадигми. Ми перерахували основні проблеми, які постмодерн як епоха залишив після себе, і, на нашу думку, їх можна звести до однієї загальної проблеми Я. Сюди входять проблеми автентичності, агентності, пізнавальних горизонтів людини і інше. Тобто нова, постпостмодерна епоха в першу чергу відчуває кризу Я, подекуди лише інтуїтивно. І з цього ми можемо вивести першу і головну характеристику постпостмодерну – початок філософії з проблеми цього Я, а значить і центральне місце суб'єкту в філософії. Цю позицію розділяємо і ми в нашій роботі.

Тож у наступній частині ми спробуємо зробити нарис, невеличку картографію постпостмодерних теорій, в контексті їх відношення до проблеми суб'єкту.

Картографія постпостмодерну. Метамодерн

Найвідомішою постпостмодерністською теорією як в академічних колах, так і в популярній культурі є метамодернізм, тому цілком логічно буде почати нашу картографію постпостмодернізму саме з нього.

Метамодернізм – це лише одна з постпостмодерністських теорій, причому виникла вона досить пізно, але головна її перевага перед іншими теоріями – активне використання і до сьогодні (Turner, 2019). Метамодернізм як концепція продовжує розвиватися її авторами. Також вона живе як в академічних колах, так і в інтернет–середовищі, особливо через меми. Оскільки ми розглядаємо постпостмодернізм з точки зору існуючого факту, то живучість метамодернізму для нас безумовно важлива. Сам метамодернізм став не менш зонтичним поняттям, ніж постпостмодернізм. Це сталося з двох причин. По-перше, широке використання терміну в популярній культурі призвело до розмиття поняття, і тепер метамодернізм є майже синонімом постпостмодернізму, тобто щось (що завгодно), що йде після постпостмодернізму. А часто й на зміну постмодернізму, що повністю спотворює початковий сенс концепції. По-друге, метамодернізм виходячи зі свого ж визначення надзвичайно складно піддається цілісному опису. Коли Вермелюен і ван ден Аккер намагаються дати визначення «структурі почуття», ключовій для них концепції, яку вони запозичили у Реймонда Вільямса, вони пишуть наступне: «Як знають любителі шотландського віскі, односолодові острівні та прибережні віскі, як правило, характеризуються солоним присмаком. Однак жоден з цих віскі не містить сіль серед своїх інгредієнтів. Як і всі односолодові, ці напої містять лише солодове зерно – часто ячмінь, іноді жито – дріжджі і воду. Їхня виразна солоність, ймовірно, вдувається в напій через морські вітри. У «Вступі до кіно», Вільямс описує концепцію структури почуття майже так само: це той елемент культури, який її окреслює,

але тим не менш не може бути зведений до будь-якого з її окремих інгредієнтів. Його можна приписати, натомість, особливому досвіду часу або місця.» (Van Den Akker et al., 2017, p. 8–9). Тобто ми говоримо про щось невловиме, ілюзорне, що дуже складно піддається концептуалізації. Почуттєвість займає центральне місце в метамодернізмі і, на наш погляд, автори старанно відводять її подалі від мовних ігор до практики, для збереження широти. Унаслідок цього будь-які твори мистецтва, які хоч якось працюють з почуттєвістю, записуються в метамодерністські, начебто нічого, що пов'язано з почуттєвістю, не може належати постмодернізму. (Раніше ми вказували, що модерн критикувався постмодерністами, в тому числі й за телеологічність, яка знецінювала безпосередню почуттєвість).

Далі ми спробуємо вивести ряд ключових характеристик метамодерну, які важливі для нас у контексті питань, поставлених у попередньому розділі. А саме, як відповіді на виділені нами проблеми постмодерну, в основі яких лежить проблема Я. Таким чином, ми дамо уявлення, з якими положеннями ми дискутуємо. Слід окремо зазначити, що шкіл метамодернізму існує декілька. У цьому розділі ми звернемося до голландської школи та її послідовників, тоді як про скандинавську школу, представлену Ханзі Фрайнахтом, буде сказано окремо.

1. Метамодернізм характеризується поверненням надії. Це маніфестується у багатьох його аспектах, зокрема у вірі в прогрес. Йорг Хейзер пише: «...дуже важко заперечувати, що практично будь-яка ідея про рефлексію і думку – а в дійсності про філософію загалом – зрештою спирається на припущенні, що прогрес можливий, принаймні прогрес у розумінні того, що відбувається» (Van Den Akker et al., 2017, p 56–57). Важливим аспектом постмодерну була його критика розуміння історії як лінійного процесу. У цій критиці постмодерністи опонували насамперед марксизму, а також соціал-дарвінізму. Водночас, ідея прогресу як такого лежить в основі модерності. Навіть кантівське формулювання шляху людства як дорослішання відсилає нас до ідеї прогресу. Зазначимо, що дорослішання не обов'язково має

відсилати до розвитку і прогресу. Дитинство може бути прочитане як образ втраченого ідеалу, природного стану. Але сам Кант звеличує людську автономність і незалежність суджень, яка є характеристикою дорослої людини. Метамодерністи частково повертаються до модерного пошуку смислів і прогресу. Але це відбувається у стані коливання або осциляції.

Осциляція – ключовий концепт для розуміння метамодерністської парадигми. Ми вже говорили раніше, що постпостмодерність визначається в тому числі й відсутністю єдиної, загальноприйнятої теорії, яка описувала б цей час. Ранні метамодерністи вже виходили з позиції, що наш час характеризується коливанням між модерном і постмодерном, тобто нова епоха настала, але вона включає в себе старі, але в новому форматі. У головному збірнику статей з метамодерну, все той же Йорг Хейзер посилається на Ернста Блоха, який увів поняття *Ungleichzeitigkeit*, асинхронність. Асинхронність як поняття була найбільш докладно описана Блохом у роботі «Спадщина наших часів» (Bloch, 2018). Через своє поняття, філософ показує, що якщо подивитися на наше суспільство, то картина поступового соціального прогресу розсипається. Наприклад, марксистський поділ на пролетаріат і буржуазію має сенс тільки при поверхневому погляді на суспільство. Насправді ж існує безліч проміжних класів, а також шари населення, які взагалі не вписуються в марксистську парадигму. Архаїка тут існує поруч із модерном, а пролетарі – поруч із середнім класом і селянами. Подібним чином суспільство бачать і метамодерністи. Вони не намагаються звести асинхронність до єдиного знаменника, вони осмислюють все суперечливе розмаїття в його даності, намагаючись зрозуміти, як такі суперечності можуть існувати. І як відповідь на це питання вводиться термін коливання або осциляції, синонімічні поняття, що позначають непостійність і хиткість. Суспільство, як і індивід, не може повністю подолати руйнівну постмодерну іронію, але водночас прагне піти від непостійної і фрагментованої постмодерності, прагнучі до модерних ідеалів, які, своєю чергою, тяжіють до вічності і тотальності. Таким чином, два з виду протилежних світогляди

уживаються разом. Збоку може здатися, у метамодерні відбувається діалектичний синтез модерну і постмодерну. І така думка дійсно досить популярна, особливо поза академічними колами (Cussen, 2022). Однак Сет Абрамсон у своїй статті «Десять базових принципів метамодернізму» називає серед іншого діалогічність як заміну діалектиці. Про діалогічне ставлення між метамодернізмом і постмодернізмом автор пише: «Метамодернізм веде переговори між модернізмом і постмодернізмом, стверджуючи, що перші принципи модернізму і постмодернізму не обов'язково повинні сприйматися як протилежні один одному, а можуть діяти одночасно в рамках одного індивіда або групи індивідів» (Abramson, 2017). Далі він уточнює: «Метамодерний діалог не згладжує відмінності між сторонами і позиціями, він просто підкреслює області перетину між конкуруючими думками, що могло б призвести до ефективних колективних дій з ряду питань» (Abramson, 2017). І далі, діалогічність перетворюється на колаборацію як принцип метамодернізму, а точніше його стратегію. Це і є суттю метамодерністського відродження надії. Метамодерніст завжди дружелюбно, з усмішкою і подитячому наївно простягає руку для знайомства і спілкування, тоді як модерністський і постмодерністський філософ став би вибудовувати схеми і опозиції, вишукуючи групу осіб або структуру, відповідальну за кризову ситуацію.

2. Парадоксальність. У все тих же «десяти базових принципах метамодерну» Сет Абрамсон виділяє парадоксальність як окремий принцип (Abramson, 2017), і це не дивно. Як ми вже зазначили раніше, метамодерн – це не синтез модерну і постмодерну, а майданчик, парадигма, поле, де різні епохи, світогляди та системи цінностей існують у діалогічних відносинах. Однак слід зазначити й те, що ступінь цієї парадоксальності не до кінця усвідомлюється більшістю метамодерністів. Ми повернемося до цього питання, коли будемо говорити про критику метамодернізму, але часто метамодернізм не розвиває, а спрощує свої ключові концепти.

Парадоксальність метамодерну полягає не просто в тому, що в цій парадигмі вміщуються різні, часто протилежні погляди, але в тому, що ці погляди були раніше просто несумісні між собою. Не через їхню несхожість, а тому, що вони передбачають тотальність. Наприклад, основний принцип модерності полягає у верховенстві розуму. Модерністські філософські системи, такі як гегельянство або марксизм, неувяні як системи, що уживаються серед інших. Філософія Гегеля не даремно називається тотальною і замкненою в собі. Це не просто тотальна, але й завершена система. Так само як і в основі марксизму закладені положення, відхід від яких був би просто неправильним. Адже який сенс розглядати суспільні конфлікти не через призму класової боротьби?

Якщо ми візьмемо постмодерн, то з ним ситуація є ще парадоксальнішою. Якщо в модерні основним агентом була людина, то постмодерна дійсність формується нелюдськими сутностями: структурами, мовою та іншим. І цю дійсність неможливо змінити, тому що джерело структур не раціональне мислення, яким управляти доволі легко, а підсвідоме. На це підсвідоме впливають ті ж владні структури, які начебто відтворюють самі себе через людину, попутно формуючи образ самої людини. Від цього процесу самовідтворення неможливо втекти, і працює він незалежно від нашого усвідомлення його присутності, що робить його ще більш тотальним. Тим не менш, у метамодерні, як стверджується, ці парадигми знаходяться в діалогічних відносинах.

Це призводить до того, що метамодернізм має справу з принципово несумісними світоглядними системами, які існують разом, створюючи парадоксальне середовище. Метамодерністи прагнуть не вирішити ці суперечності, а усвідомити їх і працювати з ними, підкреслюючи діалог і співпрацю між різними поглядами. Це ускладнює розуміння метамодерну, але також робить його більш адаптивним і відкритим до нових ідей.

Сама метамодерна людина також парадоксальна. З одного боку, вона хоче щирих і простих емоцій. Культура нашаровується сама на себе і постійно

ускладнюється, але людину рухає той самий набір емоцій, що був актуальний і 500 років тому: любов, злість, заздрість, вдячність, радість. Безумовно, всі ці емоції мають різні конотації в різних культурах, але людська психіка не змінюється настільки радикально, щоб людина відчувала принципово інші, відмінні емоції порівняно зі своїми пращурами. Ці потреби задовольняють фільми зі щасливою (або трагічною) історією кохання, історії про героя, який долає життєві труднощі. Водночас, якщо людині підсунути зовсім прямолінійний сюжет такого роду, швидше за все, він здасться їй нудним або занадто наївним, щоб співвідносити себе з героями. Здебільшого це пояснюється фразою «У житті так не буває». У реальності людина більш скептична. Європейська культура характеризується критичністю, яка по суті є недовірою. Ліотар заявляв недовіру до метанаративів як головну характеристику постмодерну. До цього додається і постмодерне відчуття фрагментарності, і манера постмодерного мистецтва виходити за межі твору.

У результаті виходить парадоксальна ситуація, де людина хоче щирості, але, зважаючи на досвід життя поза мистецтвом, відчуває її неможливість. Відповіддю на це є метамодерністське мистецтво. Воно поєднує в собі і щирість, і самоусвідомленість (self-awareness), що не дозволяє йому бути занадто наївним. Як характерний приклад можна навести серіал «Fleabag». Перші серії здаються випадковими замальовками з життя головної героїні, метою яких є просто створення жарту. Стиль жартів можна назвати *quirky relatable humor*. Героїня іронічно коментує те, що відбувається, використовуючи типовий постмодерний хід – ламаючи четверту стіну. Вона періодично повертається обличчям до камери і дає коментар щодо ситуації, найчастіше іронічний. Але насправді, і це стає зрозуміло вже до кінця першого сезону, іронія серіалу виправдана тим, що героїня через цю іронію втікає від своїх психологічних травм. І перші серії, які виглядають як набір гегів про секс і складні сімейні стосунки, виявляються експозицією і початком сюжету, що приводить до радикального повороту наприкінці. Навіть злам четвертої стіни через звернення до глядача виявляється моментом інтроспекції головної

героїні. У центрі серіалу не гумор, а психологічні проблеми та їх вирішення, які не відбуваються через типові сюжетні тропи про перемогу головної героїні над собою. Фінал, як і душевні трансформації дівчини, відкриті для інтерпретації і вітають спекуляції. На наш погляд, це гарний приклад поєднання постмодерної іронії та модерної щирості, які в метамодерному творі створюють нову щирість. Тут іронія стає не суттю сказаного, не насмішкою над ідеалами, а способом захисту і спробою обіграти незручність від щирості.

На нашу думку, метамодерний суб'єкт існує в контексті цих двох головних характеристик часу – надія та парадоксальність. Найкраще описання метамодерного суб'єкта – це людина, яка намагається йти по досить дивному, іноді навіть неєвклідовому простору, але все ще вірить, що в кінці шляху її чекає певне благо. Для навігації в цьому дивному просторі вона використовує скоріше почуття, ніж розум, але прагне дивитися на життя в усій його повноті. Навіть при вивченні життя і навколишньої дійсності перевага віддається не філософії, а міждисциплінарному аналізу.

Окремо слід зазначити скандинавську школу метамодернізму в особі Ханзі Фрайнахта. Вчення Фрайнахта називають політичним метамодернізмом. Він пропонує не просто опис структури почуття, але соціально–політичний проект, який включає в себе не тільки опис політичних трендів сучасності, а й проектність. Фрайнахт написав дві великі роботи: «The Listening Society: A Metamodern Guide to Politics, Book One» і «Nordic Ideology: A Metamodern Guide to Politics, Book Two». Що цікаво, його роботи також сповнені надії, як і у голландському метамодернізмі. Ще в першій своїй роботі Фрайнахт бере за зразок прогресивності і метамодерності північні країни, зокрема Швецію. Сам факт, що він використовує термін «прогресивний», вже дає натяк на надію та прогрес. Він виділяє певну ідеологію, яка є статусом–кво в найбільш прогресивних країнах. Цю ідеологію він називає «зелений соціал–лібералізм». Це набір базових положень, загальноприйнятих у скандинавському

суспільстві, від яких не відходить жодна політична партія, якою б радикально лівою чи правою вона не була. Ці положення такі:

1. Безкомпромісне прийняття ринкової економіки.
2. Так само безкомпромісне прийняття держави загального добробуту.
3. Поступові адаптації до тиску економічної глобалізації з акцентом на економічне зростання, ліберальні ринки та міжнародну конкурентоспроможність.
4. Приблизно 50–50% суміш державної бюрократії та приватного підприємництва, зазвичай із незначним нахилом у бік приватного.
5. Безкомпромісне прийняття ліберальних цінностей.
6. Риторичний мінімум екологічної обізнаності. (Freinacht, 2017, р. 150–151)

Отже, Фрайнахт представляє типову для Західної і (більшою мірою) Північної Європи соціал–ліберальну ідеологію, надзвичайно практичну за своєю суттю. Як зазначає сам автор, вона балансує між соціальними привілеями для громадян, турботою держави про них та підтриманням ринкової економіки, яка є найбільш ефективною формою економіки та дозволяє державі й жителям примножувати свої багатства, а також залишатися важливими учасниками міжнародної політики та економічних відносин.

Погляд, що соціал–лібералізм є нормою, віддає нездоровим європоцентризмом. У читача може виникнути логічне питання – а як у цю картину вписуються сучасні автократії та інші режими, для яких лібералізм є не синонімом свободи і прогресу, а розкладанням. Фрайнахт пише: «Неминуче, що невдоволення глобалізацією час від часу буде домінувати, але їхні політичні програми мають дуже мало чого запропонувати в плані покращення життя людей і переходу до нового етапу суспільного розвитку. Вони намагаються захистити корабель, що тоне, і їхні невдалі політики лише зроблять їхні економіки більш маргіналізованими та неконкурентоспроможними.» (Freinacht, 2017, р. 204). Такі погляди мають кілька прихованих і дуже дискусійних передумов. Щоб система Фрайнахта

працювала, людина повинна за природою хотіти свободи, особистісного і економічного розвитку. Ми не будемо тут сперечатися, чи так це, але факт того, що автор сприймає людину занадто раціонально, не помітити не можна.

Далі, навіть якщо прийняти руссоїстську картину людини, де вона добра за природою, ми не можемо заперечувати вплив суспільств та їхніх цінностей. Якщо зелений соціал–лібералізм – це норма, до якої суспільство прагне, то бувають суспільства здорові та нездорові. Як ми бачимо з емпіричного досвіду, ідею про економічне зростання, розвиток можливостей і свобод можна легко підмінити ресентиментом, ностальгією за величчю та імперським минулим. Фрайнахт фокусується на проєкті майбутнього Європи, проголошуючи, що ми повинні займатися постматеріалістичними цінностями, направляючи сили і ресурси держави і суспільства на те, щоб робити людей емоційно щасливими. Але нам здається, що західні суспільства йдуть у цьому напрямку і без допомоги Фрайнахта.

А ось як поставити на цей шлях авторитарні режими або країни глобального півдня – питання набагато суттєвіше. І Фрайнахт відкидає це питання, заявляючи, що всі антиглобалістські настрої тимчасові, оскільки не можуть задовольнити людей. В реальності ж вони не можуть задовольнити фрайнахтовських метамодерних людей і його самого. А своє населення диктатори задовольнити цілком здатні. В одній зі статей, яка критикує метамодерну політику, політичний проєкт метамодерну називається woke нарративом, якому дозволено бути великим нарративом, але який враховувати постмодерністську критику демократії (Redbeard, 2021). Однак, дивлячись на відношення Фрайнахта до не–демократичних держав, ми сумніваємось що критика демократій була врахована.

І навіть якщо питання залишкових диктатур було б виключно справою часу, навіть якщо глобалізм їх зламає рано чи пізно, не повинні ми все одно турбуватися вивченням і протидією сучасним антиглобалізаційним і антизахідним диктатурам? Як показало повномасштабне вторгнення Росії в Україну (а також постійні анексії територій сусідніх країн до цього), диктатури

можуть суттєво нашкодити західним «метамодерним» країнам. І зараз, в контексті згаданої війни і напруження між США і Китаєм навколо Тайваню, все гостріше постає питання: чи можемо ми дозволити собі займатися тільки собою і своїми внутрішніми проблемами, не думаючи про зовнішні загрози? Ніби все, чого нам не вистачало для ідеального життя, – це адекватного соціально–політичного–антропологічного проекту, який пропонує нам Фрайнахт.

Кінцева мета проекту Фрайнахта – вийти за межі індивідуалізму, але не через тоталітарне єднання під знаменом над–ідеї, а прийти до ідеї загального блага. Така позиція базується на певній антропологічній оптиці, де людина мислиться не лише як носій інтересів або функцій, а як істота, якій властива екзистенційна глибина – суб’єктність та здатність до самоорганізованості. Фрайнахт фактично виходить із того, що в кожного є внутрішній ресурс для розвитку, який не зводиться до соціальної ролі, професійної ідентичності чи навіть до психологічних звичок. У цьому сенсі людське «Я» або «Его» постає радше як індикатор самоусвідомлення, ніж як річ або субстанція, а тілесність і внутрішній діалог виявляються лише рівнями, на яких ця самоусвідомленість проявляється, але не вичерпується ними (Freinacht, 2017).

У перспективі Фрайнахта людство загалом здатне до змін не тільки через реформу інституцій або економічні перетворення, а шляхом зміни свідомості. Центральним тут стає те, що він називає роботою над «фундаментальним відчуттям себе та реальності» – тобто над тим базовим способом, у який суб’єкт переживає власну присутність у світі. Ця теза важлива, бо переносить акцент із зовнішньої корекції поведінки на внутрішню перебудову координат, у яких поведінка набуває сенсу. Життя кожної людини, відповідно, вибудовується в системі координат, що включає онтологічний вимір (визнання чогось реальним), ідеологічний (уявлення про належне і правильне) та самісний (переживання власного «Я», яке дозволяє відчувати своє місце в реальності). Разом ці виміри утворюють певну стадію розвитку, і саме від неї, згідно з Фрайнахтом, значною мірою залежать різючі відмінності між людьми

– не як винятки, а як структурна закономірність (Freinacht, 2017). Тут важливо уточнити, що Фрайнахт не відкидає можливостей поведінкових наук. Він визнає, що емпіричні дисципліни здатні описувати і прогнозувати патерни людської поведінки, однак намагається показати межі такого підходу, коли йдеться про ідентичність. Ідентичність у нього має трансперсональну природу – вона простягається за межі набору ролей і контекстів, у яких людина «функціонує». Людина більша за соціальну взаємодію, але водночас вона не існує поза взаємодією – йдеться про такий тип зв'язку, який не обмежує, а розширює людську сутність, дозволяючи їй нарощувати складність і глибину. Саме тому у трансперсональній перспективі проголошується примат радикального прийняття інших такими, якими вони є, і наголошується важливість безоціночного ставлення, відмови від моралізму як спокуси спростити іншого до «поганого» або «правильного». Ця вимога, очевидно, є високою, і Фрайнахт не приховує елітарності такого стандарту – метамодерній людині належить «бути вище за інших» не через домінування, а через внутрішню дисципліну і здатність витримувати складність, не перетворюючи її на осуд або агресію (Freinacht, 2017). Окремої уваги заслуговує поняття дивіда, яким Фрайнахт замінює звичний образ індивіда. Дивід – це суб'єкт із множиною шарів, що взаємодіють між собою, а також входять у резонанс із шарами інших дивідів. Ця багатошаровість важлива для його розуміння спільнотворення: спільнота не є просто сумою атомізованих «я», а радше процесом взаємного потенціювання, у якому люди взаємно підсилюють можливості одне одного. У такій логіці проголошення невідчужуваного права кожного бути таким, яким він є, набуває не ліберально-формального, а онтологічного сенсу: йдеться не лише про юридичну свободу, а про легітимацію множинності форм життя як принципу, без якого неможливе зростання складності суспільства (Freinacht, 2017). Нарешті, Фрайнахт послідовно розширює поле етичної уваги за межі людини. Його позиція є не антропоцентричною: людський досвід не може бути мірою всіх речей, адже інші живі організми мають власні способи переживання світу, які не можна

знецінювати без втрати самої ідеї зрілості. У цьому горизонті з'являється і трансгуманістичний мотив: можливості науки й техніки потенційно дозволяють змінювати біологічні основи людської природи і докорінно трансформувати життєві обставини. Проте для Фрайнахта це не просто «апгрейд», а виклик відповідальності: якщо змінюється сама природа людського, то мають змінитися і критерії турботи, співіснування, солідарності. Тому підсумковим етичним вектором проекту стає поширення солідарного ставлення до всіх живих істот, побудованого на любові і турботі, тобто на практиці, що має підтримувати вразливе – незалежно від його статусу, «корисності» або близькості до людини.

У підсумку антропологія Фрайнахта задає дуже конкретний образ метамодерного суб'єкта: це суб'єкт, який одночасно визнає стадіальність розвитку, намагається працювати над власною свідомістю, відмовляється від моралізму як механізму спрощення іншого, мислить себе як багатошарового дівіда і розширює межі турботи до не-людського. Саме на цій основі і стає можливим проект загального блага, який не зводиться до колективізму старого типу, але прагне зібрати суспільство в новий спосіб – через складність, прийняття і коеволюцію людей між собою та з ширшим, ніж людський, світом.

Теоретичні лакуни метамодернізму

У нашій роботі ми погоджуємося з загальними намірами метамодернізму та деякими положеннями цього напрямку. В першу чергу зауважимо напруження між токсичною, іронічною та розпливчастою постмодерністською позицією та бажанням повернутися до модерної щирості, метанаративам, глобальним, позитивним ідеям. Також ми поділяємо їхню віру в автономію людини, її здатність до саморозвитку, можливість належати собі та керувати собою, оживляючи здатність до планування та проектування.

Ми вважаємо важливою переоцінку чуттєвості, розпочату метамодерністами.

Ми вітаємо інтердисциплінарність метамодернізму, його бажання розглядати все життя цілком, працюючи як у полі філософії, так і

культурології, соціології, точних наук, тощо. При цьому, філософія метамодерністів має практичний характер, що ми також вітаємо. Академічна філософія часто зациклена сама на собі, на самовідтворенні себе, і внутрішні дискусії, що там відбуваються, мають теоретичний характер. Вони ніколи не вийдуть за межі академії, не змінять життя людей. А цінність філософії має визначатися ступенем її корисності (хоча визначення корисності часто може бути різним), якщо ми не хочемо апелювати до нічого не вартих слів про «самоцінність» філософії.

Однак, хоча ми визнаємо важливість метамодернізму як філософського напрямку, ми бачимо ряд проблем і недоліків, розв'язання яких стане одним з завдань нашої роботи. Перше, на що ми зосередимося, – це проблемність режиму осциляції, в якому співіснують різні світогляди. Як ми вже зауважували – постмодерн і модерн співіснують не діалектично, а діалогічно. Проте як модерн, так і постмодерн – це системи, які прагнуть до загальності. Постмодерн характеризується загальною іронією, загальним розсіюванням. Неможливо просто забути про його існування. Так само як і модерн не може бути тимчасовим, неповним. Метанаративи, якими характеризується модерн, або існують завжди, або не є метанаративом. Чи може метанаратив який коливається бути метанаративом? І чи справді загальна іронія є загальною? Ми не стверджуємо, що на вказані проблеми у метамодерністів немає відповіді. Скоріше вони недостатньо розроблені. Осциляція виводиться з внутрішнього відчуття метамодерністів, і парадоксальність метамодерну часто використовується як теоретична заглушка і формальний привід для відмови від звернення до важливих і складних проблем. У просторах Інтернету є чудовий сайт, на якому зібрані приклади метамодерністського мистецтва та статті з його та аргументам на користь його приналежності до метамодернізму (What is Metamodern?, 2024). Але частіше метамодерністи обмежуються цим – компіляцією прикладів і оголошенням нової епохи на основі цих прикладів. При цьому розуміння логіки цієї епохи залишається недостатньо розробленим.

Також нас насторожує те, як метамодерн часто визначається і уявляється через осциляцію між модерністським і постмодерністським (Шабанова, 2019, с. 17). Архаїка або взагалі не згадується, або стає ще однією точкою, між якими відбувається метамодерне колювання. Таке припнебреження архаїчними шарами свідомості та культури вважаємо принаймні некоректним, а в більшому масштабі навіть небезпечним. Справа не в тому, що архаїці не приділяється достатньо уваги в дослідженнях, хоча це також правда. Але коли йдеться про проекти, це призводить до їх спотворення. Ми добре бачимо це на прикладі Фрайнахта. Спроба зобразити країни та суспільства, що протистоять глобалізації, як помилку, призводить до спотвореного зображення світу. В першу чергу, до крайньої європоцентричної картини, де світська просвітницька публіка, яка турбується про постматеріалістичні цінності, є світовим стандартом. Але це також і лякаюче відтворення модерної риторики, результатами якої стали світові війни та тоталітарні режими 20–го століття, джерелом яких стала саме «освічена» Європа. Тоді виявилось, що радикальна модерність, живлена міфами та ресентиментом, може створити найгірші режими в історії в самому центрі «прогресивної цивілізації».

З усього сказаного, нам здається, що головна заслуга метамодернізму полягає в тому, що йому вдалося побачити і поверхнево описати нові культурні тенденції. Описати так, щоб інші люди могли цим надихнутись і самі почали створювати метамодерне мистецтво, вже свідомо. І в цьому ж ми бачимо головний недолік метамодернізму як теорії. Він представляється нам як тренд, що інтуїтивно відчувається, невловиме почуття, яке вислизає зі спроб систематизації та пояснення, але, тим не менш, потребує цього.

Картографія постпостмодерну: Перформатизм Рауля Ешельмана

Перформатизм становить одне з джерел ідейного натхнення для метамодернізму. Головною фігурою в цьому напрямі є Рауль Ешельман. Його дві книги – *Performatism, or, the End of Postmodernism* і *Transcending Postmodernism: Performatism 2.0* – формують теоретичний фундамент

перформатизму. Додаткові джерела можна знайти на сайті автора, де він ділиться працями як про перформатизм, так і про постпостмодерн загалом, даючи до кожної роботи короткий коментар. Коментарі вказують навіть не стільки на ступінь схожості позиції автора з його власними поглядами, скільки на те, наскільки та чи інша праця змогла вийти за межі постмодерну. Читаючи його коментарі, можна зробити висновок, що мета Ешельмана полягає не стільки у просуванні власних ідей, скільки в розвитку пост–постмодерну загалом. Перформатизм за своїми ідеями найбільш близький до метамодернізму, його можна назвати передвісником останнього.

Спочатку звернемо увагу на спосіб презентації Ешельманом його ідей. Якщо метамодернізм одразу запропонував новий тип мислення, абстрактну його конструкцію, то перформатизм зосередився на прикладах у мистецтві й філософії. Його перша книга структурована таким чином: вона відкривається коротким, сорокасторінковим поясненням, що таке перформатизм. Далі йдуть розділи, присвячені аналізу перформатизму в літературі, кіно, архітектурі, та філософії. І хоча в новій книзі він намагається не обмежуватись лише прикладами з мистецтва, його літературознавче походження дається взнаки, і видно, що Ешельману легше говорити про перформатизм на прикладі об'єктів мистецтва й філософських робіт. У свою чергу, це створює прогалини в теорії. Адже мистецтво або впливає на повсякденність, або відображає її. Проте перформатизму як новому способу сприйняття світу приділяється замало уваги. На цій темі ми зупинимося докладніше трохи згодом.

Основний механізм перформатизму – створення замкнутого в собі твору, який не відсилає нас до зовнішніх джерел, руйнуючи віру в те, що відбувається. Перформатистський твір намагається створити зміст, хоч і досить умовний. На відміну від постмодерністських робіт, тут важлива фігура автора. Ешельман використовує слово *authoriality* (Eshelman, 2024, p. 11), яке не має точного перекладу українською. Це поєднання слів «автор», «авторитет» і частково «авторитарність». Ми вирішили перекласти цей термін

як Автор(итет). Хоча фігура authoriality існує у межах художньої праці, все ж ми усвідомлюємо, що за нею стоїть автор.

Перформатистські твори є моністичними (monist). Це означає, що вони використовують моністичну інтерпретацію знака на противагу дуалістичній. У дуалістичній (split) концепції знака означник не дає прямого доступу до реальності чи істини. Замість сталого означуваного ми стикаємося з нескінченим відкладенням смислу: кожен знак вказує не на річ, а на інші знаки. Смысл знака нестабільний, він рухливий і залежить від контексту та системи відмінностей, а не від референта. Моністична концепція передбачає відповідність означника та означуваного. У перформативістському творі це досягається завдяки згаданій фігурі автор(итету). Автор(итет) тут – це оповідач, який виражає основну ідею твору (Eshelman, 2009, p. 2).

Ешельман наводить у приклад фільм «Краса по-американськи». У ньому розповідається історія сорокадворічного сім'янина Лестера Бьорнема, який раптово усвідомив, що він нещасливий. Він є не лише персонажем, а й закадровим голосом. Лестер на самому початку фільму каже, що помре через пів року, і пропонує подивитися, що до цього призвело. Наприкінці Лестер рефлексує над прожитими моментами, над життям як таким і робить висновок, що воно було доволі щасливим.

Такий трансцендентний оповідач з потойбіччя з'являється в багатьох фільмах. Наприклад, у фільмі «Милі кістки», екранізації однойменного роману Еліс Сіболд. У ньому головна героїня, Сюзі, також розповідає про своє життя, а після вбивства спостерігає за життям своєї родини та пошуками вбивці з потойбічного світу. І Лестер, і Сюзі є тут фігурами автор(итету). Якщо інші персонажі мають власні перспективи, то в умовах перформатистського фільму автор(итетна) перспектива є основною, а не однією з багатьох. Перспектива, яку виражає фігура автор(итета), є рамкою твору, яку фільм пропонує прийняти (Eshelman, 2024, p. 11). У цій перспективі не варто шукати прихованих сенсів чи упередженості, яку нам пропонує викрити режисер. Через фігуру authoriality нам пропонується погляд на світ, у який слід

повірити. Світ, де «зміст і форма мають стати тотожними, а позначення – збігатися з внутрішньою сутністю» (Тормахова, 2014, с. 33). Це називається зовнішньою рамкою твору. Прийняття, однак, відбувається не лише завдяки волі глядача. Ешельман пише: якщо в нас є тільки зовнішня рамка, то ми приходимо до двох можливостей. Перша – це іронія. Спроба деконструкції зовнішньої рамки, правил фільму. Друга можливість – це наївна, перформативна віра в те, що відбувається, яка досягається через внутрішню рамку. Внутрішня рамка – це сцени, що підтверджують зміст авторської перспективи. Тобто, у випадку з «Красою по-американськи», це сцени, де Лестер відчуває красу життя. Таким чином, відповідність зовнішньої та внутрішньої рамки може відкрити нам доступ до подолання постмодерної іронії та перформативної віри в смисл (Eshelman, 2009, р. 3).

Ешельман застосовує подвійну рамку до всіх жанрів мистецтва, і тому виникає складність в її інтерпретації. Як ми вже згадували, внаслідок своєї освіти Ешельману легше пояснювати свої теорії на прикладах, ніж говорити про них абстрактно. Тому, коли він намагається показати рамку як основу культури, він звертається до американського філософа Еріка Ганса. Ганс, за переказом Ешельмана, стверджує первісну сцену (*originary scene*), де існують двоє конфліктуючих людей. Двоє людей намагаються встановити домінування один над одним у прагненні отримати певний об'єкт. Але оскільки в них немає мови, вони користуються грубою силою. В якийсь момент один з людей видає звук, яким позначає бажаний об'єкт. Якщо другий погоджується з тим, що цей звук означає об'єкт, якого він прагне, конфлікт, принаймні тимчасово, припиняється. Це закладає подальші основи для називання речей знаками, що, своєю чергою, веде до формування культури. Але оскільки знак – це спосіб зупинити насильство, а також тому, що люди не усвідомлюють, що їхній договір спричинив виникнення зв'язку між річчю і знаком, вони вигадують знакові трансцендентне походження. Таким чином відбувається поділ не лише на тваринне й людське, а й на іманентне й трансцендентне. Разом із цим з'являється і поняття краси, оскільки «воно дозволяє нам коливатись між

спогляданням знака, який стоїть за річчю, і речі як такої, представлені знаком. Ми уявляємо через знак, що можемо володіти річчю, але водночас усвідомлюємо її недосяжність для нас, її опосередкований або семіотичний характер.» (Eshelman, 2009, р. 5). У цій сцені внутрішньою рамкою є відповідність знака і речі, створена двома людьми. Своєю чергою, це приводить нас до створення культури та виникнення людської спільноти – з загальним розумінням знаків та спільною вірою в трансцендентне щось, що надає знакові легітимність (Eshelman, 2009, р. 4–6). Судячи з розташування цього прикладу в тексті, ми не думаємо, що роздуми Ешельмана про рамку починаються з первісної сцени Ганса. Скоріше за все, він знайшов цю теорію вже маючи хоча б нариси власних ідей. Однак це гарна ілюстрація як моністичної теорії знаку, так і подвійної рамки. Тому, задля зрозумілості, варто використовувати цю первісну сцену та визначення рамок у ній як основу, аби уникнути викривлень у застосуванні концепту подвійної рамки до того чи іншого жанру мистецтва.

Сучасна людина розуміє, що зовнішня рамка у первісній сцені не є трансцендентною – це договір між людьми. Таким самим договором є й рівнозначність знаку і речі. Тому коли фігура автор(итету) створює рамку твору, як і в первісній сцені, вона ніби пропонує вважати свої знаки відповідними речам. І перформанс глядача полягає в тому, щоб погодитися з цією пропозицією. Звісно, означник не дає доступу до означуваного, але ми погоджуємося на тимчасове ототожнення знака з річчю в межах рамки твору, перформативно віримо в сенсі, якщо зовнішня рамка відповідає внутрішній.

Перформатизм, певно, найбільше страждає від притаманної багатьом постпостмодерним теоріям проблеми. Творці цих теорій формували свої погляди під впливом постмодерністської культури, здобували освіту на філософських факультетах, у яких домінував постструктуралістський дискурс. І їхнє становлення як науковців починалося зі своєрідного протесту проти постмодернізму. Опозиція до нього й лежить в основі постпостмодерністських теорій. З одного боку, вибудовувати теорію від постмодерну як головного

антагоніста виправдано, бо з нього дуже важко вийти – він здатен легко вбирати в себе будь-яку нову теорію і розмивати її підстави. Однак існує прихована, і на нашу думку серйозніша, небезпека – відтворити модерністську парадигму, навіть не підозрюючи про це. Коли ми критикуємо сучасність, завжди є спокуса повернення до «старих добрих часів», якими і є модерн із його сенсами, цілями та метанаративами. Усім тим, що й призвело до його краху, але й тим, чого бракує постмодерну за відчуттям людей. Дійсно, питання про те, чи існує постпостмодерн, чи це лише продовження постмодерну, яке продукує мрії про вихід із нього – дуже важливе. Але не менш важливою має бути постійна перевірка себе або автора, чиї тексти ми досліджуємо: чи не намагаємося ми повернутись до того, як було раніше? Чи не є, приміром, метамодерн, емоційно дорослою версією модерну? Чи не є перформатистське мистецтво поверненням до модерну, який є іншим тільки тому, що після постмодерну має новий контекст?

Друге питання виникло не випадково, оскільки, на нашу думку, тексти Ешельмана залишають відкритим питання, чи стосується перформатизм насамперед мистецтва, чи нового типу сприйняття? Звісно, одне впливає на інше, але нам усе ж здається, що за бажання подвійна рамка може бути виявлена й у модерністських творах, хай і не в усіх. У постпостмодерністських теоріях рушійною інтенцією їх авторів є не стільки створення нового як такого чи осмислення нової епохи, скільки втеча від постмодерну. Але втома від постмодерну – це прерогатива не лише філософів і мистецтвознавців, а й усіх інших людей, які так само прагнуть щирості, автентичності та метафізичної позитивності, віри в покращення і прогрес. Їхнє сприйняття здатне реконтекстуалізувати мистецькі твори. І тут хитка межа між перформатистським і модерним мистецтвом остаточно стирається. Наприклад, ми можемо прочитати «Перевтілення» Франца Кафки як перформатистський твір, у якому встановлюється зовнішня рамка, де перетворення на жука сприймається як факт, у який просто слід повірити. Кафка не висміює жука, попри абсурдність ситуації, а пропонує йому

співчувати. Абсурд лише додає трагізму, що формує зовнішню рамку. І так працює більшість творів Кафки, які зазвичай вважають модерністськими. Чи є він провісником перформатистської епохи?

На нашу думку, подвійна рамка – це спосіб (або структура) сприйняття, що більше стосується людини, а не твору. Це форма, за допомогою якої вона може подолати постмодерну іронію та децентралізацію і здобути сенс. І загалом така позиція не суперечить сказаному Ешельманом, але викликає питання до тих речей, на які він звертає увагу в тексті, до акцентів. Замість соціокультурного аналізу він наводить приклади з мистецтва, лише побіжно згадуючи про нову структуру сприйняття, залишаючи цю тему іншим авторам (Як приклад, есе про перформатизм у політиці (Purdy, 1999)).

Однак нам здається, що Ешельман точно схопив перформативну суть нової щирості. Сам термін перформативність передбачає усвідомлену дію, що наділяє суб'єкта силою, тоді як метамодерний суб'єкт пасивно, принаймні у порівнянні з перформативістським суб'єктом, осцилює. Ешельман і сам це зазначає як мету, проте не погоджується з позицією нових романтиків, згідно з якою сучасний суб'єкт має вищий рівень автономності, ніж будь-коли (Eshelman, 2014, p. 15). Для нього пошук щирості існує не стільки для знаходження себе, скільки для встановлення біполярних інтимних взаємин з іншою людиною та формування спільноти (Eshelman, 2014, p. 17).

Картографія постпостмодерну. Девід Фостер Воллес

І метамодернізм, і перформатизм мають інтенцію до створення нової наївності, щирості та автентичності, яка виражається не лише через філософську та культурологічну теорію, а й через мистецтво. Тому ми не можемо оминати постать Девіда Фостера Воллеса, який надихнув як багато авторів творів, так і багато людей на спробу практики нової щирості. Ми не можемо виділити його як видатного теоретика, а тим паче як філософа, але він просував постпостмодернізм як письменник і есеїст. Воллесу вдалося краще за всіх описати свої емоції від постмодерної культури. Він не теоретизував про

новий спосіб сприйняття культури, не запропонував нам схеми структури почуття, але вдало їх описував. Можливо, саме він мав найбільший вплив на просування ідей нової щирості як культурного руху, якщо взяти його роботи в співвідношенні впізнаваності та влучності формулювань. У своєму найвідомішому есе «E Unibus Pluram», де він аналізує американське телебачення дев'яностих років, Воллес залишає таке послання, яке, попри його довжину, ми вважаємо за необхідне навести повністю:

«Наступні справжні літературні «бунтарі» в цій країні цілком можуть виявитися якоюсь дивною групою «антибунтарів» – прирощених спостерігачів, які наважаться відмовитися від іронічного погляду, які матимуть дитячу зухвалість справді підтримувати однозначні цінності. Які ставляться до старих, не модних людських труднощів і почуттів у житті США з повагою та переконаністю. Які уникають самосвідомості та втоми. Ці антибунтарі, звісно, будуть застарілими ще до того, як почнуть. Надто щирими. Очевидно репресованими. Застарілими, дивними, наївними, анахронічними. Можливо, саме в цьому й буде сенс – чому вони й стануть наступними справжніми бунтарями. Справжні бунтарі, наскільки я можу судити, йдуть на ризик. Ризикують осудом. Старі постмодерні повстанці ризикували викликати здивування й вереск: шок, огиду, обурення, цензуру, звинувачення у соціалізмі, анархізмі, нігілізмі. Новими бунтарями можуть стати ті, хто наважиться на ризик зітхання, закочування очей, зверхньої усмішки, підштовхування ліктем, пародії талановитих іроністів, вигуку «Як банально». Звинувачень у сентиментальності, мелодраматичності. Легковірності. Готовності бути ошуканими світом тих, хто нишком спостерігає й боїться прямого погляду та насмішок більше, ніж незаконного ув'язнення. Хто знає» (Wallace, 1993, p. 192–193).

Цей кульмінаційний фрагмент есе містить у собі риторичну позицію всього постпостмодернізму і нової щирості зокрема. Риторика Воллеса не є войовничо консервативною. Він не скаржиться агресивно на нове покоління, звичаї, бездуховність, консюмеризм, погрожуючи кулаком у небо. Його

тактика це роззброєння себе, визнання безсилля. В есе Воллеса ми між рядками бачимо не тільки настрої приреченості, огиди й жаху від постмодерної культури і телебачення зокрема, але й певне захоплення цією сконструйованою реальністю. Телебачення стало симулякром американського життя – фальшивим, але популярним, фінансово успішним і впливовим. Воно відтворює саме себе, це окрема екосистема зі своїми знаками й усталеними значеннями. І це вражає Воллеса, який вирішує подивитися на телебачення серйозно – на відміну від безкінечних газетних статей, де аналіз телебачення не заходить далі моралізаторського голосіння. І якщо попросити випадкового перехожого у дев'яностих дати характеристику телебаченню в цілому, то більшість скаже, що воно дурне, здебільшого отуплює, там один обман, тощо. Тим не менш, як підкреслює Воллес, у середньому людина дивиться телебачення шість годин на день. Те саме можна сказати і про консюмеризм. Люди розуміють, що бездумне споживання шкодить. Тим не менш, ми піддаємося цій спокусі. І на захисті всієї цієї конструкції стоїть іронія, яка тепер не руйнує, а слугує ідеальним щитом від будь-якої критики, яку вона абсорбує. Іронія знецінює будь-яку серйозність. І сперечатися з тим, що Воллес розуміє під постмодерною культурою, для нього марно. Моралізаторство нейтралізується іронією, а теоретична критика – відносністю дискурсів. Тому він переступає етап критики й звертається до емоцій: до втоми від сучасної культури, до самотності, до душевного пошуку чогось справжнього. Тобто він не звертається до людини через критику культури, теорій, мистецтва, а говорить з нею напряду. На наш погляд, тактика Воллеса полягає в тому, щоби винести все це за дужки й подолати іронію через комунікацію, інтимну розмову по душах.

Висунути таку інтерпретацію нам дозволяють погляди Воллеса на концепт смерті автора. Концепт смерті автора, найбільш відоме викладення якого міститься у текстах Мішеля Фуко (Foucault, 1984), та Ролана Барта (Barthes, 1977), передбачає, що автор не є головною фігурою у продукуванні значення тексту. Для Воллеса ж письмо – це насамперед акт комунікації. Він

пише: «щоб зрозуміти, чому метафізична життєздатність автора має значення, потрібно розрізняти письменника – особу, чії вибори й дії відповідають за риси тексту, – і автора – суб'єкта, чії наміри вважаються відповідальними за значення тексту» (цит. по Nixon, 2013, р. 4). Тобто письменник – це знеособлений виробник тексту та смислів. Автор, в свою чергу, це людина, здатна до комунікації, звернення до читача. Безумовно, це не передбачає наявності єдиної інтерпретації, але зміщує проблему, хай і не повністю, у бік комунікативної: у питання, наскільки ми можемо зрозуміти Іншого. Постпостмодерна література бере багато прийомів у постмодерної, зокрема метатекстуальність. Але в постпостмодерній літературі метатекстуальність дає змогу відчувати присутність автора й перебувати з ним у діалозі, хай і односторонньому здебільшого. Наприклад, у невеликому оповіданні «Старий добрий неон» зі збірки Забуття: історії (Wallace, 2012) оповідь ведеться від імені чоловіка, який розповідає, що привело його до самогубства. Він міркує про своє життя, про те, як маніпулював людьми, і як усе його спілкування зводилось до створення потрібного образу. Він розмірковував про свою маніпулятивність і нездатність любити, від чого був нещасним, але видно, що життя здається йому досить цікавим пригодницьким досвідом. Але одного разу він побачив по телевізору шоу Весела компанія (Cheers), де дівчина сказала: «Якщо ще один яппі прийде й почне скиглити мені про те, як він не здатен любити – мене знудить» (Wallace, 2012, р. 168). Після цього герой, зрозумівши що його почуття є лише банальністю, вирішує вчинити самогубство в автокатастрофі. Перед смертю він розмірковує, що подумують про нього різні люди, і серед них називає ім'я Девіда Воллеса, який, як фантазує герой, буде дивитися на його фото у випускному альбомі й наївно, але щиро намагатиметься зрозуміти, чому він це зробив. Припускається, що текст і є не оповіддю від першої особи, а спробою реконструкції світосприйняття самогубця. Таким чином, відбувається, на перший погляд, типово постмодерне руйнування тексту. Все не те, чим здається. Але сюжетний поворот зближує нас з автором. Він не зникає з тексту – навпаки,

автор весь час був поруч: це буквально спроба зрозуміти іншу людину, зануритися в її мислення. Воллес навмисно пише від першої особи, він не намагається піднятися над персонажем. Головний герой, у трактуванні Воллеса – очевидний нарцис, але автор не намагається деконструювати його, а, навпаки, реконструює його, пропонуючи цю реконструкцію читачеві. Таким чином, через метатекстуальність він позначає свою присутність у тексті й стає поруч із читачем, а не над ним.

Оскільки між читачем і автором вибудовується діалог, то автор постає вже не як автор як такий, а як співавтор. Тобто постать Воллеса як автора в тексті не є самототожною, іноді вона суперечлива, і завжди розвивається. Якщо прочитати тексти Воллеса в хронологічному порядку, ми побачимо не просто різні настрої, різні стилі, але розвиток автора як особистості. Наративний голос Воллеса змінюється: від комічного в ранніх творах, до енциклопедичного в «Нескінченному жарті», й до щирого в пізніх роботах. За бажання, ми можемо вплести твори будь-якого автора в наратив його життя, зіставивши роботи з біографією, але відмінність Воллеса в тому, що своїм стилем і структурою тексту він сам запрошує нас це зробити (Hoffman, 2019).

Хоча Воллес і вивчав, або принаймні був знайомий із філософією Жака Дерріда і Людвіга Вітгенштайна, інтерпретуючи її з різним ступенем точності, головним для нього завжди було життя, а не теорія. У фрагменті з «E Unibus Pluram», який ми навели вище, немає жодних ознак теоретичного начерку нової щирості, немає філософського маніфесту. Це заклик до дії, висловлений скромно – як надія на людей, які, можливо, з'являться в майбутньому й зроблять щирість нормою. Першочергове завдання тут – не теоретичне осмислення, а особистий вибір. Складність у відповіді на заклик Воллеса полягає в тому, що це вимагає від нас змінитися як люди. Причому змінитися в бік відкритості та щирості, яка веде до вразливості перед критикою. Але для Воллеса саме ці зміни в людині найважливіші. Хоча Воллес і писав про теорію літератури, письма, мови, головні проблеми, які його цікавили, впливали з повсякденного життя. Нескладно зрозуміти проблему, яку ми тут окреслюємо

– як можлива щирість після постмодерної іронії. Але значно складніше бути щирим після постмодерну. Тому на рівні з Вітгенштайном і Дерріда його займала картина жінок, які моляться після терористичної атаки 9/11 – як вони бачать цю подію, як переживають її, не звертаючи уваги на цинізм медіа (Wallace, 2005).

Таким чином, ми можемо розділити постпостмодерних теоретиків і Девіда Фостера Воллеса. Ешельман, метамодерністи й інші дослідники культури аналізують сформовану постпостмодерну епоху, намагаючись надати їй форму. Воллес же є її матерією. Його використання переосмислених постмодерних прийомів для створення нової щирості й нового образу автора, протилежного постструктуралістському, надихнуло нове покоління письменників – як в Америці, так і в усьому світі. А проста, але надзвичайно сучасна й на часі постсекулярна селф-хелп філософія особистого вибору й віри дала поштовх до особистого й суспільного емоційного дорослішання, яке здатне переступити через постмодерну іронію.

Картографія постпостмодерну. Марк Фішер та хонтологія

Звертаючись до Девіда Фостера Воллеса, ми не можемо не звернутися до британського теоретика культури Марка Фішера. Хоча життя обох авторів завершилося самогубством, ситуація з Воллесом була схожою на згаданий раніше фільм «Краса по-американськи», де, попри трагічний фінал, передбачався метафізичний оптимізм – принципова можливість бути щасливим. Водночас життя Фішера, судячи з його праць, було сповнене відчаєм, а надія в ньому була відсутня. Інтелектуальна біографія Фішера сама по собі є дуже цікавою. Його участь у CCRU – колективі, що вплинув на всю сучасну філософію, – і його центральна праця «Капіталістичний реалізм: немає альтернативи?» заслуговують на окремі дисертації, які, ми впевнені, ще буде написано. Але в контексті нашої роботи нам потрібно звернути увагу лише на єдине, проте одне з центральних понять у філософії Фішера – хонтологію. На наш погляд, хонтологія є однією з відповідей на виклики

постмодерну. Однак якщо перелічені вище напрями й автори пропонують розвиток і переосмислення – лінію поступу, то Фішер згинає цю лінію в коло і описує вічну стагнацію без можливості навіть уявити альтернативу.

Французьке *hauntologie* – це неологізм, утворений шляхом гри зі звуками. Воно звучить так само, як онтологія (*ontologie*), але з «привидом» (*hante*). Цей термін було введено Жаком Дерріда у його праці *Привиди Маркса. «Привид бродить по Європі – привид комунізму»* (Derrida, 1994, p.2) – цитує Дерріда Маніфест комуністичної партії. Йдеться саме про хонтологію. Книга Дерріда присвячена розпаду Радянського Союзу та ідеї поразки комуністичної ідеї. Привид комунізму у маніфесті – це окреслення чогось прийдешнього, передчуття привида, що от-от набуде тілесності. У Привидах Маркса ця фраза набуває нового контексту. Тепер комунізм – це нездійснена ідея. Щось таке, що одночасно існує й не існує. Дерріда пише: «Переслідувати – не означає бути присутнім, і необхідно впровадити переслідування у саму конструкцію поняття. У кожне поняття, починаючи з понять буття та часу. Це те, що ми тут називаємо хонтологією. Онтологія протистоїть їй лише як екзорцизм. Онтологія – це заклинання» (Derrida p. 202). Тобто він опонує філософії до нього, у якій онтологія працює з тим, що існує в бутті. Це означає, що вона виганяє привидів, проводить обряд екзорцизму. Хонтологія ж приймає існування таких привидів. Вона сприймає буття з його нелінійним часом, де скасоване майбутнє впливає на теперішнє і реконтекстуалізує минуле, де минуле – це не щось дане нам у теперішньому, а те, що конструюється в теперішньому (Shaw, 2018. p.7). Однозначність сприйняття матерії також ставиться під сумнів. Привид і існує, і не існує водночас. Він відрізняється як від цілковито нематеріального духу, так і від матеріального об'єкта (Frisken, 2011. p. 17). Ідея комунізму не реалізувалася, але це не означає, що вона перестала існувати. Це лише означає, що вона тепер стала нереалізованою ідеєю комунізму. Її нереалізованість стала її сутністю, а не причиною зникнення.

Сам Фішер, хоч і зазначає, що термін спочатку було введено Жаком Дерріда (Fisher, 2014, р. 20), не зупиняється на детальному аналізі концепції у тексті «Привидів Маркса». Він схоплює це поняття, але розвиває його, виходячи з власного відчуття втраченого майбутнього. Ми не бачимо сенсу детально зупинитися на деррідіанському трактуванні. Привиди є персональними для кожного суспільства, покоління, соціального класу. Фішер виокремлює два напрями хонтології: «Перший напрямок стосується того, що (фактично) вже не існує, але залишається ефективним як віртуальність (травматичне «примусове повторення», фатальна схема). Друге значення хонтології стосується того, що (фактично) ще не відбулося, але вже є ефективним у віртуальному просторі (атрактор, очікування, яке формує поточну поведінку)» (Fisher, 2014, р. 21). Першому напрямку Фішер приділяє набагато більше уваги. Золотим часом, коли майбутнє ще існувало, для нього стали 1970–ті роки у Британії, коли існувало те, що він називає популярним модернізмом. За Фішером, популярний модернізм пропонував віру у прогрес: у демократизацію та плюралізм (Fisher, 2014, р. 25). (Тут варто зауважити, що зниклий образ майбутнього для британського філософа є виключно лівим. Кількома сторінками раніше він відкидав закид про те, що хонтологія відображає ностальгію білого чоловіка за колоніальним минулим. Наче у постколоніальному світі він втрачає частину своїх привілеїв і на цій підставі сумує за минулим. Але, на наш погляд, це не є взаємовиключними речами, і такий аргумент радше апелює до моральності, ніж критикує хонтологію. Дерріда стверджує, що комуністичний образ майбутнього став привидом. Для Фішера привидом став ліво-ліберальний проєкт. Але фашизм і його відгалуження також пропонували не менш яскраву ідею майбутнього ідеального суспільства. Більше того, фашизм значно сильніше спирається на естетику, ніж інші ідеології, а переживання втраченого майбутнього, на наш погляд – це передусім естетичний досвід. І на наш погляд, це набагато серйозніша проблема, ніж може здатися на перший погляд, і ми повернемося до неї у другій частині нашої роботи.

У «Капіталістичний реалізм: немає альтернативи?» (її центральність вже згадувалась раніше) Фішер дещо прояснює свою позицію. Річ не в тому, що пізній капіталізм, сучасна ідеологія, не дає жодного образу майбутнього. Суть радше у тому, що в епоху пізнього капіталізму неможливо уявити жодної альтернативи (Fisher, 2009). Безумовно, можна зробити охорону здоров'я безкоштовною, субсидіювати освіту чи культуру. Але капіталізм – це не набір економічних законів, це ідеологія, яка проникла настільки глибоко й стала системною, що сприймається як природний порядок речей. І той факт, що капіталізм масово сприймається лише як спосіб виробництва, є тому підтвердженням. Ідеї про обов'язковий елемент змагальності між людьми, оцінка людини за її фінансовим успіхом, оцінка якості життя за рівнем споживання – усе це сприймається як щось природне. І коли з'являються спроби запропонувати альтернативу капіталізму, навіть на економічному рівні, то справа навіть не в тому, що їх відкидають, а в тому, що їх оцінюють із капіталістичної ціннісної позиції. Наприклад, головний аргумент проти ідеї безумовного базового доходу – це нібито відсутність мотивації працювати (ProCon.org). Потреба працювати заради виживання потрібна, щоб люди взагалі виходили на роботу. Такий, здавалося б, очевидний аргумент, походить із безлічі прихованих передумов. Ось лише деякі з них: по-перше, ми маємо сприймати роботу як вкрай неприємне заняття, яким можна займатися лише під тиском батога чи пряника; по-друге, єдина мотивація людини працювати – це особисте збагачення; по-третє, що праця – це лише щось, що генерує капітал, тощо. Таким чином, будь-які ініціативи заздалегідь програють, бо боротьба за їх реалізацію вже відбувається на капіталістичному полі. І навіть ті, хто виступає за антикапіталістичні ініціативи, потрапляють у цю пастку аргументації (World Bank, 2020). Але це, утім, сприймається як природний порядок речей.

Через те, що капіталізм не виставляє напоказ свою ідеологічність, він виглядає як щось нейтральне. Він нібито лише дає економічну, а отже й особисту свободу бути ким завгодно – як індивіду, так і суспільству. Таким

чином, відповідальність за особисті й соціальні проблеми повністю перекладається на людей. Адже якщо капіталізм – не ідеологія, а природний порядок речей, то й проблеми людей спричинені їхньою неспроможністю прийняти цей безальтернативний порядок. Саме з цією позицією і полемізує Фішер у своїй праці. Хоча, скажімо, вплив авторитаризму й тоталітаризму на психіку та рівень щастя сприймається як щось самоочевидне. (Neundorf, Pop-Eleches, 2020), (Osborne, Costello та ін., 2023).

Таким чином, через свою приховану ідеологічність пізній капіталізм і проголошує абсолютну свободу, і водночас унеможлиблює вихід за свої межі. І тут Фішер водночас наближається до Воллеса і розходить з ним. Річ не в тому, що ми зовсім не можемо уявити майбутнє без капіталізму. Принаймні, утопії та антиутопії надають нам таке уявлення. Але сам капіталізм спочатку руйнує будь-який протест чи образ майбутнього, а потім абсорбує його, перетворюючи на черговий культурний знак. Тобто в хонтології йдеться не про здатність уявити майбутнє, а про здатність повірити в нього. Нам здається, що і Воллес, і Фішер погодилися б із такою думкою. Але виходи з ситуації у них цілком різні. Надія Воллеса походить від відмови покладатися на соціальні зміни. У своїх текстах він намагався налагодити особистий зв'язок із читачем, у своїй промові Це вода говорив студентам про важливість особистого вибору. Тому ми й сказали вище, що в ситуації самогубства Воллеса все ж можна побачити метафізичний оптимізм. Віра в нього була б наївною, але саме так намагався навчитися вірити і сам Воллес. Безнадійність Фішера випливає з того, що він шукав вихід через глобальні зміни, спільну дію, зміну цієї монструозної капіталістичної ідеології, з якою неможливо боротися, оскільки вона децентралізована. Яким би сильним не було суспільне незадоволення, його імпульс має бути спрямований на щось конкретне, на зрозуміле джерело проблеми, тоді як прояви капіталістичної ідеології – повсюдні. Капіталістична установка, яка сприймається як природний порядок речей, мимоволі стає частиною того, як ми бачимо себе й життя. І не бачучи життя поза ідеологією

пізнього капіталізму, Фішер обрав єдиний із можливих цілеспрямований бунт – проти самого життя.

Концепт гри: Від Гейзинги то відеоігрових досліджень

Одною з центральних ідей модерна, яка сформувала значну частину європейської філософської традиції і вплинула на становлення гуманітарних наук, була ідея людської природи. Проте саме ця ідея згодом стала однією з головних мішеней постмодерністської критики. (Papadopoulos, 2022, p. 4) Проблема, однак, полягає не в тому, що мислителі минулого давали нібито неправильні або неточні відповіді на питання про те, якою є людина за своєю природою, чи існує у неї певна вроджена сутність, і якщо так, то якою вона є. Претензія постмодерністів була спрямована значно глибше. Вони звертали увагу на те, що сама постановка цього питання є неправильною – і саме тому будь-яка спроба відповісти на нього в рамках традиційної метафізики приречена на поразку ще до того, як буде зроблено перший крок у напрямку відповіді. (Fauscalt, Chomsky, 2006, p. 4) Постановка питання про людську природу передбачає, навіть якщо цього не визнають прямо, що людина з самого початку має певну сталу сутність. Іншими словами, вже в самій формі питання закладене припущення, що існує деякий фундаментальний набір властивостей, який визначає людину незалежно від історичних умов, соціальних факторів і культурного середовища. Це перше приховане припущення. Друге полягає в тому, що ця гіпотетична природа людини не просто існує, а має нормативну силу: вона повинна виступати підставою для побудови етичних норм, соціальних відносин і політичних ідеалів. Інакше кажучи, традиція модерну має на увазі те, що, пізнавши природу людини, ми маємо виходити з неї, коли формуємо уявлення про мораль, право, справедливість чи суспільний устрій. Складність ще полягає в тому, що дуже легко сплутати нормативні наслідки природи людини та суб'єктивні бажання, екстрапольовані на людей та соціум (Berent, 2021).

Однак з такого підходу постає низка проблем. Перша і найбільш очевидна – коли філософи намагаються визначити людську природу, вони зазвичай уявляють собі людину як істоту у так званому природному стані. Під цим мається на увазі, що людську сутність можна пізнати, лише якщо абстрагуватися від усіх зовнішніх впливів: виховання, традицій, культури, мови, політики, релігії, технологій і так далі. Саме тому багато мислителів, починаючи з епохи Просвітництва, моделювали уявну ситуацію існування людини поза суспільством, ніби на «нульовій точці» історії. Такий підхід дозволяв їм робити висновки про те, якою є людина за своєю природою. Звідси й відомі теорії природного стану: у Жан–Жака Руссо – людина від природи добра, але псується під впливом суспільства; у Томаса Гоббса – людина за своєю природою егоїстична і схильна до насильства, а отже життя в природному стані є «війною всіх проти всіх». Та навіть якщо прийняти подібні спекулятивні концепції як інтелектуальний експеримент, виникає фундаментальна проблема: ми не можемо мислити людину поза світом. Людина не існує у вигляді ізольованого індивіда, відокремленого від інших людей. З самого початку свого існування вона включена у систему стосунків і взаємодій (Heidegger, 1962, p. 78-90). Її мислення формується завдяки мові, а мова – продукт соціальної практики. Її поведінка залежить від норм і очікувань, створених спільнотою. Її бажання, цілі, уявлення про добро і зло – все це формується не в індивідуальному вакуумі, а в певній культурній атмосфері. Тому спроба уявити людину в «чистому» вигляді, звільнену від будь–яких зовнішніх впливів, є не шляхом до істини, а шляхом до спрощення і викривлення. Так званий природний стан – не більше ніж інтелектуальна фікція. Такий експеримент не очищує розуміння людини, а навпаки – парадоксально робить його більш заплутаним в своїй простоті.

Друга проблема пов'язана з тим, що ідея людської природи можлива лише за умови прийняття есенціалізму – тобто переконання, що кожна річ, зокрема й людина, має незмінну сутність. Есенціалізм передбачає, що існує певна ідея людини, яка не залежить від історичного розвитку, суспільних

трансформацій та культурних відмінностей. Вона ніби існує поза часом і простором, а завдання філософії – лише відкрити та описати її. Проте ще задовго до появи постмодерну ця установка почала піддаватися сумніву. Критика ідеалізму, яка виникла в ХІХ столітті, а згодом розвинулася в ХХ столітті, (Marx, 1976) поставила під питання саму можливість існування незмінної сутності людини. Різні філософські напрямки показали, що людина не є статичною істотою з наперед заданою природою. Навпаки, вона формується – через діяльність, історію, соціальні відносини, культуру, мову й символічні структури. Тому есенціалістська ідея про вічну людську сутність з плином часу стала виявлятися дедалі менш переконливою. Ослаблення впливу ідеалістичної філософії неминуче підірвало й концепт людської природи, адже саме він найбільше залежав від переконання, що існує певна «справжня людина» в метафізичному сенсі. (Під авторами есенціалістами ми розуміємо філософів, що ставили питання про природу людини, або її сутність (Платон, 2021) (Kant, 2006))

Третя проблема торкається питання свободи. Навіть якщо допустити, що людська природа існує, це зовсім не означає, що вона має обов'язкову силу. Навіть якщо в людині є вроджені імпульси, це не зобов'язує її діяти відповідно до них. Навіть якщо вона від природи агресивна – вона може вибрати шлях співпраці і морального самовдосконалення. Якщо від природи егоїстична – може бути щедрою і здатною на солідарність. Якщо має потяг до домінування – може добровільно обмежити себе етичними нормами і законами. Людина здатна на трансгресію. Тому навіть визнання людської природи не дає нічого для розуміння того, як людина повинна жити. Інакше кажучи, із факту не можна вивести норму. Те, що «є», ніколи автоматично не визначає того, що «повинно бути». Тому апеляція до людської природи як до моральної чи політичної підстави є помилковою.

Відносно всього сказаного, гра знаходиться в цікавому положенні. Ми об'єктивно бачимо, що гра це не тільки людська примха, але те, чим займаються навіть тварини. Але головна відмінність в тому, що риторичне

звернення до природи ховає під собою звернення до цінностей. Гра ж просто є. Вона зустрічається серед нелюдських тварин, але й люди також завжди грали. Це є фактом, який існує незалежно від будь якого набору етичних цінностей. Поширеною є точка зору, що в дослідженнях гри нелюдських тварин, і людських, гра довго залишалась сліпою плямою. (Burghardt, 2005) Лише у другий половині двадцятого сторіччя, гри стали приділяти увагу і вона стала предметом дослідження філософів, культурологів, зоологів та інших. Частіше за все початок людології пов'язують з Йоганом Гейзингою, оскільки *Homo Ludens* є дуже впливовою та відомою книгою, яку знають навіть люди не дотичні до теми. Хтось більш занурений в тему може назвати Карла Грооса чи Джеймса Саллі, або сказати, що інтерес до гри є неминучим наслідком активного дослідження дитячої психології, початок якого прийшовся на кінець дев'янадцятого, початок двадцятого сторіччя, що і надихнуло Гейзингу до його робіт. І така оптика є вірною, якщо ми намагаємося дати опис людології як науковому розділу. Тоді дійсно, вона фактично почалась у двадцятому сторіччі. Але якщо ми кажемо про дослідження гри як важливого елементу культури, тоді вони завжди була присутня в філософських працях. Можливо її не називали грою, але давайте подивимось на це наступним чином. Якщо ми вважаємо, що гра є основою культури або її важливим елементом, то варто і визнати, що коли в працях проводилося дослідження культури, то проводилося й дослідження гри, або ігрового елементу. І, якщо дослідження вдале, то ці ігрові елементи, можливо не повністю, були висвітлені. Мабуть не названі грою, мабуть частково, мабуть не зрозумілі за суттю, але висвітлені. Тому насправді, про гру було сказано дуже багато. Якщо ми приймемо зворотню точку зору, що на гру не зверталась увага, тоді ми повинні обмежити гру до дитячої забави, яку хіба що любляють і дорослі. Тільки тоді цей аргумент працює, оскільки, дійсно, на гру було звернено увагу через відкриття дитячої психології і того факту, що діти не є просто недорозвиненими дорослими, і варто звернути увагу на їх поведінку, звички, побут, зайняття, серед яких є гра.

Головним теоретиком гри, зокрема гри як культурного явища, по праву вважають Йогана Гейзингу. Відомий дослідник культури й медієвіст, Гейзинга найбільше відомий своєю книгою «Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури», що вийшла 1938 року. Ця праця стала кульмінацією його досліджень у галузі ігрової природи культури. Сам Гейзинга зазначав, що перші сліди ідей, викладених у його книзі, можна простежити ще з 1903 року, а вже з 1933–го – у своїх виступах і лекціях, таких як Про межі гри та серйозності в культурі та Ігровий елемент культури, – він активно розробляв ту концепцію, яка згодом лягла в основу його головної праці (Hassen, 2024).

Револьюційність підходу Гейзинги полягала в тому, що він не шукав місце гри в культурі, а досліджував, наскільки культурі загалом притаманний ігровий характер. Хоча Гейзинга ставив за мету обмежити своє дослідження сферою культури, залишаючи поза увагою біологічний і психологічний аспекти гри, основа його аргументації все ж виходить за встановлені ним межі. Для Гейзинги гра є чимось об'єктивним – не соціальним конструктом, не наслідком культури чи домовленості між людьми, а наявною очевидністю. Аналізуючи гру, ми неминуче мусимо вийти за межі культури, адже сама гра старша за культуру. Навіть повсякденний досвід показує, що гра властива не лише людині, а й тваринам. Тому її можна віднести до категорії природних або стихійних занять. Звісно, сам факт того, що гра передує культурі, ще не означає, що культура має ігрову природу. Але ця ідея принаймні дає підстави досліджувати таку гіпотезу – чим і займається Гейзинга.

Але щоб продовжити міркування, потрібно визначити, що таке гра. І тут ми стикаємося з першою проблемою в роботі Гейзинги. Попри докладний опис як ігрового елемента культури, так і самої гри, ми не можемо сказати, що він дав всеохопне визначення цього явища. Хоча Гейзинга, безумовно, намагався це зробити. Ось визначення, яке він надає нам: «Гра – це добровільна діяльність або заняття, що здійснюється в межах певних установлених рамок часу і місця, відповідно до правил, прийнятих добровільно, але абсолютно обов'язкових, має свою мету в самій собі й супроводжується почуттям

напруження, радості та усвідомленням того, що вона є «іншою», ніж «повсякденне життя» (Huizinga, 1980, p. 28).

Таке визначення радше є стислим набором характеристик, але головна проблема навіть не в цьому. Воно представляє гру як людське чи тваринне заняття, проте не відображає гру в тому значенні, у якому хотів показати її Гейзинга – як основу культури. І тут варто зазначити, що за відсутності чіткого визначення не слід дорікати авторові. Якщо гра є основою культури, причому неочевидною, то, навіть за найоптимістичнішими оцінками, її визначення буде таким самим складним, як і визначення самої культури. Додаймо до цього ще й різні значення поняття «гра»: гра як елемент культури, гра як дозвілля, тощо – і складність лише зростає. Адже якщо ми розглядаємо ігровий елемент культури, ми не можемо просто шукати його, спираючись на характеристики гри як заняття окремої людини чи малої групи. Аналізуючи ігровий елемент культури, ми говоримо не лише про практики, а й про абстракції. Тож гру дуже важко звести до якогось одного аспекту, який би передавав її багатогранність і дозволяв дати вичерпне визначення. Очевидно, що Гейзинга усвідомлював це, адже одразу після свого визначення він уточнює: «У такому вигляді поняття здається здатним охопити все, що ми називаємо «грою» – у тварин, дітей і дорослих: ігри сили й спритності, вигадані ігри, ігри у вгадування, азартні ігри, видовища та виступи всіх видів» (Huizinga, 1980, p. 28). Отже, його визначенням фактично стало перерахування характеристик гри як практики. Назвімо тепер ці характеристики.

«Перш за все, будь-яка гра є добровільною діяльністю», – пише Гейзинга (Huizinga, 1980, p. 7). Хоча в більш ранніх дослідженнях гри підкреслювалася її важливість як засобу навчання, це радше прескриптивне твердження. Навіть у ньому вже відчутний натяк на те, що гра – це насамперед приємне проведення часу, джерело задоволення, яке, своєю чергою, можна спрямовувати на досягнення другорядних цілей, наприклад навчання. І якщо гра спрямована на задоволення, то свобода є її невід’ємною характеристикою.

Людина має занурюватися в неї добровільно, отримуючи насолоду від самого процесу.

Другою характеристикою є відмежування гри від повсякденності. У процесі гри життя ніби ставиться на паузу, зі всіма його звичними правилами, і на цей час приймаються нові – правила гри. Гейзинга називає це «інтерлюдією нашого повсякдення». (Huizinga, 1980, p. 9)

Із попередньої характеристики стає зрозуміло, що гра чітко обмежена в часі. Ми вступаємо в неї, приймаючи її правила, але в будь-який момент можемо вийти. Гра без початку й кінця, у класичному розумінні, грою не є. Так само й простір гри має свої межі: він не завжди вимірюється в метрах, але мусить бути визначений правилами. Отже, наступною характеристикою гри є її обмеженість у часі й просторі.

З цього ми можемо вивести ще одну характеристику гри – наявність правил. Правила можуть стосуватися як обмежень у часі й просторі, так і умов самого процесу гри. Це, мабуть, одна з найважливіших характеристик, адже якщо гра є альтернативою повсякденності, то вона повинна пропонувати власні закони й норми, які відділяють її від цієї повсякденності. Гра як практика – не абстрактний процес. Гра – це концепт, але грають не в «гру взагалі», а в конкретні ігри. А кожна конкретна гра має власні конкретні правила. І зовсім не має значення, чи існують ці правила тисячоліттями, як у шахах, чи вони вигадані групою дітей за кілька хвилин перед початком гри. Хоча гра часто асоціюється з творчістю, натхненням, для Гейзинги надзвичайно важливою є її впорядкованість і регуляція, її обмеженість. Іншими словами, для Гейзинги гра – це середовище, у якому структурується досвід і встановлюється внутрішній порядок.

Ще однією характеристикою гри для Гейзинги є відсутність матеріального інтересу її учасників. Попри те, що існує безліч азартних ігор, у які люди грають, зокрема, з метою заробітку, як і різні суперечки на матеріальні блага, на нашу думку, метою Гейзинги було не стільки довести,

що такі ігри не є справжніми, скільки окреслити глибшу проблему – відмежувати працю від гри.

Концепція Гейзинги є доволі проблематичною в цьому аспекті. Адже за бажання і справді можна знайти ігрові елементи будь-де. На роботі ми приймаємо на себе нову роль, а зі зміною роботи перериваємо процес гри, щоб вступити в інший. Робоча зміна також обмежена в часі, і ніщо не заважає сприймати працю як різновид гри. Якщо ж розуміти гру інтуїтивно, то через її невизначеність і широту поняття вона відкриває можливість тлумачити багато соціальних і культурних процесів як ігрові. Наприклад, Гейзинга описує життя аристократів як гру, що підтримує ілюзію благородного та героїчного буття (Huizinga, 1990, p. 78). Усі домовленості про спільне значення знаків, умовні істини також можна інтерпретувати як гру (на це звертають увагу й деякі дослідники автора (Eicher–Catt, 2016, p. 261)). На нашу думку, Гейзинга сприймав це як розмиття самого поняття гри. Тому, здавалося б, логічно було піти шляхом автора і спершу дати чітке визначення гри, а вже потім аналізувати ігровий елемент культури, спираючись на нього. Однак Гейзинга фактично визначає лише один аспект гри – усвідомлену гру з чіткими правилами. Саме тому він приділяє найбільше уваги агону (Білик, 2011, с. 2). Та якщо вся культура пронизана грою, але ми цього не помічали й не усвідомлювали значущості ігрового елемента, то ми завчасно обмежуємо цей ще не досліджений вимір гри. Для Гейзинги не є обов'язковою наявність усіх характеристик гри, щоб назвати певну діяльність грою. Радше він пропонує ідеальну модель. І ті труднощі, з якими він стикається, дають нам не менше розуміння природи гри, ніж його власні формулювання.

Інші праці Йогана Гейзинги, найпоказовішою серед яких є *Осінь Середньовіччя*, демонструють його як дослідника, схильного до систематизації, до роботи з великим обсягом джерел і до створення чітких визначень і класифікацій. У *Homo Ludens* же видно, як його прагнення до системності стикається з самою сутністю гри, що завжди вислизає від будь-якої систематизації. Тому замість систематизації Гейзинга лише перераховує

прикладі. Такий підхід пояснюється тим, що передусім Гейзинга був істориком – але істориком, якого цікавили живі форми життя, у яких проявлялася гра, тобто культура. У цьому відчутний вплив Якоба Буркгардта, який був учителем Йогана Гейзинга (Anchor, 1978, р. 65). Буркгардт також був істориком культури, одним із перших і найвпливовіших дослідників Ренесансу (Burckhardt, 2012).

Але Гейзинга сам усвідомлює проблеми, про які йшлося вище. Адже він розглядає гру як особливий спосіб організації переживання, який неможливо звести до механічних чи кількісних категорій. Він стверджує, що методи природничих наук, які оперують поняттями на кшталт «сили» або «швидкості», не здатні охопити смисловий і досвідний вимір гри. Замість наукових пояснень Гейзинга застосовує історико-описовий метод, докладно розкриваючи почуття ризику, напруги й очікування, що формують внутрішню структуру ігрового досвіду. Він відкидає біологічні, психологічні та соціологічні теорії, які трактують гру як засіб досягнення зовнішньої мети – наприклад, розрядки енергії, виховання моралі чи зміцнення соціальних зв'язків. Такі підходи, на його думку, пропускають головне: внутрішня цінність гри полягає не в користі, а в самому процесі, в інтенсивності та задоволенні від участі.

Гейзинга визнає, що гра може мати побічні переваги – розвивати координацію або сприяти соціалізації, – проте ці ефекти не пояснюють, чому люди грають. Навпаки, вони стають можливими саме тому, що гра захоплює й занурює. Коли ж держава, школа чи корпорації перетворюють гру на інструмент виховання, дисципліни або мотивації, вона втрачає свободу й автентичність, стаючи засобом соціального контролю, а не формою самовираження людини (Rodriguez, 2006).

На нашу думку, причина, через яку Гейзинга було складно проаналізувати гру, полягає у відсутності розмежування двох її аспектів – *paidia* та *ludus*. Це розрізнення ввів і зробив центральним Роже Кайноа у своїй праці «Ігри та люди», до якої ми звернемося далі. Для нас також це

розмежування є ключовим, оскільки, на нашу думку, причина вислизання гри від систематизації полягає саме в її амбівалентності.

Paidia – це творчий елемент гри, вигадка, фантазія дитини, що грається. Саме він не дозволяє остаточно систематизувати гру. *Ludus* – це гра як структурована діяльність із чітко визначеними правилами. Гейзинга працює з грою саме як із *ludus*. Хоча він і визнає існування творчого, неупорядкованого правилами елементу гри, у його системі це радше джерело нестабільності, ніж інший, рівноцінний аспект ігрового досвіду.

Однак усі ці проблеми стають очевидними лише тоді, коли ми підходимо до читання *Homo Ludens* уже з готовими запитаннями й прагненням знайти той самий невловимий аспект гри. Сама ж книга цілком заслужено вважається класичною, адже в межах власної концепції Гейзинга послідовно й переконливо викладає генезу культури через інституціолізовані практики, до яких якраз і пасує його енциклопедичний систематизуючий підхід. У баченні автора культура не виникає з гри, а постає у формі гри, і саме гра пронизує всі ранні форми культурного життя. Для Гейзинги найважливішим типом гри є змагальна гра, що лежить в основі багатьох соціальних інститутів. Кожному з них він присвячує окремий розділ, демонструючи, як змагальний ігровий елемент пронизує судочинство, військово мистецтво, освіту й нагромадження мудрості, поступово перетворюючись на ті інститути, які ми знаємо сьогодні. Для Гейзинги цей ранній етап культури є періодом найздоровішого симбіозу між грою та культурою. Сучасність же він оцінює песимістично, хоч і називає себе оптимістом. На його думку, ігровий елемент у культурі занепадає та деградує. Гра як безкорисна діяльність, що приносить задоволення, дедалі більше стає утилітарною, а подекуди – навіть ідеологічною, як це було в тоталітарних режимах, сучасних Гейзинги. У своєму аналізі сучасної культури Гейзинга найближче підходить до творчого, вільного аспекту гри. Тут він уже розуміє гру не як набір правил і обмежень, а як простір свободи й безпосередності, якої так бракує ідеологізованому світові ХХ століття (Huizinga, 2019).

Французький соціолог, антрополог і філософ Роже Кайуа також займався дослідженням гри й посідає важливе місце в історії людології. Кайуа формувався в особливому інтелектуальному середовищі. Період його активного становлення як мислителя припав на 1930–ті роки, коли він, живучи у Франції, відвідував лекції Олександра Кожева та Марселя Мосса. У середині 1930-х років він разом із Жоржем Батаєм і Мішелем Лейрісом засновує Колеж соціології – інтелектуальний гурток, що ставив собі за мету розширити межі соціології та антропології, прагнучи фундаментально описати сучасне суспільство. Кайуа здійснював спроби дослідження як первісних суспільств, так і поведінки тварин, аби глибше зрозуміти сучасну культуру, знаходячи в ній первинні основи соціального життя, актуальні й дотепер (Henricks, 2010, p. 158–161).

Кайуа був схожий на Гейзингу своєю любов'ю до систематичності. У своїх працях він детально досліджував будь-яку тему, якої торкався – від мімікрії серед тварин до структури сучасного суспільства. Тому між Homo Ludens і працею Кайуа Ігри та люди можна вибудувати певну спадкову лінію. До того ж сам Кайуа висловлювався про працю Гейзинги, зазначаючи, що «його робота – це не дослідження ігор, а дослідження творчої якості принципу гри у сфері культури, а точніше, духу, який керує певними видами ігор – тими, що є змагальними. Вивчення критеріїв, використаних Гейзингою для розмежування свого всесвіту дискурсу, допомагає зрозуміти дивні прогалини в дослідженні, яке в усіх інших аспектах є чудовим» (Caillois, 2001, p. 4).

Кайуа вважав за необхідне створити більш детальну класифікацію ігор: систематизувати їх, приділити рівну увагу кожному типу, не зводячи свій головний інтерес лише до змагальної гри, і таким чином побачити, що саме Гейзинга випустив у своїй спробі виявити та описати ігровий елемент культури.

Кайуа виділяє декілька головних характеристик гри:

Свобода – гра не може бути нав'язана; участь у ній є добровільною.

Обмеженість – вона відбувається в чітко визначених межах часу та простору.

Невизначеність результату – неможливо заздалегідь знати, чим вона закінчиться.

Непродуктивність – гра не створює матеріальних благ.

Регулярність – підпорядковується певним повторюваним правилам чи домовленостям.

Фіктивність – учасники усвідомлюють, що події гри відокремлені від «серйозної» реальності. (Caillois, 2001, р. 9–10)

Тут ми бачимо, що Кайуа повторює деякі характеристики гри, запропоновані Гейзингою, але водночас додає власні. На перший погляд, пункт про непродуктивність певною мірою перегукується з пунктом Гейзинги про відсутність матеріального інтересу. Однак варто мати на увазі, що ідея непродуктивної витрати була однією з центральних тем для Колежу соціології. «Гра – це чисте марнотратство» (Поліщук, 2024, с. 70) Тут можна згадати й осмислення цього поняття у Жоржа Батая з його концепцією «солярної економіки», а також практику потлачу, яку досліджував Марсель Мосс. Тож працю «Ігри та люди» можна читати як самостійну, але можна і як частину ширшої інтелектуальної програми Колежу соціології, у межах якої опис гри постає елементом дослідження жертви, надлишку та непродуктивної втрати.

Далі Кайуа переходить до класифікації, він розглядає саме game і виокремлює чотири основні типи:

Agon – змагальні ігри, де всі починають із рівними шансами, а перемога залежить від майстерності та рішень учасників.

Alea – ігри випадку, де результат визначає доля, а не навички (наприклад, азартні ігри).

Mimicry – рольові ігри та наслідування, коли гравець приміряє на себе певну роль.

Piñx – ігри, що дають відчуття запаморочення, страху або захоплення. (Caillois, 2001, р. 14–26)

При цьому він зауважує, що межі між цими типами умовні: Agon і Alea є протилежними, але Agon і Mimicry іноді виявляють схожість. Систематизувати ігри важко, адже вони мають правила, простір, час, учасників – але завжди зберігають щось, що вислизає з-під формального визначення.

Водночас Кайуа вводить поняття *paidia* та *ludus*, про які ми згадували вище, розмежовуючи таким чином два аспекти гри, що часто суперечать один одному й утворюють її амбівалентну природу. Для Кайуа це не дві окремі категорії, а два способи гри (Caillois, 2001, р. 53). У своїй праці він зазначає: «Під *ludus* я розумію той специфічний елемент гри, культурний вплив і творча сила якого здаються найбільш вражаючими. Це поняття не позначає настільки чіткої психологічної установки, як *agon*, *alea*, *mimicry* чи *ilinx*, але, дисциплінуючи *paidia*, воно сприяє тому, щоб основні категорії гри набували чистоти й досконалості» (Caillois, 2001, р. 33). Інакше кажучи, *paidia* є творчим поривом, живою матерією гри, тоді як *ludus* надає цій стихійності форму через правила, впорядкування й дисципліну.

Сучасні суспільства дедалі більше покладаються на структуровану, інституціоналізовану гру. Кайуа пише: «І принципово, і інституційно сучасне суспільство має тенденцію розширювати сферу регульованої конкуренції, або заслуг, за рахунок походження й спадковості, або випадку – еволюції, яка є розумною, справедливою та сприятливою для найбільш здібних» (Caillois, 2001, р. 114). Перевага віддається *ludus*, однак Кайуа пояснює це не через два способи гри, а через типи гри. *Mimicry* та *ilinx*, за Кайуа, домінували в архаїчних суспільствах: *mimicry* активно використовувалася в ритуалах, де відтворювалися певні міфологічні події, тоді як *ilinx* поставав у формі релігійного страху. Кайуа зазначає: «Якщо розширити описову рамку, стає видно, що все колективне життя – не лише його інституційний аспект – від моменту придушення *mimicry* та *ilinx* тримається на хиткій і нескінченно змінній рівновазі між *agon* і *alea*, тобто заслугою та випадком» (Caillois, 2001, р. 110). У сучасних суспільствах переважають саме *agon* і *alea*.

Agon відображає змагальний дух капіталізму, який вибудовує псевдомеритократичну структуру, де люди змушені конкурувати одне з одним за матеріальні блага. Alea ж урівноважує цей тиск – це елемент випадковості, який дає надію тим, хто виключений із системи або значно відстає від неї, не маючи можливості перемагати в сучасному агоністичному суспільстві.

Зараз ми б хотіли підбити проміжний підсумок. На нашу думку, Йоган Гейзинга та Роже Кайуа репрезентують той етап розвитку людології, коли гру намагались осмислити як соціальний феномен і феномен культури, досліджуючи її переважно крізь призму соціології. Ми завдячуємо передусім Гейзинги появі людології як такої та ідеї про те, що гра є принаймні ключовим елементом культури, а в максимальному наближенні – що вся культура за своєю суттю є ігровою. Обидва дослідники здійснили перші й вражаючі спроби класифікації гри та культури, осмисленої через її ігровий вимір. Водночас форма і структура викладу в працях Кайуа та Гейзинги не дають повною мірою розкритися раїдіа як аспекту гри. Той факт, що вони розглядали гру крізь соціологічну оптику, залишав поза увагою питання людської суб'єктності в процесі гри. Чітка класифікація залишає мало місця для грайливості й непередбачуваності, для творчого духу людини. Іншими словами, неможливо повністю описати гру, якщо самому тексту бракує грайливості

Німецький філософ Ганс–Георг Гадамер, у свою чергу, працює майже виключно з раїдіа, якщо застосовувати цей термін ширше, ніж це мав на увазі Кайуа. У Гадамера гра вписана в контекст його герменевтики: їй присвячено окремий розділ у головній праці «Істина і метод». Для Гадамера гра – це насамперед рух, але рух без мети. Він аналізує метафоричні приклади вживання слова «гра» (Evink, 2024, p. 229), звертаючи увагу на такі вирази, як «гра слів», «гра м'язів», «гра хвиль». Усі вони передбачають рух, проте цей рух не має визначеної цілі.

Гадамер відокремлює гру від суб'єкта: «Гра є самою подією руху. Тому ми говоримо про гру кольорів і маємо на увазі не лише те, що один колір «грає»

проти іншого, а те, що перед нами – процес або видиво, яке демонструє змінне розмаїття кольорів» (Gadamer, 2004, р. 104). Таким чином, гра постає як онтологічна категорія, тісно пов'язана зі свободою. Гра «...не запрограмована й не може бути запрограмованою. Її рух вирізняється гнучкістю, тобто творчою чутливістю, яка відгукується на рух іншого, граючи від нього, разом із ним і проти нього» (Gadamer, 2004, р. 104).

Найцікавіша для нас частина міркувань Гадамера полягає в тому, що гра стирає межу між вірою й невірою. Розвиваючи цю думку, можна сказати, що гра – це щось, що існує між істинністю й неістинністю, між буквральністю та метафоричністю. Гадамер навіть вживає вислів «ігровий модус буття». Гра є важливою концепцією для мислителя, адже в ній він бачить метафору самої герменевтики. Гра – це досвід інтерпретації, так само як і світ загалом (Kirby, 2016).

Кінець двадцятого та початок двадцять першого століття ознаменували радикальні зміни в теорії гри через появу відеоігор та їхню масову популяризацію. Віртуальні ігри, особливо з розвитком технологій, стали простором для реалізації безлічі сценаріїв, правил і умов. І останнім часом вони вже не обмежуються екраном монітора. Ігри на кшталт Pokemon Go вимагають від гравця фізичного пересування для пошуку й ловлі покемонів, а окремі технології, як-от Kinect від Xbox, що зчитують рухи тіла, стирають межу між реальною та віртуальною грою.

Ми вже зазначали, що спроби Йогана Гейзинги та Роже Кайноа створити всеохопну теорію гри приречені на невдачу через масштаб і складність самого поняття гри. З огляду на те, що поява відеоігор ще більше ускладнила цю сферу, сподіватися на універсальну теорію не доводиться. Проте навіть за порівняно короткий час існування відеоігор у цьому полі з'явилися свої ключові постаті, які працюють у різних напрямках і досліджують різні аспекти відеогрового досвіду.

Серед них – Еспен Аарсет з книгою *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Aarseth, 1997), де вводиться поняття ергодичної літератури –

текстів, сенс яких створюється читачем активно, через дію й вибір; статті Гонсало Фраски (Frasca, 1999), який намагався окреслити відеогрову людологію як окрему дисципліну; важливою є й праця Ієна Богоста «Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism» (Bogost, 2006) – перше повноцінне філософське дослідження відеоігор, де автор, надихаючись Жилем Дельозом і Гремом Гарманом, пропонує бачити в іграх взаємодію одиниць, об'єктів, юнітів, а не цілісних систем; Мігель Сікарт, який перевів філософію відеоігор у площину етики (Sicart, 2008).

Узагальнюючи перелічені праці та стан відеогрової людології загалом, можна сказати, що ця сфера є вкрай фрагментованою, і єдине, у чому дослідники одностайно погоджуються – це переконання в унікальності відеоігор як діяльності та як медіума.

У контексті нашої роботи має сенс детальніше зупинитися не стільки на філософському підході Ієна Богоста, скільки на праці Ті Нуена «Games: Agency as Art». Ця книга є для нас важливою з двох причин. По–перше, Нуен не просто декларує унікальність відеоігор, а запитує, у чому саме полягає ця унікальність. На його думку, сприймати ігри як наративний або візуальний досвід, хай навіть новий, – це те саме, що пояснювати фотографію як мистецтво через живопис (Nguyen, 2020, p. 105). Щоб справді зрозуміти ігри, необхідно усвідомити особливість їхнього медіуму. По–друге, ми звертаємо особливу увагу на цю працю тому, що Нуен визначає агентність як відмінну рису ігор, і це безпосередньо відповідає темі нашого дослідження.

На початку свого аналізу Нуен відштовхується від визначення гри Бернарда Сьютса з праці «The Grasshopper: Games, Life and Utopia». Визначення звучить так: «Грати в гру – означає добровільно намагатися подолати непотрібні перешкоди» (Suits, 2014, p. 43). Сам Сьютс подає це визначення як всеохопне, за що й був цілком справедливо розкритикований, адже не всі ігри передбачають подолання перешкод. Проте, навіть визнаючи його обмеженість, Нуен ставить собі за мету розглянути саме ті ігри, що підпадають під визначення Сьютса.

Щоб зрозуміти, що таке гра, Нуен звертає увагу на різницю між ціллю та задачею гри. Задача гри – перемога відповідно до наперед заданих правил. А от ціль гри – це причина, з якої людина взагалі хоче грати: відпочинок, розвага, навчання, тощо. Ціль і задача перебувають у цікавому співвідношенні: іноді вони повністю збігаються (це характерно для професійних спортсменів). Олімпійський атлет прагне золотої медалі; кіберспортсмен на турнірі також шукає лише перемоги – програш його не задовольнить, хоч у неформальних умовах він може насолоджуватися самою грою. Такі випадки Нуен називає *achievement play* (Nguyen, 2020, p. 8).

Але набагато частіше зустрічається те, що він називає *striving play* – гра заради самого процесу (Nguyen, 2020, p. 9). При цьому важливість завдань гри не зникає: навіть коли ми граємо заради задоволення чи навчання, ми повинні грати ніби прагнемо перемогти, інакше гра втрачає сенс. Характерний приклад – «дурні ігри» на кшталт твістера: ціль – втриматися на ногах, але веселощі – у падінні. Проте якщо впасти одразу, гри як такої не відбудеться. У зв'язку з цим Нуен пропонує поняття *aesthetic striving play*, тобто «ігрова діяльність, у яку ми залучаємося заради естетичної якості зусилля». На його думку, *striving play* дає нам можливість отримувати естетичне задоволення від дії, вибору та розв'язування задач (Nguyen, 2020, p. 12), що й становить унікальність ігор як медіуму.

У грі перед нами стоїть конкретне завдання й надаються конкретні правила, що необхідно виконувати. У шахах ми приймаємо роль шахіста як агента; у футболі – роль гравця чи тренера. Поза грою ці ролі не існують, але в грі вони стають простором реалізації певного набору навичок для досягнення чіткої мети. Ця конкретність дозволяє Нуену знаходити в іграх естетичні категорії – красу, гармонію тощо, а отже розглядати гру як мистецтво. Автор прямо не формулює визначення мистецтва, проте його підхід очевидно тяжіє до платонівського розуміння: він бачить красу в подоланні ігрових перешкод, а гармонію – у відповідності між максимальним напруженням навичок гравця та рівнем виклику, який пропонує гра.

Підбиваючи загальний підсумок, можемо сказати, що гра є природною діяльністю: вона фактична, притаманна людині від початку її життя та існування як вида, і бажання грати не нав'язується ззовні. Гра водночас потребує і структури, і впорядкованості, щоб відмежовуватися від серйозності та повсякденності, і творчого пориву, завдяки якому вона залишається живою та непередбачуваною. У цьому й полягає амбівалентність гри та складність її дослідження. Водночас гра є чимось значно більшим, ніж способом проведення часу: вона відтворює реальність, але робить це через особливу перспективу власного медіуму, створюючи простір, де досвід, дія й інтерпретація поєднуються в унікальний спосіб.

Висновки до першого розділу

У першому розділі було здійснено критичний аналіз постмодерну як культурної та соціально-філософської парадигми, а також виявлено ті структурні проблеми, які постали внаслідок його історичного вичерпання. Було показано, що постмодерн не сформувався як повноцінна епоха з власним позитивним проектом, а радше виконував функцію діагнозу стану культури, спрямованого на деконструкцію модерних метанаративів, ідентичностей та форм суб'єктивності. Завершення постмодерну не супроводжувалося радикальним історичним зламом, а відбулося через поступове виснаження його критичного потенціалу.

У роботі обґрунтовано використання поняття «постпостмодерн» як дослідницького маркера, що фіксує сукупність теоретичних і культурних тенденцій, які виникають після постмодерну, не претендуючи на проголошення нової завершеної епохи. Такий підхід дозволяє уникнути спрощених схем історичної періодизації та зберегти методологічну обережність, враховуючи як тяглість модерних і постмодерних логік, так і зміну проблемного поля сучасної культури та філософії.

Було показано, що попри різноманіття постпостмодерних теорій, їх можна умовно згрупувати навколо двох полюсів – культурологічного та

філософського. Водночас їх об'єднує спільна опозиція не стільки до постмодерної філософії як такої, скільки до культурних і соціальних наслідків постмодерної парадигми. Йдеться насамперед про іронізацію культури, релятивізацію сенсу, розмиття критеріїв істинності та проблематизацію суб'єктності.

Окремо було наголошено на принциповому розрізненні між філософією постмодернізму та її матеріальним і соціокультурним втіленням. Показано, що ідеї постмодерної емансипації, втілюючись у культурній практиці, призвели не до звільнення суб'єкта, а до формування безцільного релятивізму, що має корозійний ефект на культуру, політику та соціальні інститути. У цьому контексті постмодерн постає не лише як теоретичний дискурс, а як фактор формування кризи сучасної суб'єктивності.

Центральним підсумком розділу є висновок про те, що ключовою проблемою, яку залишив після себе постмодерн, є криза Я. Вона проявляється у втраті автентичності, проблематизації людської агентності, підриві підстав демократичної політичної системи та сумніві щодо можливості автономного суб'єкта. Попри декларований потенціал самоконструювання, постмодерна філософія не надає переконливих підстав для реального здійснення цієї можливості, оскільки суб'єкт у її межах постає переважно як продукт безособових структур і дискурсів.

У розділі показано, що саме ця криза суб'єкта створює умови для формування постпостмодерних підходів, у центрі яких знову опиняється проблема Я. Водночас йдеться не про повернення до модерного есенціалізму, а про пошук нових форм суб'єктивності, здатних поєднати усвідомлення сконструйованості з можливістю дії, відповідальності та самовизначення.

На цій підставі зроблено висновок, що постпостмодерн слід розглядати як простір переосмислення суб'єкта в умовах втрати класичних онтологічних і етичних опор. У межах цього простору постає фігура постлюдини, для якої автентичність більше не може ґрунтуватися на ідеї стабільної сутності, але

водночас не зводиться до іронічної гри без наслідків. Саме тут окреслюється проблемне поле даного дослідження.

Таким чином, перший розділ закладає теоретичні передумови для подальшого аналізу ігрової автентичності як можливого модусу існування постлюдини постпостмодерну.

Основні положення цього розділу викладені в публікаціях автора:

1) Алексеєнко, А. (2025). Амбівалентність гри: *Paidia vs Ludus*. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії», (73), 206–212.
<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-19>

2) 1. Алексеєнко А.О. (2023) Цілісний суб'єкт як центральна проблема пост-постмодерну. *XIX Харківські студентські філософські читання: матеріали наукової конференції студентів та аспірантів (13–14 травня 2023 р., м. Харків)*. Харків, Україна: Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2023. С. 17–18.

Розділ II. Теорія ігрової автентичності

Методологічні зауваження до другого розділу

Перед викладом основного матеріалу роботи нам слід окреслити методологічні рамки дослідження, яких ми дотримуємося, але які часто залишаються «між рядків». Насамперед – про роль людини, автора дослідження. Ми вважаємо, що для комплексного вивчення суб'єкта – постлюдини, у нашому випадку – варто починати не обов'язково із самого суб'єкта, а з фактів, у вітгенштайнівському розумінні. У такому разі може здатися, що ми рухаємося від зовнішнього до внутрішнього. У першому розділі роботи ми визначаємо поточний стан культури, далі – реакцію на нього, аналізуючи авторів і їхню інтенцію. А потім, окресливши власну термінологію для аналізу, ми переходимо до самого суб'єкта, вже в останню чергу. Такий підхід, хоч і видається ґрунтовним, усе ж повторював би критикуваний нами постмодерний спосіб мислення, у якому людина визначається через структури, що стоять над нею. Це зробило б неможливими як її агентність, так і автентичність.

Натомість ми поділяємо к'єркегорівський підхід, де завжди присутня суб'єктивність, і було б некоректно, з погляду автора, легко відкласти власну суб'єктивність (Kierkegaard, 1992 р. 302-303). Тобто, розпочинаючи філософування, ми залишаємося в межах суб'єктивності, адже наше завдання – «зрозуміти самих себе в існуванні» (Kierkegaard, 1992 р. 351). І сам спосіб такого філософствування вже є практикою власної агентності. Адже через активне філософствування я не відкриваю певні істини, а створюю їх – створюю культуру, яка конвенційно може стати істиною для багатьох або вже є істиною для мене, за умови, що я щирий.

Проблема неможливості автентичності після постмодерну

Питання автентичності, якщо розглядати його на фундаментальному рівні, неминуче відсилає нас до проблеми істинності. Інакше кажучи, перш ніж говорити про справжність або автентичність, необхідно замислитися над тим, що саме ми розуміємо під «істиною». Відчуття автентичності безпосередньо

пов'язане зі сприйняттям істинності об'єкта. Тобто для того, щоб суб'єкт міг вважати об'єкт автентичним чи справжнім, репрезентація цього об'єкта має певним чином відповідати його сутності, бути адекватною тому, що об'єкт собою являє (Gee, 2016, р. 66-71). Але одразу постає питання: що робити у ситуації, коли репрезентація – це все, що нам доступно для пізнання? Якщо наше знання про світ завжди опосередковане мовою, культурою, відчуттями і ми ніколи не маємо безпосереднього доступу до «чистої» сутності речей, то як тоді оцінювати істинність і, відповідно, автентичність?

Ситуація не стає легшою, якщо ми ставимо запитання про власну автентичність чи автентичність іншої людини. Якщо ми відходимо від есенціалістської моделі, у якій автентичність безпосередньо пов'язана з пізнанням «істинного себе», то стикаємося зі зникненням самого фундаменту – істини, на якому зазвичай ґрунтується поняття справжності. Без цього підґрунтя автентичність перестає мати об'єктивну опору й перетворюється на щось невизначене. Ба більше, якщо спробувати звести автентичність лише до суб'єктивного відчуття або переживання, ми начебто позбавляємо себе необхідності враховувати інтелектуальний і історичний контекст формування суб'єкта, але таке рішення також не усуває проблему. Навпаки, воно лише переносить її у площину суб'єктивного досвіду, який сам по собі є непостійним і мінливим.

У класичній картезіанській моделі ми стикаємося з раціональним суб'єктом, цілісним і самодостатнім у власному мисленні. Декартівський суб'єкт здатний піддавати сумніву все – світ, почуття, навіть власне тіло, – але зрештою він спирається на власну раціональність як на непохитну опору. Як показав Мішель Фуко у своїх дослідженнях, подібна конструкція суб'єкта завжди передбачає, що суб'єкт є раціональним, і що цей раціональний фундамент автоматично виключає або маргіналізує будь-яке виявлення безумства, ірраціональності чи нестабільності (Foucault, 2001, р. 107). Інакше кажучи, картезіанський суб'єкт за визначенням упевнений у собі. Сумніви можливі, але вони тимчасові й розв'язуються через раціональні міркування,

які виступають своєрідною зовнішньою або, принаймні, більш сталою опорою порівняно з самою суб'єктивністю.

В умовах постмодерну суб'єкт стає об'єктом підозри й критичного розгляду, адже достовірність «Я» більше не спирається на трансцендентні або універсальні засади. Джерела його ідентичності зміщуються у площину соціальних, культурних і економічних чинників: мова, виховання, освіта, сімейні та інституційні практики формують те, що раніше вважалося внутрішньою опорою особистості. За таких умов традиційні критерії істини втрачають свою актуальність, а сам суб'єкт опиняється зануреним у світ, де поняття достовірності й справжності виявляються конструкціями, залежними від контексту, а не є природними чи вічними.

Проект постмодерністського визволення людини стає не пошуком стабільної чи «природної» істини, а спрямовується на перегляд, деконструкцію та переоцінку звичних структур, які продовжують існувати лише завдяки історичній інерції. Визволений суб'єкт стикається з необхідністю створювати власні орієнтири, сенси й цінності в умовах, де колишні гарантії стабільності вже не діють і не можуть бути апеляцією до абсолютної істини.

Ідеальною моделлю такого радикально автономного суб'єкта є шизофренічний суб'єкт Дельоза та Гваттарі. На відміну від класичного раціонального «Я», він не шукає сталої ідентичності й не спирається на фіксовані норми або усталені репрезентації. Його існування виявляється у потоці бажань, зв'язків і взаємодій, у безперервному конструюванні смислів і цінностей. (Савонова, 2019) Автентичність у цьому контексті не є властивістю, закріпленою за суб'єктом, а постає як ефект активного становлення, як результат участі у потоках життя й експерименту з власною ідентичністю. Для шизофренічного суб'єкта авторів «Капіталізму та шизофренії» характерним є рух уперед: він формує нові зв'язки, продукує смисли та створює цінності, не озираючись на минуле чи традиційні орієнтири. На відміну від класичної автентичності, заснованої на узгодженні сутностей і репрезентацій, тут

справжність проявляється в динамічному процесі гри із самим собою та з навколишнім світом, у відкритості до множинності та експерименту. Така перспектива дає змогу розглядати автентичність як процес, а не як фіксований стан, у якому істина виступає не фундаментальною опорою, а тимчасовим і локальним ефектом конкретної дії або переживання.

Однак і постмодерністська інтерпретація автентичності, попри її радикалізм і видиму відкритість, не дає тих відповідей, яких ми шукаємо. Якщо в класичній та екзистенціалістській традиції автентичність розумілася як певна нормативна категорія – тобто як ідеал, до якого слід прагнути, – то в цьому дослідженні ми пропонуємо розглядати її насамперед як досвід автентичності, а не як етичну категорію. Подібний зсув дозволяє уникнути абстрактного нормативізму й зосередитися на тому, як справжність переживається суб'єктом, як вона виявляється у структурі людського досвіду та почуття.

Саме з цієї позиції виникає сумнів у тому, що автентичність як досвід може бути застосована до фігури шизофренічного суб'єкта Дельоза. Шизофренічний суб'єкт, занурений у безкінечний потік становлення, бажань і зв'язків, позбавлений тієї мінімальної впорядкованості та центрованості, яка необхідна для того, щоб можна було говорити про автентичність як переживання. Автентичність за своєю суттю консервативна: вона передбачає утримування центру, орієнтацію на певну сталу опору – чи то традицію, внутрішнє «Я», чи хоча б послідовність суб'єкта стосовно самого себе. Шизофренічний же суб'єкт, навпаки, не знає центру; він постійно перебуває у русі, у стані радикальної трансгресії, своєрідної «подорожі на край ночі», де зникає структурованість досвіду, а разом із нею й можливість говорити про автентичність у її традиційному розумінні.

Водночас ми вже зазначали в першому розділі, що постпостмодерн як культурна й філософська реакція на постмодерн вирізняється саме своєю консервативністю. Якщо постмодерн і, певною мірою, модерн були проєктами радикального оновлення, постійного руху вперед, руйнування й деконструкції

колишніх форм, то постпостмодерн фіксується на зворотному жесті: він шукає повернення, сталість і спокій. У цьому контексті протест проти всеосяжної іронії постмодерну виявляється не випадковим, а закономірним: іронія, що руйнує всі форми серйозності, породжує потребу в справжньому, автентичному, широму та «людському». Постпостмодерн шукає нового способу бути собою, віднайти цілісність в умовах, де радикальна деконструкція вичерпала свій потенціал. Замість нескінченної спроби перетинати межі та занурюватися в трансгресію тут здійснюється рух усередину, до себе, до відновлення можливості особистісного центру.

Підсумовуючи, можна сказати наступне. З одного боку, ми не можемо визнати постмодерну автентичність тією справжньою автентичністю, яка справді затребувана сучасністю: її динаміка розчиняє самого суб'єкта й не дає можливості переживання справжності. З іншого боку, повернення до екзистенціалістської моделі також є неможливим. У моделі, де автентичність людини полягає виключно в її агентності, свободі та непідпорядкуванні зовнішнім обставинам, «Я» занадто радикально протиставляється іншому. Але насправді людина не може існувати в ізоляції: її ідентичність завжди вплетена у соціальні, культурні та мовні контексти. Тому завдання постпостмодерну полягає не у відтворенні екзистенціалістського героїчного суб'єкта й не у прийнятті постмодерністської децентрації без залишку, а у пошуку нової форми автентичності, яка зможе втримати баланс між особистою автономією та включеністю у світ Іншого.

Автентичність як відчуття та досвід

Передусім нам необхідно ретельніше розібратися, що саме ми у цьому дослідженні маємо на увазі під терміном автентичність. Це особливо важливо тому, що автентичність – один із тих термінів, які активно використовуються в повсякденній мові, але далеко не завжди осмислюються. Ми чуємо й вимовляємо це слово настільки часто, що воно ніби втрачає значення: воно може стосуватися як людини, так і об'єкта, як суб'єктивних переживань, так і матеріальних об'єктів. Якщо говорити про об'єкти, то «автентичний»

найчастіше вживається у значенні «справжній», «оригінальний», «непідробний». Проте це визначення не вичерпує його побутового сенсу. Часто йдеться не стільки про певну об'єктивну якість чи її відсутність у неавтентичного об'єкта, скільки про символічну цінність оригіналу – про його унікальність та відносну до чогось первинність і зв'язок з нею. Візьмем, наприклад, фразу «автентична кухня». У цьому контексті «автентичний» фактично виступає синонімом слова «справжній», протиставляючись поняттям «штучний», «адаптований» чи «спрощений». У рекламі, особливо гастрономічній, часто використовується і слово «оригінальний» – причому не у значенні «унікальний» або «незвичайний», а у сенсі «традиційний», «такий, як було спочатку». (Щоб не брати одиничні приклади, звернімося до популярних сайтів зі статтями про автентичну українську кухню: (Authentic savor of Ukraine), (Клопотенко. Автентична українська кухня), (11 українських страв, які ми почали забувати). Також наведемо приклад закладу KFC, який у своїх рекламних слоганах посилається на оригінальні традиції приготування, що йдуть від полковника Сандерса до сьогодні. А слоган «Саме так смакує курка» апелює до класичного розуміння автентичності, де є есенція і є репрезентація. У ролі першої виступає курка, що повинна мати певний смак і ніяк інакше, а в ролі другої – курка, як її готують у KFC відповідно до цієї есенції).

На перший погляд може здатися, що для споживача першорядне значення мають смак продукту та його ціна. І справді, вартість і смакові якості є важливими параметрами, однак реклама далеко не завжди робить на них наголос. Залежно від цільової аудиторії питання ціни може бути навмисно опущене: для деяких груп акцент на дешевизні чи економії може навіть сприйматися як ознака низької якості й, відповідно, відштовхувати. Але навіть якщо залишити ціну осторонь, смакові характеристики їжі не залежать безпосередньо від її автентичності. Ресторан з автентичною мексиканською кухнею не дає жодної гарантії, що їжа буде смачною для всіх відвідувачів. Кожна кухня має свої особливості, і, наприклад, мексиканська може

відштовхнути людину, яка не витерплює гострі страви. Проте саме слово «автентичність» виявляється достатньо привабливим, щоб служити маркетинговим інструментом. Воно створює відчуття цінності, навіть якщо людина не може точно пояснити, у чому саме ця цінність полягає. Подібним чином слово «оригінальний» використовується й в інших контекстах – скажімо, при описі брендового одягу чи антикварних меблів. Коли ми говоримо про «оригінальне» пальто Prada, то йдеться не про стиль, не про крій і навіть не про якість матеріалу. Адже ту саму модель можна пошити в ательє на замовлення – іноді навіть з кращою якістю виконання, ніж у масовому виробництві. Ба більше, це може виявитися дешевше або, навпаки, дорожче – але в будь-якому разі така річ не буде визнана «справжньою», вона залишиться підробкою. Таким чином, коли нам продають «автентичність», нам фактично не продають ні якість, ні раціональну вигоду. Під цим словом приховується щось інше – символічний капітал, відчуття зв'язку з оригіналом, із чимось «первісним». Автентичність стає своєрідним маркером цінності, що не зводиться до утилітарних характеристик. Саме тому цей термін виявляється таким стійким і затребуваним як у повсякденній мові, так і в маркетингових стратегіях.

Тут доречно звернутися до знаменитої праці Вальтера Беньяміна «Твір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності» – одного з ключових текстів ХХ століття, у якому філософ аналізує наслідки технічного прогресу для мистецтва та сприйняття художніх об'єктів. У своєму есе Беньямін детально розглядає, як винайдення й поширення технологій тиражування – від фотографії до кінематографа – радикально змінили саму природу мистецтва. У центрі його роздумів знаходиться поняття аури твору мистецтва. Саме аура, за Беньяміном, наділяла твір особливим статусом і надавала йому автентичності – до того моменту, як стало можливим масове та легке копіювання. Зі зростанням кількості та якості технічних засобів відтворення ця аура поступово руйнується, зникає унікальність і неповторність твору, про що й пише Беньямін.

На перший погляд може бути спокусливо ототожнити ауру з тим джерелом автентичності, про яке йшлося раніше: мовляв, саме вона і є тією невлливою якістю, що надає об'єктові цінності. Проте Беньямін дає точніше визначення: аура – це «відчуття даліни, попри фізичну близькість предмета, що розглядається» (Benjamin, 2010, p.17). Це відчуття дистанції, що не є простим віддаленням у просторі, а пов'язане з культовим значенням твору мистецтва та особливостями його сприйняття у часі й просторі. Тобто аура має релігійне походження (Emison, 2021, p. 6). У сучасному світі, де сакральні основи значною мірою втрачені, подібна аура з'являється вкрай рідко. І головне – вона не зовсім може бути застосована у нашому випадку. Адже коли ми говоримо про автентичність продукту, ми не дистанціюємося від нього, а навпаки – активно споживаємо його, привласнюємо, робимо частиною власного досвіду. Втім, важливо зазначити: за Беньяміном, твір мистецтва має ауру тому, що він був або залишається об'єктом ритуалу. Суть ритуалу – у партиципації, в участі. Через повторення архетипічного жесту відбувається призупинення часу: людина виходить із повсякденного, профанного часу і входить у сакральне, відтворюючи через дію міфічну подію. Структура ритуалу завжди підкреслює подвійність: ми одночасно відчуваємо близькість участі й недосяжність сакрального, його віддаленість. Саме ця амбівалентність – поєднання близькості й віддаленості – і була ядром аури. Сакральне забезпечувало відчуття дистанції, оскільки повсякденне життя залишалося у профанному вимірі. Але в умовах сучасності, де сакральне майже зникло з колективного досвіду, аура не щезає безслідно – вона трансформується. Ритуали втрачають сакральний сенс і стають способами долучення не до трансцендентного, а до профанного досвіду Іншого – культурного, етнічного, історичного.

Якщо повернутися до нашого прикладу з автентичною кухнею, то насправді фраза «автентичний смак» або «автентична страва» продає не сам продукт як такий, а певний досвід. Споживаючи «автентичну кухню народів світу», ми символічно долучаємося до чужого культурного простору,

переживаємо його як щось раніше недосяжне, частково трансцендентне нашому досвіду. Таким чином, «автентичність» стає заміником утраченої аури: вона створює ілюзію співпричетності до чогось більшого, ніж просто їжа на тарілці. Це досвід не просто смаку – а участі, хай навіть символічної, в іншій культурі, у чужому міфі, у чужому часі. Тобто через автентичне відбувається емпіричне пізнання досвіду Іншого, адже «автентичне» – це маркер справжнього досвіду.

Але в такому разі перед нами постає низка запитань. По-перше, виходячи з опису сучасної культурної парадигми в першому розділі, можна припустити, що автентичність – це доволі проблематичне поняття. Адже вона спирається на певну істину і навіть есенцію, на справжнє, якому має відповідати автентичність (справжнє – істина, автентичність – відповідність образу істині). І якщо в постмодерні справді стало неможливо говорити про об'єктивну істину, то як ми можемо говорити про автентичність? Ще більш проблематичною вона стає, якщо врахувати постмодерністську критику модерного суб'єкта, носія цілісного й есенціалістського я. Як можлива автентичність, якщо єдиного я не існує, а ті постлюдські уламки, з яких складається суб'єкт, зумовлені зовнішніми факторами?

На нашу думку, проблема тут не у складності відповідей, а у хибності самих запитань. Адже якщо ми розуміємо автентичність як досвід – то всі озвучені вище питання просто знімаються. Знімається питання про справжність автентичності та її підґрунтя, принаймні в межах цього дослідження. На наш погляд, це дає змогу аналізувати наявний досвід автентичності замість того, щоб визначати, чи є він «справжнім». Розгляньмо зворотню ситуацію на прикладі Зігмунта Баумана. У «плинній сучасності» (Bauman, 2013) автентичність опиняється під загрозою зникнення в лавині особистих історій, що лише створюють ілюзію індивідуальності та внутрішньої глибини. Насправді ці історії є простим відображенням і відтворенням суспільних шаблонів мислення, народжених у медійному просторі. Засоби масової інформації формують дискурсивне поле, у якому

суб'єкт навчається говорити про себе, наслідуючи готові моделі сповідальності, які вже схвалені й тиражовані культурою (Кочубейник, 2010). Таким чином, суб'єктивність перестає бути виявом внутрішнього досвіду й перетворюється на перформанс – ретельно вибудований образ, покликаний відповідати очікуванням аудиторії. Відсутність справжньої автентичності у мнимо автентичному «Я» приховується за демонстраціями ширості – суспільними ритуалами відвертих інтерв'ю, емоційних зізнань і публічних сповідей, де інтимне стає товаром і засобом соціальної комунікації. В умовах плінної сучасності людина живе не стільки зсередини, скільки назовні – у постійному прагненні бути побаченою, зрозумілою й прийнятою. Тому акт сповіді на ток-шоу, у соціальних мережах чи блогах стає не способом самопізнання, а формою участі в колективній грі репрезентацій, де індивідуальне розчиняється в нескінченному повторенні соціальних ролей.

Але така позиція, яку можна побачити у критиці медійної сповідальності, виходить із моралізаторського ставлення до автентичності, де справжність розуміється як щось об'єктивно вимірюване, що має набір сталих і універсальних критеріїв. У такій інтерпретації автентичність перетворюється на моральний імператив, на своєрідну норму, якій суб'єкт повинен відповідати, щоб бути визнаним «справжнім». Проте подібний підхід неминуче веде до парадоксу: визнаючи можливість об'єктивного судження про чужу справжність, ми тим самим позбавляємо людину автономії – того самого підґрунтя, на якому взагалі можливо говорити про автентичність як про особистий досвід.

Якщо людина відчуває, що вона автентична, якщо її внутрішній досвід переживається нею як справжній, ми не маємо права заперечувати це відчуття, адже воно належить тільки їй. Будь-яка спроба зовнішньої оцінки – на кшталт визначення чи є хтось «щирим» хтось чи лише «грає роль» – є втручанням у суб'єктивний простір, де критерії істинного й хибного не можуть бути уніфіковані. Абсурдно вирішувати за іншу людину, наскільки щиро вона говорить чи наскільки «реальним» є її внутрішній досвід: саме тут і

виявляється фундаментальна межа між моральною нормою та переживанням досвіду. Коли ж людина отримує досвід автентичності Іншого – через споживання чи комунікацію – лише носій цього досвіду має авторитет у визначенні ступеня його справжності. І навіть це не відмінить відчуття автентичності у моменті. Ніхто ззовні не здатен це встановити, і вже тим більше цього не повинен робити філософ, який за своєю природою прагне піднятися над «пересічною людиною».

Саме тому наша основна ідея полягає в тому, що морально-етичне чи есенціалістське трактування автентичності неминуче втрачає її сутнісне ядро – досвід. Без досвіду автентичності, без цього внутрішнього переживання себе як справжнього, будь-які розмови про автентичність залишаються порожніми абстракціями. Моральна категорія, позбавлена екзистенційного наповнення, перетворюється на пусту риторику, на набір норм і приписів, що не мають стосунку до реального буття суб'єкта. Натомість справжність існує лише там, де людина переживає її безпосередньо – хай навіть це переживання не вписується у звичні схеми, здається поверховим, тимчасовим чи навіть штучним. Тільки через сам досвід справжності, яким би суперечливим він не був, людина стверджує свою автономію й можливість бути собою.

Неоднорідність сенсуальності постлюдини

Однак перш ніж ми перейдемо до наступної характеристики автентичності, варто детальніше сказати про чуттєвість постлюдини, адже викладене в попередньому розділі може здатися таким, що суперечить умовному канону філософських досліджень про постлюдське – а саме питанню чуттєвості постлюдини.

Термін постлюдина часто згадується у зв'язці з роботами, кіборгами, штучним інтелектом, концепціями завантаження свідомості на електронний носій тощо. Також термін постлюдина часто вживається у зв'язці з пласкими онтологіями, де людина онтологічно дорівнює іншим об'єктам. Усі ці асоціації створюють антигуманістичну ауру довкола терміна постлюдина, і постлюдина

може сприйматися навіть як анти-людина – істота, що відкинула від себе все, що ми вважаємо людським. Це також стосується й емоцій. Назва класичної книги Філіпа Діка «Чи мріють андроїди про електричних овець?» чудово передає головний сумнів щодо роботів – наявність емоцій. Питання самоідентифікації людини завжди було ключовим не лише у філософії, а й у культурі як такій. І визначення, як відомо, дається через виключення. Тому людство завжди намагалося знайти свою унікальність, визначаючи через цю унікальність себе. Довгий час раціональність людини вважалася характеристикою, що відрізняє її від інших. Власне, наш вид називається *Homo Sapiens*, тобто людина розумна. Але ця частина ідентичності стає дедалі більш сумнівною. По–перше, деякі тварини також є розумними – питання лише у ступені нашої та тваринної (вживаємо тут це сумнівне розмежування) розумності. Але й ступінь розумності не може бути нашою відмінною характеристикою, адже з розвитком технологій з'явилися складні обчислювальні машини, які в рази розумніші за людину, якщо ми говоримо про механічну раціональність. І якщо міряти людяність розумністю як раціональністю, то вже зараз цілком можна сконструювати антропоморфного робота, здатного спілкуватися й виконувати обчислення на рівні доступних нам моделей ШІ. Але назвати такого робота людиною буде важко. Та й постлюдиною також, як стане зрозуміло далі.

Тоді в нас залишається емоційність. Саме вона й стала головною проблемою у питанні визначення людини. З одного боку, маємо твори, що підкреслюють небезпеку чистої раціональності без емоцій. Це типовий сюжетний троп, який є, наприклад, у фільмі «Я, робот» 2004 року. За сюжетом, робот, яких повсюдно використовують у побуті, скоює вбивство, хоча роботи запрограмовані не шкодити людям. І головний герой, детектив, намагається зрозуміти, в чому ж причина. Виявляється, що установку на пацифізм роботам скасував штучний інтелект, який контролює всіх роботів. Але робить він це заради блага самих людей – принаймні, на його думку. Сюжет фільму «Я, робот» і незліченна кількість інших схожих науково–фантастичних сюжетів

підкреслюють проблему того, що опора на чисту раціональність, не врівноважену емоціями та емпатією, може призвести до катастрофічних наслідків. Якщо не інтерпретувати їх як твори з луддистськими ідеями, там можна чітко простежити думку про те, що саме емоції роблять людину людиною. З іншого боку, існують такі твори, як згадана нами новела Філіпа Діка та її екранізація – «Той, що біжить по лезу». У подібних роботах відбувається не визначення людини, а навпаки – її розмиття. Адже в книзі Філіпа Діка андроїди відрізняються від людей тим, що вони не здатні відчувати емпатію. Але чи так уже сильно ми відрізняємося від андроїдів? Адже є представники людства, чия втома та цинізм роблять їх більш беземоційними ніж будь який андроїд.

Але як у першому, так і в другому випадку, людина тут визначається саме через емоційність та емпатію. А це, своєю чергою, постгуманістична риторика. Тобто постгуманізм, який на перший погляд здається анти-людським, насправді є людянішим за сам гуманізм. Адже гуманізм визначає людину через її раціональність – або під впливом інерції захвату перед розумом, що тягнеться ще від доби Відродження (Norman, 2004), або внаслідок гносеологічної моделі (Brentano, 1995). На цьому справедливо наголошують і це критикують дослідники постгуманізму з різних позицій (Piacente, 2022). Наприклад, Брайдотті описує гуманізм як «доктрину, що поєднує біологічне, дискурсивне та моральне розширення людських здатностей у ідею телеологічно зумовленого, раціонального прогресу» (Braidotti, 2013, p. 13). Замість класичного гуманізму Брайдотті пропонує нову модель людини – вже постлюдини, яка є «більш складним та реляційним суб'єктом, сформованим утіленістю, сексуальністю, афективністю, емпатією та бажанням як основними якостями» (Braidotti, 2013, p. 26). Перемикання акценту на емоції має кілька причин. По-перше, ця риторика є частиною жіночої емансипації. Поняття людини як раціональної істот завжди робило жінок менш вільними, трохи менш людьми, ніж «нормальна» людина, тобто чоловік, воно їх виключало. Адже в класичних соціальних ролях чоловік – це завжди

раціональний стоїк, а жінки – емоційні та істеричні. По-друге, там, де розум вирізняв людину серед тварин, емоційність об'єднує нас із ними. Брайдотті посилається тут на Франса де Вааля, чийі роботи присвячені комунікації, емпатії та емоціям у тварин та людей. У своїх працях він полемізує з позицією, що людина є егоїстичною (Vaal, 1996), і стверджує, що в соціальних тварин існує певна форма моральності, яка допомагає виживати та еволюціонувати. Робив він це як у формі дослідження, так і в полеміці з іншими філософами (Vaal, 2006), екстраполюючи висновки, отримані з досліджень над приматами, на людське суспільство (Vaal, 2009). Його антикапіталістичну та антигуманістичну позицію й переймає Брайдотті. Глобально ж ми можемо сказати, що відчуття не варто трактувати як людське, власне людське, адже у загостреному й водночас осмисленому вигляді вони стають не лише якістю, а й умовою постлюдського.

Але так само, як ідеї можуть бути більш або менш актуальними, так і емоції в різних культурних умовах можуть відрізнятися за своєю актуальністю та інтенсивністю. Наприклад, у середньовіччі релігійний екстаз був більш поширеною емоцією, ніж у наш час, який не вирізняється надлишком ідей, у які можна вірити. Так само сумніви й невпевненість, що підсилюють рефлексію, були актуалізовані лише романтизмом. У попередньому розділі ми говорили про те, що повноцінне відчуття ускладнене через іронію та невіру, привнесені в культуру постмодерном. І це справді так, однак звернімо увагу на хід, зроблений Девідом Фостером Воллесом. Він працював не стільки з абстрактними концептами, скільки звертався безпосередньо до людини. Його форма творів передбачає присутність автора в тексті та його рівність із читачем. Наприкінці свого есе про культуру й телебачення він звертається до майбутніх інтелектуалів, які мають зробити культуру більш щирою. Один із його найвідоміших текстів – звернення до студентів. Тобто замість того, щоб презентувати переконливу ідею, у яку люди мають повірити, Воллес презентує себе як людину з думкою. Як автор художніх творів він апелює до тієї емоції, яка лишається сильною – до емпатії. Тобто, строго кажучи, ми не можемо

говорити про емоційність загалом, як про певний універсальний та однорідний стан, притаманний кожному суб'єкту або кожному культурному контексту. Емоційність як така може бути зниженою в окремого суб'єкта через депресивність чи інші психічні чинники, що часто й породжує ілюзію тотального «зникнення» емоції. Однак якщо ми переносимо фокус з індивідуального рівня на рівень культури чи спільноти, стає очевидно, що емоційність ніколи не існує як єдиний потік. Радше йдеться про складну мозаїку або навіть про кластери емоцій, у яких одні афекти приглушуються, втрачають значущість або стають соціально небажаними, тоді як інші, навпаки, актуалізуються, посилюються й набувають статусу колективно поділюваних.

У сучасних умовах кризи великих наративів і труднощів із тим, щоб спрямовувати свою віру в усталені ідеї, стає зрозумілою тенденція перенесення цієї «віри» на інших людей – чи то локальні спільноти, активістські групи, чи спільноти нового типу, що виникають на межі онлайну й офлайну. Те, що пізні постмодерністські та постгуманістичні автори називають новою чутливістю, якраз і проявляється у цьому переналаштуванні емоційних векторів. Якщо ми уважно розглянемо те, як Брайдотті, Вааль чи Харуей говорять про емоційність, то помітимо, що вони насамперед підкреслюють значущість емпатії – не як простої емоції, а як структурного принципу нового соціального уявлення. Показово, що Донна Харуей уже на першій сторінці свого «Маніфесту кіборгів» формулює цю позицію гранично чітко: «Богохульство захищає від моральної більшості всередині, водночас наполягаючи на потребі у спільноті» (Haraway, 1991, p. 2). Тут богохульство виступає не як довільний жест руйнування, а як тактика розриву з пригноблювальними структурами модерного гуманізму. Однак для богохульства потрібно серйозно ставитися до об'єкта осквернення: якщо він не має для суб'єкта жодного значення, то й жест руйнування втрачає силу. Харуей показує, що критика системи не скасовує фундаментальної потреби у

спільноті, хай і спільноті нового типу – гібридній, техно–органічній, заснованій на інших принципах солідарності.

Адже класична модерна людина – це передусім індивідуаліст, автономна монолітна одиниця, замкнена в межах власного «я» та власної раціональності. Постгуманістичні теоретики, навпаки, прагнуть змінити цю фігуру автономного суб'єкта, показати її історичну й культурну обмеженість. Ця думка найбільш очевидно простежується у Розі Брайдотті, де вона безпосередньо критикує Марту Нассбаум. Нассбаум пропонує повернення до класичного гуманізму як до способу розв'язання постлюдської проблеми, допускає можливість відновлення колишнього ідеалу універсальної людини. Брайдотті ж пропонує радикально інший шлях – більш експериментальний і в певному сенсі ризикований. Вона прагне вибудувати нову нормативність, у якій замість повернення до індивідуалізму модерну відбувається «спроба виробити оновлені претензії на спільноту й належність з боку сингулярних суб'єктів, які взяли критичну дистанцію від гуманістичного індивідуалізму» (Braidotti, 2013, p. 39). Тобто унікальні, сингулярні суб'єкти, вже відірвані від логіки модерного індивідуалізму, намагаються заново сконструювати способи належності та спільноті. Це не повернення до традиційного колективізму, а пошук нових форм спів–буття, можливих в умовах постгуманістичного зсуву, де емоційність розуміється не як внутрішня приватна річ, а як розподілена, співпродукована й підтримувана структура. До критики індивідуалістичної моделі людини долучається і Майкл Річардс, автор книги «Posthuman Community Psychology: A Psychology for Marginalised People» (Richards, 2023), повторюючи вже сталу філософську істину про те, що класична модель людини працює як виключальна. Загалом, думку про те, що постлюдина прагне до створення зв'язків, можна зустріти в будь–яких роботах про постлюдину. Це не просто політичний проєкт, а постлюдська властивість. Він не лише прагне створювати зв'язки – він за самим своїм визначенням перебуває в мережі зв'язків. І оскільки постлюдина сенсуальна, то ці зв'язки вибудовуються на емпатії, де раціональність відіграє допоміжну роль. Завдяки

всьому сказаному вище важко не помітити, що постлюдська чуттєвість – це ще й підґрунтя для політичного проєкту. Образ модерного індивідуаліста хоч і налаштований під ліберальну демократію, однак практичні приклади показали, що перебуваючи в ситуації придушення політичного у громадянському суспільстві, такий суб'єкт цілком може бути аполітичним і байдужим до всього, що відбувається довкола, фокусуючись на споживанні та особистих проблемах. У протилежній ситуації всездозволеності політичне життя сприймається як шоу, де політичні актори максимально дегуманізовані в очах суб'єкта. Постлюдина ж перебуває у постійній взаємодії не лише з людьми, а й із навколишніми об'єктами загалом. Тому фігура постлюдини може служити відповіддю на байдужість індивідуалістичної модерної людини до інших акторів і відкрити шлях до кооперації для розв'язання глобальних проблем.

Проте, якщо ми вже вказали на те, що постлюдська чуттєвість не може бути редукована до емоційності у вузькому, психічному чи індивідуалістичному сенсі, то наступним кроком стає звернення до самої сенсуальності як до розгорнутого тіла постлюдини. Адже в постгуманістичній оптиці те, що ми звикли називати емоціями, перестає бути внутрішнім психологічним станом і стає формою залучення до світу – ефектом співналаштованості з оточенням. Саме тому сенсорні дослідження голосового, одоративного, тактильного й смакового вимірів стають необхідними для пояснення того, як формується чуттєвість постлюдини.

Наприклад, голосове не є просто інструментом репрезентації змісту. Голос – це те, що виходить за межі суб'єкта, те, що передує артикуляції та уможлиблює її (Гайдамчук, 2021). Він є ефектом надлишкового, тим, що не може бути цілком асимільоване. У цьому сенсі голос у постлюдини – це не приватний та одиничний емоційний вияв, а простір резонансу, де суб'єкт складається з багатоголосся, що проходить крізь нього. Таке бачення повертає емоційність до її тілесної основи, оскільки емоція стає не внутрішньою інтенцією, а подією звучання, динамічним та спільним поєднанням суб'єкта з

іншими. Чуттєвість тут постає як процесуальна відкритість, коли голос постійно вислизає з-під контролю «я» та уможлиблює появу нових форм співбуття.

Одоративне робить цю відкритість ще більш очевидною. В контексті нашого дослідження це, мабуть, найважливіше відчуття. Запах є тією формою чуттєвості, яка завжди діє між, розчиняючи жорсткий поділ на внутрішнє та зовнішнє. В західній філософській традиції є очевидним факт існування різних тіл. І умовою їх існування є пустий простір між ними, бо інакше різні тіла було б неможливо розрізнити. Запах змушує нас переосмислити цю концепцію, оскільки він відчувається ще до безпосереднього контакту з тілом і знаходиться, як ми вже сказали, поміж тілами. Це робить очевидною ідею, що ми є не окремими тілами, а знаходимось в мережі зв'язків. Навіть якщо візуально ми бачимо лише розрізненні об'єкти – запах викриває цю оману візуального. Він не потребує кодування чи інтерпретації – він діє безпосередньо, як атмосферний афект, що створює поле спільного відчуття. Через це одоративне набуває статусу не «нижчого» чуття, а одного з найрадикальніших постлюдських модусів. Саме запах показує, що емоція перестає бути чимось внутрішнім і стає станом середовища, у яке суб'єкт занурений. Це чуттєвість, що не належить одному тілу й ніколи не припиняється на межі шкіри. Запахові події – це не індивідуальні реакції, а атмосферні процеси, які формують нові типи колективної емоційності.

Тактильне ж стає ключем до розуміння постлюдинної тілесності як екстимної. Дотик – це завжди порушення межі, взаємопроникнення, зсув стійкої структури суб'єкта в бік мережевої постлюдини. Утім, у постгуманістичній перспективі йдеться не про інтимність у традиційному сенсі, а про постійну прочиненість, радикальну відкритість іншому. Слизове, рідке, шкірне – це не просто типи дотику, а онтологічні форми, у яких тіло виявляється як середовище проходження сил, інтенсивностей, контактів. Самі контакти теж мають свою градацію як по ступіні інтенсивності, так і по відкритості та розчинення суб'єкту. Якщо розглянути емоційність у цьому

контексті, то вона виявляється не чимось внутрішнім, а своєрідним «відбитком дотику», ефектом взаємодії тіл, який ніколи не буває одностороннім. Емоція в постлюдині – це слід контакту, те, що залишається після зіткнення, взаємного впливу, проникнення. Дотик, так само як і емоція, завжди є подією співприсутності.

Смакова чуттєвість, у свою чергу, найвиразніше демонструє не тільки механізм постлюдської взаємопов'язаності. Смак – це момент, коли зовнішнє буквально стає внутрішнім, коли інше проходить крізь суб'єкта і трансформує його. Якщо тактильне переважно впливає на психологічний стан, то відчуття смаку є більш матеріальним втіленням дотику, де об'єкти радикально трансформуються. У смаковому досвіді відчуття перестає бути чимось зовнішнім щодо мислення – воно стає структурою осмислення світу. Смак є одночасно і фізичною подією, і актом оцінки, і способом творення смислів. Через це тестуальність виявляє глибинну спорідненість із текстуальністю: як письмо змінює сенс, так і смак змінює тіло. У цій логіці емоційність постлюдини – це не переживання, а процес асиміляції, коли суб'єкт формується через поглинання, перетравлення, перетворення іншого.

Узагальнюючи, можна сказати, що всі ці сенсорні модуси – голосовий, одоративний, тактильний, смаковий – демонструють одну ключову рису постлюдини: її чуттєвість є розширеною, розподіленою й міжсуб'єктною. Емоційність перестає бути властивістю індивіда. Вона стає режимом буття у світі, способом вплетення тіла в складну мережу взаємодій. Постлюдина відчуває не тому, що просто має емоції, а тому, що її сенсорне тіло – це місце, де світ проходить через неї.

Сенсуальність і емоційність у постлюдині не протиставляються, а збігаються. Емоція стає формою сенсуального контакту, а сенсуальність – онтологічним підґрунтям емоції. І, зрештою, чуттєвість постлюдини – це не про внутрішній досвід суб'єкта, а про його участь у розподіленому полі чуттів, де кожен вияв емоційності є подією співналаштованості, резонансу й взаємного проходження процесів, що перевищують будь-яке окреме «я».

Консерватизм як структурна риса автентичності

Питання автентичності після постмодерну стикається з фундаментальним парадоксом: прагнення бути собою потребує не лише свободи самотворення, а й певного внутрішнього тяжіння до сталості, тобто консервативного моменту. Ідеться не про консерватизм як ідеологію, а про онтологічну функцію, без якої суб'єкт розпадається у потоках симуляцій, фрагментацій та нескінченних інтерпретацій, описаних постструктуралізмом (Derrida 1978; Baudrillard 1994). Навіть якщо ми визнаємо, що «я» не є наперед заданою сутністю, а постає через наративи, практики та контексти, сама можливість відчувати власну цілісність вимагає умови мінімальної послідовності. Ця умова і є тим, що можна назвати консерватизмом автентичності – стійкою рамкою, яка дозволяє суб'єкту не тільки змінюватися, але й зберігати впізнаваність власного екзистенційного стилю. В першу чергу, консерватизм є механізмом утримання форми. У перформатизмі Рауля Ешельмана, де суб'єкт «повертається» після постмодерного розпаду шляхом жорсткого рамкування смислу (Eshelman 2008), цей механізм працює як сила, що утримує означення від розчинення. Суб'єкт створює навколо себе структуру, яка не стільки обмежує, скільки дозволяє вибудувати стійку позицію, обов'язкову для формування автентичного жесту. Автентичність тут неможлива без певного консервативного акту – самопримусу, завдяки якому суб'єкт обирає бути послідовним із самим собою.

Автентичність будується навколо стрижня певної традиції. Або краще варто сказати «уявлення традиції», оскільки ми не надаємо традиції онтологічної значущості, як консерватори традиціоналісти. Традиція, про яку ми кажемо, є певне стале уявлення, яке підпитується в першу чергу інтерсуб'єктивною істиною, а не трансцендентним міфом. Це можуть бути як традиції характерні для суспільства, так і для певної сім'ї. Вочевидь, якщо людина дотримується певного, наприклад, світогляду, вона знаходиться в рамках цього дискурсу, або, традиції. Але очевидно і те, що якщо вона

протистоїть цьому світогляду, вона також знаходиться в його рамках. Тобто її світосприйняття так чи інакше залежить від певної традиції, відрізняється лише позиція, в якій людина до неї знаходиться. Але цих традицій зазвичай декілька. Це те, з чим ми стикаємось в різних колективах, як онлайн так і офлайн, в літературі, яка вплинула на нас, національному міфі і т.д.. Джерелом традиції можуть бути навіть певні люди, які в наших очах мають достатній авторитет, щоб надавати авторитет традиційності їх світогляду. Тобто традиція в нашому розумінні, це інтерсуб'єктивно підтримуваний комплекс світоглядних настанов і естетичних орієнтирів, який структурує досвід суб'єкта та забезпечує стабільність його самосприйняття, не будучи при цьому метафізично незмінним. Такі локальні традиції можуть формувати унікальне відчуття автентичності в людини, оскільки стрижнів традиції може бути безліч. А при зустрічі з новими традиціями, цей досвід впливає на їх сприйняття.

За своєю суттю, консервативність є вольовою та інерційною. У проєктах пост-постмодерну суб'єкт не повертається до традиційної сутності, але творить локальну сталу точку, яку можна описати як екзистенційну інерцію. Це не есенціалізм, а самообрана сталість, точка, від якої ми робимо вольовий поштовх. Дійсно постпостмодерна етика ґрунтується на активному виборі суб'єкта.

Приклади екзистенційної інерції ми знаходимо ще у Ніцше, який, в своєму концепті надлюдини, розглядав не тільки відносність та фіктивність цінностей та традицій, але й давав настанови для їх зміни. Також Девід Фостер Воллес обирає бути щирим не завдяки нинішній культурній ситуації, але всупереч їй. Він спирається не тільки на суспільні традиції, але і на традиції більш локальні та та відчуття автентичності. Автентичність постає не як повернення до істинного «я», а як тривала лінія самотворення, у якій минулі вибори мають вагу, а не скасовуються потоками релятивізму. Консерватизм тут – це спосіб утримати тривалість, зробити суб'єкта впізнаваним у часі.

Консерватизм у структурі автентичності не є запереченням свободи, а радше тим елементом, що робить свободу взагалі можливою. Свобода стає продуктивною лише тоді, коли вона має певну форму, коли її рух спрямований і обмежений рамкою, яку суб'єкт сам визнає своєю. Автентичність, будучи способом існування у відкритості та творчості, потребує внутрішньої межі: без неї свобода розпадається на хаотичну мінливість, де будь-яке самовизначення негайно втрачає стійкість. Тому ідентичність ніколи не є чистою текучістю; вона можлива лише як гра, вписана у певні правила, яким суб'єкт добровільно підпорядковує себе. Гра без правил перестає бути грою, так само як свобода без форми перестає бути свободою і перетворюється на безсилу розсіяність.

Суб'єкт може виступати автором власного життя лише тоді, коли має внутрішній центр ваги – навіть якщо цей центр створений ним самим, навіть якщо він є результатом ігрової самоконструкції, а не апеляції до есенціалістського «я». Цей центр ваги й утворює консервативний момент автентичності: не як вірність традиції чи нормам, а як здатність зберігати континуїтет власного існування у потоці виборів, жестів і перформативних актів. Консерватизм тут проявляється як певна сталість стилю, як упізнаваність суб'єкта в часі, як ритм, що не дозволяє розчинитися у нескінченних можливостях сучасності.

У цьому сенсі автентичність постає як динамічна взаємодія між творчою мінливістю та стабілізуючим консервативним принципом. Вона не обирає між свободою і формою, між іронією і серйозністю, між відкритістю гри та відповідальністю за її правила. Навпаки, автентичність постпостмодерного суб'єкта виникає саме в точці їхнього поєднання: там, де свобода набуває форми, а форма перестає бути тиранією; там, де гра триває, бо має власну рамку, і де суб'єкт є водночас і гравцем, і архітектором правил. Цей баланс між рухом і тривалістю, між поривом і самопримусом і формує суб'єкта, здатного втримувати власну автентичність не як сутність, а як тривалу, послідовну і водночас гнучку практику самотворення.

Таким чином ми приходимо до певного екзистенційного консерватизму (McPherson, 2019). В ньому ми зтикаємось зі світом, який сформований не нами, але ми маємо певну ступінь агентності в ньому. Предзадані структури умовні і можуть змінюватись, і ми самі їх можемо змінити, але їх зміна залежить не тільки від нашого воління. Тобто ми розуміємо, що структури і традиції умовні, але з таких умовностей і складається наше сприйняття, сенс речей. Тому суб'єкт знаходиться в постійному процесі коливання між данністю та умовністю. Автентичність, в таких умовах, є скоріше невловимим відчуттям, інтуїцією, яка вислизає кожен раз, коли ми намагаємось її концептуалізувати (Bialystok, 2014). Принаймні, як онтологічну категорію.

Ігрова автентичність як модус

У сучасному постпостмодерному контексті поняття автентичності потребує принципового перегляду не лише на рівні змісту, але й на рівні онтологічної рамки, в межах якої воно мислиться. Після радикальної критики суб'єкта, здійсненої постструктуралізмом, і розмиванні та, подекуди, унеможливлення ідеї внутрішнього, стабільного «Я», автентичність більше не може бути витлумачена як сутність, що передує досвіду, або як відповідність певній глибинній, незмінній ідентичності. У цьому сенсі повернення до есенціалістських моделей автентичності неминуче набуває або наївного, або реакційного характеру. Водночас сама потреба в автентичності не зникає, а трансформується, вимагаючи нових категоріальних засобів опису.

Одним із таких засобів є поняття модусу, яке дозволяє мислити автентичність не як властивість або стан, а як спосіб існування, певний режим буття суб'єкта в історично конкретних умовах. Наголосимо, що термін модус має якщо не традицію, то прецеденти використання в контексті, в якому ми використовуємо його (Коваленко, Мелякова & Кальницький, 2024). Модус у цьому контексті означає не фіксовану якість, а динамічну форму організації досвіду, що розгортається через практики, дії та залученість у світ. Саме в такому ключі ігрова автентичність може бути витлумачена як модус існування

постлюдини – не як повернення до «справжнього Я», а як спосіб буття після втрати есенціалістського ґрунту.

Це розуміння модусу набуває додаткового теоретичного обґрунтування у світлі сучасних переосмислень перформативності, запропонованих, зокрема, Джефрі Нілоном. У праці «Fates of the Performative» Нілон демонструє, що перформативність у ХХІ столітті більше не може бути зведена до мовного акту в остівському або навіть постструктуралістському сенсі. Натомість вона постає як загальний режим дії, в межах якого взаємодіють тілесні, матеріальні, афективні та дискурсивні практики. Як прямо зазначає Нілон, у сучасному біополітичному контексті «все постійно перебуває у стані перформативної внутрішньої дії» (Nealon, 2021, p. 151). Ця формула фіксує радикальний зсув: перформативність перестає бути подією і стає умовою.

Такий підхід дозволяє мислити суб'єктивність не як центр дії, а як один з елементів складної мережі практик і сил. Перформативність більше не локалізується в інтенції суб'єкта або в успішності мовного жесту; вона розгортається як тривалий процес, у якому дія не має єдиного джерела. Саме тому Нілон наполягає на переході від герменевтичної логіки значення до аналізу практик як практик, наголошуючи, що перформативне «аксіоматично розглядає силу, а не значення» (Nealon, 2021, p. 194). У цьому сенсі перформативність є радше питанням того, що щось робить, ніж того, що воно означає.

Цей постлінгвістичний зсув має принципове значення для осмислення ігрової автентичності. Якщо перформативність більше не зводиться до виробництва або підриву значень, то автентичність також не може бути витлумачена як відповідність певному змісту або лише як щирість внутрішнього переживання. Вона постає як модус залученого існування у світі практик, де суб'єкт не гарантує дію, але бере в ній участь. Ігрова автентичність у цьому контексті є формою прийняття перформативного характеру буття без редукції його до іронічної дистанції або цинічної симуляції.

На відміну від постмодерної іронії, яка підважує будь-яку серйозність, ігровий модус передбачає утримання напруги між умовністю та залученістю. Суб'єкт усвідомлює сконструйованість власних ролей і практик, але не намагається вийти за їх межі в пошуках автентичної сутності. Натомість він приймає ці ролі як простір реального переживання і дії. У цьому сенсі гра постає не як втеча від реальності, а як спосіб буття в умовах, де реальність сама є перформативно організованою. Тому перформативність все частіше використовується не в контексті теорії Остіна, а в метафорі Шекспіра та теорії театру (Левченко, 2018).

Концепція модусу дозволяє уникнути нормативності. Ігрова автентичність не пропонується як універсальний ідеал або етичний припис. Вона описує один з можливих способів існування постлюдини в умовах, де, за словами Нілона, перформативність більше не спрямована на «продукування нових значень», а функціонує як «серія практик та сил» (Nealon, 2021, p. 194). У цьому режимі буття автентичність не відновлюється як втрачена сутність, але конститується через прийняття гри як фундаментального принципу організації досвіду після постмодерну.

Ключовим моментом у переосмисленні автентичності як модусу є трансформація самого поняття дії. Саме на цьому наполягає Нілон, аналізуючи історичні «долі перформативного» від лінгвістичного повороту до нового матеріалізму. У класичній теорії мовного акту перформативність передбачала чітко локалізований жест, пов'язаний з інтенцією суб'єкта та інституційною рамкою. Перформатив був подією, що відбувалася у певний момент і або вдавався, або зазнавав невдачі. Така модель дії неминуче зберігала залишковий суверенітет суб'єкта, навіть попри критику метафізики присутності.

Нілон показує, що у пізньому капіталістичному та постгуманістичному контексті ця модель більше не працює. Перформативність перестає бути подієюю і дедалі більше функціонує як режим, у якому дія не має початку, завершення або єдиного агента. Як зазначає Нілон, сучасний світ

характеризується не множинністю окремих перформативних актів, а постійним станом перформативної взаємодії, де дія розподілена між тілом, технічними системами, середовищем і практиками (Nealon, 2021, р. 152). У такій ситуації питання «хто діє?» втрачає свій сенс.

Цей зсув має принципові наслідки для розуміння суб'єктивності. Якщо дія більше не зводиться до акту, здійсненого автономним суб'єктом, то й автентичність не може бути витлумачена як внутрішня відповідність між «Я» та його вчинками. Нілон послідовно відмовляється від герменевтичної логіки, в межах якої дія оцінюється через її значення або намір, і натомість пропонує аналіз перформативності як сили, що діє до і поза інтерпретацією. Перформативне, за його словами, слід мислити не як носій сенсу, а як конфігурацію практик і впливів, що формують спосіб існування (Nealon, 2021, р. 194).

Саме в цьому пункті відкривається можливість переходу від акту до модусу. Якщо перформативність є не подією, а тривалим режимом дії, то суб'єктивність формується не через окремі вчинки, а через спосіб участі у цьому режимі. Автентичність у такому контексті більше не може бути миттєвою або гарантованою; вона набуває процесуального характеру і виявляється як стійкий спосіб перебування у перформативно організованому світі. Перформативний поворот привніс в культуру дію, а потім, окрема дія стала постійним рухом. Таким чином, модус постає не як абстрактна категорія, а як адекватна онтологічна відповідь на зміну самої структури дії.

Ігрова автентичність у цьому сенсі може бути витлумачена як форма прийняття перформативності без спроби повернути її до мовного або інтенціонального контролю. Гра тут не додається до перформативного режиму як метафора чи естетична надбудова, а відповідає його логіці: вона також є тривалою, процесуальною і залежною від правил, що не мають трансцендентного гаранта. У грі, так само як і в постлінгвістичному перформативі, дія не виводиться з глибинної сутності суб'єкта, а формується через повторювані практики участі.

Таким чином, звернення до Нілона дозволяє концептуально обґрунтувати ігрову автентичність не як психологічний стан і не як етичний ідеал, а як модус існування, що відповідає сучасному режиму дії. Автентичність тут не передус перформативності і не коригує її, а виникає всередині неї - як спосіб бути залученим у світ, де дія вже не належить суб'єкту, але водночас не позбавляє його відповідальності за форму цієї участі.

Переосмислення перформативності як тривалого режиму дії, здійснене Нілоном, створює онтологічні умови для концептуалізації автентичності поза межами як есенціалізму, так і постмодерної іронічної деконструкції. Якщо перформативність більше не є мовним актом або подієвим жестом, а функціонує як постійна умова розгортання практик, то автентичність не може бути ані внутрішньою якістю суб'єкта, ані результатом правильного самовираження. Вона постає як спосіб перебування у цьому режимі дії - як модус.

У такому контексті ігрова автентичність може бути визначена як форма екзистенційної відповіді на постлінгвістичний стан перформативності. На відміну від уявлення про перформанс як тотальну симуляцію, де будь-яка дія зводиться до поверхневої ролі, ігровий модус не заперечує реальності практик і не нейтралізує відповідальність суб'єкта. Гра тут не означає «ніби», а позначає спосіб організації дії в умовах відсутності трансцендентного гаранта. Саме тому ігрова автентичність не є втечею від серйозності, а формою її переосмислення.

Ключовою відмінністю ігрової автентичності від симулятивних моделей перформативності є її процесуальний характер. У симуляції умовність використовується для уникнення наслідків, тоді як у грі умовність приймається як умова можливості дії. Суб'єкт ігрового модусу не претендує на справжність у сенсі відповідності сутності, але визнає свою залученість у практики як реальну і незворотну. У цьому сенсі ігрова автентичність не є протилежністю перформативності, а її внутрішнім екзистенційним виміром.

Звернення до Нілона дозволяє також уникнути редукції ігрової автентичності до культурологічного або естетичного феномену. Оскільки перформативність у постлінгвістичному розумінні є не сферою репрезентації, а способом функціонування дії, гра перестає бути метафорою і набуває онтологічного статусу. Ігровий модус існування відповідає логіці перформативного світу, де дія не зводиться до інтенції, але й не розчиняється у випадковості. Автентичність у такому світі не передує дії і не впливає з неї постфактум, а формується в самому процесі участі.

Саме тому ігрова автентичність у даному дослідженні не постає як нормативний ідеал або етична вимога. Йдеться не про те, як «слід» жити після постмодерну, а про опис одного з можливих і життєздатних способів існування у світі, де перформативність є фоною умовою буття. Ігровий модус не універсалізується і не пропонується як остаточне розв'язання кризи суб'єкта. Натомість він фіксується як форма суб'єктивності, здатна поєднувати рефлексивність і залученість без апеляції до втраченої сутності.

Таким чином, описана в розділі процесуальність перформативного світу, що функціонує як тривалий і квазі-автономний режим дії, не скасовує суб'єкта, але радикально змінює його екзистенційну позицію. Суб'єкт більше не постає суверенним джерелом дії, однак і не розчиняється повністю у безособовому потоці практик. Натомість він опиняється в режимі постійної осциляції між власним волінням і тією процесуальністю, яка його несе: між можливістю спрямовувати дію та необхідністю бути втягнутим у вже наявний рух. Подібно до течії, що задає загальний напрям, але не знімає можливості плисти проти неї або змінювати траєкторію, перформативний режим не позбавляє суб'єкта відповідальності, а переводить її з рівня контролю над дією на рівень способу участі в ній. Саме в цій напрузі між залученістю та волінням і розкривається ігрова автентичність як модус існування, що дозволяє бути в процесі, не зводячись ані до пасивного дрейфу, ані до ілюзії повного суверенітету.

Постлюдина як суб'єкт ігрової автентичності

Перед тим як висвітлювати саме ігровий аспект автентичності, варто також сказати про дискурс постлюдини, в рамках якого ми робимо наше дослідження. Оскільки з одного боку, постлюдське та його характеристики в нас розчинені в тексті, а з іншого, ми часто робимо естетичне загравання з чисто гуманістичним, модерним образом людини. В першу чергу через її індивідуалістичність та важливу позицію людського воління. Тому ми вважаємо за необхідне винести в окрему главу необхідність використання концепту постлюдини і чому він є ключовим для нашого дослідження. Використання поняття постлюдини у даному дослідженні зумовлене насамперед неможливістю повернення до есенціалістського розуміння суб'єкта після постмодерної критики. Модерна концепція людини ґрунтувалася на уявленні про наявність стабільного внутрішнього «Я», що виступало джерелом автентичності, цінностей і сенсів. Постмодерна деконструкція показала історичну, дискурсивну та владну зумовленість цього «Я», позбавивши його статусу онтологічної основи. У результаті поняття людини в його класичному філософському значенні виявляється концептуально перевантаженим і непридатним для опису сучасного суб'єкта. Разом із тим постмодерний суб'єкт, доведений до логічного завершення, постає як надмірно дистанційований, іронічний і пасивний. Загальна іронія, спрямована на будь-які форми серйозності, підриває не лише метанаративи, але й саму можливість стійкого переживання смислу. У такій ситуації суб'єкт виявляється неспроможним ані до автентичності, ані до тривалої залученості у власний досвід. Саме тут виникає потреба в іншому понятті, яке дозволяло б мислити суб'єктивність після деконструкції, але без її повної редукції до ефекту структур.

Поняття постлюдини фіксує цю проміжну, але принципово нову ситуацію. Постлюдина – це не заперечення людини, а суб'єкт після втрати есенціалістського ґрунту. Вона не може бути наївно серйозною, оскільки постмодерний досвід зробив неможливим повернення до доіронічного стану.

Водночас постлюдина не зводиться до цинічного дистанціювання або постійного саморозкладання через іронію. Її позиція полягає у неминучій іронії до себе, поєднаній із вірою у власний перформанс.

Ця віра не є наївною і не заперечує умовності ідентичності. Постлюдина усвідомлює, що її особистість, ролі та життєві наративи мають конструктивний характер. Проте це усвідомлення не призводить до їх постійного викриття і руйнування. Навпаки, ключовою умовою ігрової автентичності стає збереження своєрідного *suspension of disbelief* – здатності не повертатися безперервно до рефлексії над умовністю власного існування. Надмірна рефлексія в цьому випадку діє деструктивно, оскільки знищує сам простір переживання.

Ігровий модус існування дозволяє постлюдині одночасно знати про штучність власного перформансу і проживати його як значущий. Тут гра не заперечує серйозність, а робить її можливою після іронії. Постлюдина грає не тому, що не вірить у сенс, а тому, що іншого способу утримати сенс у пост-постмодерному контексті не існує.

Якорем, який утримує постлюдину в реальності, виступає не раціональна конструкція, покликана довести об'єктивне існування цінностей або стабільного «Я», а безпосередній досвід переживання. Реальність емоцій, чуттєвості та афективного досвіду не зникає разом із деконструкцією метафізичних засад суб'єкта. Навіть усвідомлюючи умовність власної ідентичності, постлюдина продовжує відчувати біль, радість, страх, прихильність і емпатію. Саме ця незвідність досвіду до дискурсивної гри забезпечує можливість автентичності без апеляції до сутності.

У цьому сенсі позиція постлюдини виявляється співзвучною з постгуманістичними та феміністичними теоріями, які наголошують на ролі афекту, тілесності та емпатії як фундаментальних вимірів суб'єктивності. Проте в межах даного дослідження ці інтенції не перетворюються на нову антропологічну норму або етичний ідеал. Вони слугують радше

підтвердженням того, що суб'єктивність після постмодерну не зникає, а змінює спосіб свого існування.

Таким чином, постлюдина в цій роботі мислиться як суб'єкт ігрової автентичності – той, хто не має есенціалістського «Я», не може бути доіронічно серйозним, але водночас здатен вірити у власний перформанс і проживати його як значущий. Саме в ігровому модусі постлюдина зберігає можливість автентичності, не заперечуючи умовність, але й не дозволяючи їй зруйнувати досвід.

Ігровий елемент автентичності та неігрова рамка перформативності

У сучасних постпостмодерних умовах автентичність перестає бути стабільною онтологічною категорією й постає радше як динамічний режим існування, що формується в полі напруги між відкритістю гри та структурною інерцією суб'єкта. Після деконструкції модерного «я» постає питання: яким чином суб'єкт може залишатися впізнаваним і водночас гнучким у світі, де всі форми ідентичності розглядаються як контингентні, тимчасові й інсценовані? У попередніх розділах було показано, що автентичність має щонайменше три фундаментальні складові: тілесно-чуттєву, яка закорінює суб'єкта в досвіді, консервативну, що забезпечує тривалість, послідовність і впізнаваність, та множинність, яка зусловлюється різноматичністю культури та світу. Проте для постпостмодерного суб'єкта цього вже недостатньо. У світі, де означення більше не мають стабільних центрів, а традиції постають радше як інтерсуб'єктивні стилі, ніж як трансцендентні опори, суб'єкт змушений формувати автентичність у процесі дії – у жесті, у повторенні, у перформативному акті. Саме поняття гри є ключовим для розуміння цього процесу. Гра – це не поверховість і не втеча, а особлива онтологічна рамка, де суб'єкт може діяти всерйоз, не потребуючи гарантій існування сталої сутності. У грі важливим є не те, ким «справді» є гравець, а те, як він виконує роль, яку обирає.

Водночас у грі зберігається серйозність. Правила сприймаються як значущі, попри усвідомлення їх умовності. У цьому сенсі гра є ідеальною моделлю для аналізу автентичності постлюдини. Вона дозволяє зрозуміти, як суб'єкт може бути водночас вільним і структурно вписаним, як може діяти в парадоксальній позиції – знаючи, що його автентичність створюється в дії, і все ж прагнучи зберегти вірність певній внутрішній лінії. Саме ця подвійність – між серйозністю і умовністю, між творчістю і повторенням – і становить основу ігрової автентичності. Таким чином, у межах цієї глави ми розглядатимемо гру як форму перформансу, яка дозволяє суб'єкту виконувати себе, структурувати власний досвід та інтегрувати попередню інерцію з новими формами самотворення. Ігрова автентичність постає не як повернення до сутності, а як подія, де суб'єкт підтверджує себе не тому, що він «є», а тому, що він інсценує себе у спосіб, який набуває сили в конкретному контексті.

Поняття перформативності стає центральним у постпостмодерній філософії тому, що воно дозволяє описати суб'єкта не як завершену сутність, а як щось, що формується у дії. Перформативність не є лише мовним актом, більш того, ми спеціально ігноруємо цей бік перформатизму в нашому дослідженні, – вона є способом існування, у якому значення, ідентичність, роль і навіть емоційні стани виникають у момент інсценування. У цьому сенсі перформативність стає ключем до розуміння автентичності, яка перестає бути внутрішньою властивістю й постає як результат процесу виконання себе. Зробимо швидкий огляд теорій перформативності.

В першу чергу варто сказано про Джона Легншо Остіна. Остін заклав підґрунтя для сучасних теорій перформативності, показавши, що певні висловлювання не описують реальність, а створюють її. Його знамените розрізнення констативів і перформативів відкриває можливість мислити мову як дію, що має онтологічний ефект. Для нашої теми важливо те, що автентичність не може бути описана в повному сенсі – вона може бути лише здійснена в певному жесті чи висловлюванні. Суб'єкт стає тим, ким він є, у момент виконання себе (Austin, 1962).

Джудіт Батлер радикалізує ідею Остіна, стверджуючи, що ідентичність – це ефект повторюваних актів. Гендер, роль, соціальна позиція – усе це не витікає зі стабільної сутності, а формується через цілу серію практик, які закріплюються до рівня натурального (natural), природного. Це особливо важливо для розуміння постлюдської автентичності: навіть те, що здається самим що не на є внутрішнім, є результатом довготривалого перформативного процесу. Автентичність постає тут не як висловлення внутрішньої істини, а як стиль, що повторюється таким чином, щоб виробляти ефект власної правдивості (Butler, 1990) (Butler, 1993).

Одним з самих відомих дослідників перформансу є Річард Шехнер. Шехнер пропонує ширше розуміння перформативності, вводячи поняття *restored behavior* – поведінки, що повторюється та інсценується, але ніколи не є первинною. (Schechner, 2002, р. 33, 35) Він показує, що будь-яка дія містить у собі сліди інших дій, інших сценаріїв, інших ролей. Культура функціонує через повторення структур, які підтримують певні форми соціальної впізнаваності. Автентичність у цьому контексті – це не про «знайти себе», а створити таку форму виконання, яка буде впізнавана як власна. (Schechner, 1985)

Однак ми б хотіли звернути увагу на книгу Джона МакКензі «Виконуй або: від дисципліни до перформансу» (McKenzie, 2001). Його праці не такі відомі як книги Шехнера чи Батлер, але він пропонує більш всеохопну класифікацію перформансу, виділяючи три його види. МакКензі стверджує, що перформанс став головною парадигмою сучасності. Він виділяє три модуси перформансу – дієвість (*efficacy*), ефективність (*efficiency*), результативність (*effectiveness*) – які визначають не лише технічні системи, а й форми поведінки людей. Суб'єкт глобалізованого світу постійно оцінюється за тим, як він виконує себе – наскільки швидко, наскільки продуктивно, наскільки видимо. Автентичність у таких умовах стає формою навігації між оцінюванням і самотворенням: суб'єкт змушений одночасно бути впізнаваним у межах метрик і зберігати власний стиль дії, що виходить за межі цих метрик. Усі ці

теоретичні підходи дозволяють побачити, що автентичність не передує перформативності, а виникає з неї. Суб'єкт не може бути автентичним, не виконуючи себе, не повторюючи певних стилів, не вступаючи в мережі технологічних і культурних структур. У цьому сенсі перформативність є базовою умовою можливості автентичності, особливо у світі, де ідентичність стала ігровою, гнучкою та відкритою до перевизначення.

Культурний перформанс у проєкті МакКензі постає як найпервинніший режим перформативності, той фундаментальний шар, на якому взагалі стає можливою думка про перформанс як принцип організації соціального та внутрішнього світу. Його визначення принципово відрізняється від репрезентаційної логіки модерну, де дія завжди вторинна і де вона лише виражає вже наявну структуру чи ідентичність. МакКензі ж наполягає: перформанс дієвий не тому, що відтворює порядок, а тому, що створює умови його можливості. Він пише: «перформанс не є пасивним дзеркалом цих соціальних змін, а є частиною складного зворотного зв'язкового процесу, який і спричиняє зміни» (McKenzie, 2001, р. 31) і цією фразою знімає успадковану від модерну проблему поділу між символічним і практичним, між тим, що «означає», і тим, що «робить». Символічний жест у перформансі дієвий тому, що він виконаний. Дія сама є тією формою, у якій культура вперше себе здійснює.

У такому сенсі культурний перформанс – не жанр і не окрема сфера художності, а подієвий спосіб конституювання реального. Він завжди спричиняє зрушення в ситуації, де відбувається, відкриваючи нові способи організації тіл, афектів і спільнот. МакКензі підкреслює, що ефікація, ключове слово цього рівня перформативності, не зводиться до естетичного ефекту і не вимірюється формальними метриками; її суть у трансформації, у здатності діяти на соціальне середовище, перезбирати його конфігурації й робити видимими ті сили, що раніше залишалися розчиненими у практиках повсякденності. У такій логіці будь-яка інсценована дія, чи то ритуал, чи

політична демонстрація, функціонує як апарат створення нової реальності, а не як представлення старої (McKenzie, 2001, р. 31).

Важливо, що культурний перформанс завжди працює з лімінальністю. МакКензі бере антропологічну традицію не як готову модель, а як оптику, що дозволяє побачити суб'єкта у проміжній зоні. Суб'єкт тимчасово виходить за межі власних ролей, входить у простір без статусу, без фіксованої ідентичності. Саме тут і відбувається те, що є центральним для нашої концепції ігрової автентичності: суб'єкт бачить умовність власного «я», але ця умовність відкриває можливість нового самотворення, де автентичність не передуює дії, а виникає в дії, як здатність піднести штучно сконструйоване до рівня життєво значущого. Недарма МакКензі формулює: «лімінальні активності дозволяють учасникам рефлексувати, розкласти та заново збирати символи й форми поведінки і, можливо, трансформувати самих себе та суспільство» (McKenzie, 2001, р. 36). Тобто культурний перформанс не тільки розкриває нестійкість суб'єкта, але й надає форму його потенційній перебудові.

У цьому просторі діють не лише окремі індивіди. Культурний перформанс завжди створює колективне тіло – аудиторію, натовп, спільноту, будь-яку множину, яка переживає себе як учасника події. Його дієвість – це не лише зміна у свідомості, а передусім пересборка тіл у нові конфігурації. МакКензі вказує, що сила перформансу полягає у здатності організувати рух, викликати афекти, структурувати присутність. Він пише: «ідентифікація різних практик і дискурсів як «перформансу» ... водночас вимагає збирання суб'єктів, спільноти практиків і дослідників, які конституують себе навколо перформансу і, власне, через нього» (McKenzie, 2001, р. 30). У цьому сенсі ритуали чи протести – не відображення соціальної енергії, а технології її формування. Тут виникає політична вага культурного перформансу: подія створює можливість для появи нового «ми», яке до цього не існувало. Таким чином, розрізнені маргіналізовані індивіди можуть створювати спільноти. Саме цей культурний вимір є початковою точкою, з якої виростає вся

подальша схема перформативності у МакКензі. На культурному рівні перформанс є відкритою подією, де можливо встановлення нового. На організаційному – інституції прагнуть контролювати цю силу, стандартизувати, формалізувати її, перетворити на вимогу. А на технологічному – перформанс стає вимірюваною функцією, математичною величиною, що визначає ефективність систем.

Отже, культурний перформанс у МакКензі – це точка, де перформанс ще не став нормою й не перетворився на наказ. Це зона потенційності, де дія може змінювати самі умови людського та соціального існування (Зауважимо, що МакКензі концентрується саме на соціальному аспекті). Саме тому після культурного рівня настає логічно необхідний зсув: коли суспільства починають впізнавати силу перформансу, вони намагаються її інституціоналізувати. МакКензі пише: «організаційні перформанси відбуваються в центрі соціальних інституцій, тоді як культурні перформанси постають поза ними або на їхніх межах» (McKenzie, 2001, p. 82) Те, що колись було лімінальним експериментом, стає процедурою. Те, що було подією, стає стандартом. Звідси й постає назва книги – «perform or else». Організаційний перформанс вже не пропонує можливість, він встановлює вимогу. Цей перехід до організаційного перформансу й розгортання логіки ефективності як форми дисциплінарного та управлінського контролю продовжує структуру, задану культурним рівнем, але радикально змінює її інтенції. Якщо культурний перформанс відкривав простір нового, то організаційний – окреслює межі допустимого. І саме цей момент стає необхідним кроком до появи технологічного перформансу, де дія дедалі ригоризується, оцифровується й перестає бути подією, перетворюючись на обчислюваний алгоритм.

Якщо культурний перформанс у МакКензі позначає простір відкритості, де дія може щоразу створювати інший порядок реальності, то організаційний перформанс – це вже зовсім інший режим, де сила перформативності не зникає, але набуває протилежного вектора. Те, що у культурному перформансі було подієвим проривом, тут перетворюється на механізм управління.

Перформанс починає працювати як інструмент регуляції, оптимізації, дисципліни, як норма, яку потрібно не просто виконати, а постійно перевиконувати. Саме тому МакКензі описує організаційний перформанс як «ефективність» (efficiency). Тобто не як створення нового, а як контроль інтенсивності, результативності, продуктивності. Це «виклик працювати краще й коштувати менше, максимізувати результати та мінімізувати витрати, виклик ефективності» (McKenzie, 2001, р. 56). У цьому режимі дія перестає бути простором трансформації й стає способом доведення відповідності очікуваному стандарту.

Перехід до організаційного перформансу був історично неминучим: щойно суспільства почали усвідомлювати дієву силу перформансу, вони спробували її інституціоналізувати. Якщо культурна подія створювала тимчасові спільноти та нові форми тілесності, то організаційні структури намагаються зробити цю силу відтворюваною, контрольованою, керованою. Це вже не лімінальність і не експеримент, а управлінський процес, де кожна дія оцінюється через систему метрик, планів, індикаторів, показників результативності. МакКензі переконливо показує, що цей режим зароджується не лише з піднесення менеджменту, але й із державних процесів стандартизації. Він аналізує численні ініціативи уряду США, такі як Government Performance and Results Act, National Performance Review, які намагаються перевести діяльність інституцій у мову вимірюваних результатів. Тут і проявляється логіка організаційної ефективності: дії повинні виконуватися не тому, що вони відкривають нове, а тому, що вони дозволяють інституції продемонструвати продуктивність, відповідність очікуванням, рентабельність або, принаймні, контроль над ситуацією (McKenzie, 2001, р. 58). У цьому контексті перформанс стає не подією, а операцією. Ним керують, його перевіряють, його порівнюють із попередніми періодами, він має бути «прорахованим» і відтворюваним. Ефікація культурного перформансу була подієвою й непередбачуваною. А ефективність організаційного – передбачувана і структурно замкнена. Саме

цю зміну МакКензі фіксує як епістемологічний зсув: у культурному перформансі дія є актом творення, у організаційному – актом підтвердження. Перформанс тепер повинен довести, що структура працює. Якщо ж він цього не робить, структуру не переглядають, її реконструюють так, щоб дисциплінувати людину ще сильніше.

У такому контексті автентичності народжується важливий парадокс: якщо культурна дія була інструментом становлення нового «я», то організаційний режим підміняє це становлення моделями «правильних» поведінкових сценаріїв. Автентичність перестає бути подієвою й стає оформленою нормою. Суб'єкт повинен не стільки творити себе, скільки відповідати – бути ефективним, продуктивним, адаптивним. Такий суб'єкт живе всередині показників власної результативності. Він не виходить за межі ролі, а навпаки, постійно мусить доводити, що виконує її достатньо добре. У цьому розриві між культурною відкритістю й організаційною дисципліною закладено одну з головних напруг сучасності: можливість автентичності стає залежною від системи, що інституційно оформлює навіть форми самовираження. Інституційне давління тут виступає силою інерції, про яку ми казали. Але в нашій моделі є ще воля індивіда, яка може чинити спротив і формуватися через цей спротив. При цьому організаційний перформанс працює не лише через контроль, а й через мотивацію, що є його прихованою пасткою. Він обіцяє людині: якщо ти виконаєш стандарти, якщо покажеш себе ефективним, ти отримаєш визнання, можливості, просування, безпеку. Проте ця обіцянка не виконується цілком, бо структура завжди резервує право підвищити планку. Саме тому логіка організаційного перформансу – це логіка нескінченного вдосконалення, постійного самокорегування, внутрішньої економії енергії і часу. Те, що в культурному перформансі було актом свободи, тут, по МакКензі, перетворюється на нескінченний цикл самооптимізації.

МакКензі показує, що організаційний перформанс є проміжною фазою між культурною подієвістю і технологічною обчислюваністю (McKenzie, 2001, p. 92). Саме в організаціях перформанс уперше стає

процедурою, а процедура – об’єктом порівняння, стандартизації, аудиту. Тут формується мова індикаторів, показників, «критеріїв успішності», які пізніше перейдуть у технічні системи як «специфікації», «тестування», «вимірюваність». Тобто саме організаційний рівень робить можливим перехід до технологічного: він переводить дію у формат, придатний до автоматизації, алгоритмізації й інструментальної раціоналізації. У цьому сенсі організаційний перформанс – це не кінець, а точка згортання людського чинника: того самого, що в культурному перформансі був джерелом непередбачуваності й творчої сили. Організація прагне звести перформанс до набору параметрів, а перформера – до носія операційної функції. І хоча ця трансформація ще не завершується повністю, вона готує ґрунт для появи нового режиму – технологічного перформансу, де дія перестає бути людською за визначенням, а стає технічною подією, що виконується машиною, алгоритмом, цифровою системою. Саме тому у МакКензі цей рівень є критично важливим: він демонструє, як перформанс із культурної сили творення перетворюється на адміністративну вимогу, але водночас як ця вимога породжує умови для ще радикальнішої трансформації – переходу до обчислюваної ефективності технологічних систем. Там, де організація ще намагається симулювати участь, техніка вже вимагає точного виконання. І ця нова форма перформативності вже не лише нормує дію, але й визначає самі умови можливості людського жесту.

У сучасній техносоціальній ситуації, де технологія вже давно перестала бути інструментом і стала самостійним актором, що формує горизонти можливого, саме поняття ефективності несподівано виявляється тим вузловим пунктом, у якому перетинаються технічне, соціальне й політичне. Те, що Джон МакКензі описує як *Techno-Performance* (McKenzie, 2001, p. 101), фактично перевизначає саму структуру перформативного мислення: технологія перестає бути чимось, що «виконує» завдання, і стає тим, що задає умови виконаності, тим, що диктує, у якому режимі взагалі може існувати дія, суб’єкт, організація чи інституція. І особливо показово, що саме в

технологічному середовищі феномен ефективності – здавалося б, суто інженерний, поступово розгортається як щось значно ширше, ніж операційний критерій. У МакКензі ефективність – це не те, що робить технологію працюючою. Це те, що конституює саму можливість технологічного світу, те, що задає ритм і форму функціонування держав, корпорацій, дослідницьких інститутів, інфраструктур, а відтак – і суб'єктів, що живуть у цих інфраструктурах. Технічна ефективність не існує як чиста сутність – вона завжди артикулюється через суперечливі вимоги: точність і вартість, швидкість і надійність, безпека і продуктивність «перформанс не має існування чи значення сам по собі – він завжди повинен відсилати до конкретного застосування ... тому слід чітко пам'ятати, що хоча зручно говорити про «ефективність», «потужність» чи «обсяг» системи, насправді мається на увазі її дієвість у виконанні конкретного завдання» (Borovits, Newman, 1979, p. 3) У цьому сенсі технологія ніколи не працює в однозначному режимі; її «ефективність» є результатом нескінченних компромісів, торгів, протистоянь – того, що він називає *satisficing rituals*, ритуалами задоволення мінімальних вимог замість недосяжної оптимізації. У цьому полягає фундаментальна зміна: технологічна ефективність не зводиться до математично фіксованого показника; вона стає політичною та соціальною категорією. Вона визначається так само через лабораторні вимірювання, як і через переговори між інженерами, менеджерами, чиновниками, військовими, користувачами. Вона розгортається не в межах чистої технічної раціональності, а в полі конфліктів між цінностями, інтересами, обмеженнями, страхами та очікуваннями.

Саме тут техно-перформанс перетинається з двома іншими великими режимами перформативності, про які пише МакКензі: культурною та організаційною. Якщо культура працює через дієвість змісту (ефікацію), а організація – через ефективність процесу (ефективність менеджменту), то технологія функціонує як результативність поведінки матеріальних систем. І хоча ці режими здаються несумісними, вони починають накладатися один на

одного, створюючи єдиний, складний, змінний ландшафт глобального перформативного порядку (McKenzie, 2001, p. 97).

У технологічному середовищі ефективність стає універсальним критерієм реальності: те, що не виконує завдання – не існує. Те, що не відповідає очікуваному режиму поведінки – відкидається, замінюється, повторно калібрується. Але водночас технологія ніколи не виконує те, що від неї очікують, у «чистому» вигляді. Вона завжди опирається, збоїть, потребує переконфігурації. Цей розрив між очікуваним і фактичним перетворює технологічний перформанс на нескінченний процес корекції, тонкого налаштування, зворотного зв'язку – і саме через це результативність стає не станом, а режимом буття, не статичною ціллю, а динамічною подієвістю.

Таким чином, Techno-Performance – це не просто ще один термін, що описує роботу машин. Це спосіб думати про технологію як про щось, що формує саму структуру світу, його темпоральність, його логіку, його політичну економію. Це те, що перетворює сучасну людину на істоту, втягнуту в нескінченні цикли оптимізації, вдосконалення, порівняння, звітності. І це те, що робить технологічну ефективність ключовою складовою ідентичності постлюдини.

Тут ми можемо привести цікавий приклад з іншої статті під назвою «Performing Technology's Stories» (Law, 2000). У цій статті аналізується напруження між інженерно–раціоналістським підходом до знання та соціально–конструктивістськими традиціями в дослідженнях науки й технологій. Автори відштовхуються від роботи Еда Константа *Reliable Knowledge and Unreliable Stuff* і показують, що інженерна та наукова раціональність ґрунтується на стійкій довірі до узагальнюваного знання, попри постійну присутність емпіричних збоїв і контингентності.

Така позиція (Еда Константа) вступає в конфлікт із низкою соціально–конструктивістських підходів, які акцентують на контингентності, локальності та історичній зумовленості технонаукових практик. Автори зауважують, що соціальний конструктивізм не є однорідним напрямом і

пропонують розрізняти щонайменше чотири його версії: соціологію наукового знання (SSK), соціальну конструкцію технології (SCOT), акторно–мережеву теорію (ANT) та феміністські дослідження технонауки. Це розрізнення є принциповим, оскільки різні версії конструктивізму по–різному ставляться до питання матеріальності, стабільності знання та ролі соціальних чинників. SSK і частина досліджень у межах SCOT, як правило, зосереджуються на описі соціальних умов формування знання, зберігаючи уявлення про можливість відносно нейтрального аналітичного опису практик. Натомість ANT і феміністські технонаукові дослідження радикалізують цю позицію, виходячи з того, що будь–який опис є соціально локалізованою і політично навантаженою практикою. Вони відмовляються від ідеї зовнішньої, нейтральної перспективи та наполягають на тому, що опис не лише репрезентує реальність, а й активно бере участь у її конструюванні. Цей зсув позначається як перехід від репрезентативної до перформативної логіки. Опис технонауки розуміється не як дзеркальне відображення практик, а як їх виконання – як перформанс, що здатен підкріплювати, стабілізувати або, навпаки, підважувати певні конфігурації знання й влади.

Центральним прикладом такого перформативного ефекту виступає поняття «проектності». Аналіз технологічних процесів через призму проекту не є нейтральним вибором аналітичної рамки, а відтворює цілу низку припущень: централізоване управління, лінійну хронологію розвитку, зростання знання, необхідність координації та менеджменту. Такі припущення не лише описують технологічну реальність, а й активно формують її, оскільки технології значною мірою існують саме в режимі проектної організації. Відповідно, наративи про проекти стають формою співучасті в відтворенні технологічного порядку певного типу. Це веде до ситуації, в якій дослідницький опис мимоволі підтримує домінантні технонаукові практики й інституційну, структурну логіку. Автори підкреслюють, що завдання дослідника полягає не в ілюзії нейтральності, а в рефлексивному усвідомленні того, як його власні описи втручаються в наявні перформанси технонауки.

Подальший аналіз поняття працездатність радикалізує далі цю позицію. Замість уявлення про технічний об'єкт як єдину сутність, яка або працює, або не працює, пропонується розуміти працездатність як множинність гетерогенних перформансів. Те, що називається працездатною технологією, є ефектом постійних матеріальних, соціальних і тілесних зусиль, які щоразу заново відтворюють її функціональність. Таким чином, працювання є нестабільним і завжди локально виробленим процесом. А це позначає, що трансляція знання й уявлення про «працюючу технологію» між різними контекстами не є автоматично зрозумілою. Вона потребує постійного зшивання локальних перформансів у відносно стабільній мережі. У цьому сенсі загальне не передує конкретному, а виникає як ефект локальних практик, що тимчасово узгоджуються між собою. Тож підхід МакКензі не є властивим суто йому, а постає як певна ідея, аспекти якої розкриваються у різних роботах.

Одним із найпоказовіших зсувів у логіці техно-перформансу по МакКензі є той момент, коли технологія перестає бути лише об'єктом вимірювання і стає умовою самого вимірювання: моделювання перетворюється на автономний режим реальності, а симуляція – на інфраструктуру істинності. Саме тому так симптоматично звучать зауваження інженерів, які працювали над системами NASA – у якийсь момент не ракети збирають дані, а дані збирають ракети – шляхом нескінченного моніторингу, самокорекції, порівняння з прогнозами та історичними моделями. І тут виникає те, що МакКензі називає «парадоксом технологічної ефективності»: що точніше ми вимірюємо, то менш керованим стає саме поле вимірювання. У випадку NASA цей парадокс проявляється буквально: «Занадто багато інформації про проблему само стає проблемою» (McKenzie, 2001, p. 111) – надмірна кількість параметрів, датчиків, алгоритмів, що фіксують найдрібніші коливання, створює ситуацію, у якій «проблемність» уже не є подією, а є потоком, система стає настільки складною, що її сприйняття стає неможливим у старих категоріях.

Саме тому комп'ютеризоване моделювання, попри свій статус «найточнішої» форми аналізу, викликає у самих науковців відчуття радикальної невизначеності. Звідси формула «оцінювання результативності є мистецтвом, а не наукою» (Sauer, Chandy, 1981, р. 6). Йдеться не про риторичне перебільшення, а про глобальний діагноз – на певному рівні складності система перестає бути об'єктом для строгого розрахунку й стає простором інтуїтивних рішень, фахових жестів, дослідницьких імпровізацій. Це повертає технологію в той самий реєстр, який традиційно був зарезервований для перформативних мистецтв: тонке чуття, здатність створити та організувати подію, урівноважити хаос і форму. Ежен Фергюсон доводить це ще радикальніше: «успішне проектування реальних речей ... завжди ґрунтуватиметься радше на мистецтві, ніж на науці» (Ferguson, 1992, р. 194). Те, що вважається вершиною технічної раціональності, виявляється структурно залежним від практик, які ми звикли асоціювати з хореографією, композицією, сценографією – з умінням працювати з формою в полі невизначеності. У цьому сенсі техно-перформанс стає чимось проміжним між експериментом і постановкою; між інженерним обчисленням і театральною репетицією.

Але найцікавіше навіть не це. Найцікавіше це як саме моделювання починає змінювати саму природу технологій. Коли комп'ютер використовується не лише для вимірювання, але й для проектування, оптимізації, передбачення та симуляції потенційних збоїв, сама логіка створення технологічних об'єктів стає рекурсією: технологія моделює технологію, симуляція симулює симуляцію, і в якийсь момент межа між матеріальним та алгоритмічним зникає. Технологія стає метатехнологією. МакКензі описує це наступним чином: «перформанс оцінюється з огляду на прогнози, які потім коригуються на підставі самого перформансу і надалі використовуються як основа для оцінювання наступного перформансу, і так далі, знову й знову» (McKenzie, 2001, р. 107). І це надзвичайно важливо: відтепер ефективність – це не те, чого досягають, а те, що генерується на рівні

метамоделей. Фергюсон не дарма відзначає, що у 1980–х інженерна освіта «зсунулася в аналітизм», (Ferguson, 1992, p. 171) делегуючи чуттєво–візуальні способи мислення машинам. І саме тут закладається фундамент нинішньої ситуації, у якій візуалізація, прогнозування та симуляція перестають бути допоміжними функціями, а стають базовими операціями світотворення.

У цьому сенсі техно-перформанс можна описати як ефективність без стабільної реальності, як таку форму перформативності, у якій реальне та можливе міняються місцями. Модель стає більш реальною, ніж об'єкт; симуляція – більш значущою, ніж емпіричний процес; алгоритм – більш надійним джерелом істинності, ніж спостереження.

Це і є той фундаментальний розрив, який МакКензі фіксує як перехід від дисципліни до перформативності: не технології регулюють реальність, а реальність підлаштовується під моделі технологій. І саме тут виникає той специфічний тип ефективності, який характеризує сучасну техносферу: ефективність моделі, а не ефективність роботи.

У попередніх розділах МакКензі рухався від обчислення до ефективності, від ефективності – до моделювання, від моделювання – до парадоксів надмірної точності. Але лише тут стає очевидно, що комп'ютер не є одним із інструментів у переліку технологій: він є матрицею інструментальності, тим рівнем, на якому техніка стає метатехнікою, а технологічна дія – формою перформативного світотворення. Саме тому МакКензі називає його *metamodel of Techno-Performance*: комп'ютер не просто виконує операції, він задає умови можливості інших операцій (McKenzie, 2001, p. 113). Це радикально змінює саму природу технічного проєктування. Століттями технології були продовженням ремесла – креслення, модель, об'єкт – це послідовність, у якій кожен етап був чітко матеріально окреслений. Комп'ютер цю послідовність знищує. У CAD (*computer aided design*) – логіці креслення і модель стають ідентичними. У симуляції модель поводить як об'єкт, машинному навчанні об'єкт стає моделлю. Межа між матеріальним і формальним не просто розмивається –

вона зникає. Те, що вважалося «проектом», тепер існує як рухлива множина сценаріїв, параметрів, можливостей, і саме ця множинність визначає реальність, а не навпаки.

Фергюсон права у своєму занепокоєнні: коли «візуальне та інше чуттєве знання здається менш релевантним» (Ferguson, 1992, p. 171), і коли аналітичний розрахунок замінює інженерну інтуїцію, ми маємо справу не з прогресом, а з новою формою техно-естетики, де машинна абстракція стає доміантною формою чуттєвості. Технологічний світ починає розгортатися не через досвід, а через операцію – і ця операційність сама набуває статусу чуттєвості. Тому в МакКензі комп'ютер стає не просто інструментом, а культурним апаратом. Він визначає, як ми вимірюємо, як ми проєктуємо, як ми уявляємо реальність і як ми врешті-решт її оцінюємо. Через це технологічні системи починають поводитися як організації, а організації – як сценарії. Розмиття межі між технологічним та організаційним перформансом стає не наслідком теоретичного аналогізування, а фактом інфраструктурного буття. Тут і народжується головний парадокс епохи техно-перформансу: обчислювальна система не лише моделює світ – вона стає умовою того, що ми називаємо світом.

Показовим є приклад автоматизованого виробництва – комп'ютери контролюють швидкість збірки, послідовність дій, якість деталей, логістику постачання та рух запасів. Це означає, що фабрика більше не є простором матеріальної роботи – це феномен, який існує лише в тому ступені, в якому існують алгоритми, що визначають її ритми. У цьому сенсі фабрика стає хореографічною структурою, а її працівники – виконавцями заданої машиною партитури. Далі, у дистрибуції комп'ютерні трекінг-системи (FedEx виступає у МакКензі як класичний приклад) роблять можливим новий тип темпоральності: доставка вже не є подією, вона є виконанням алгоритмічного передбачення. Тобто реальність починає підлаштовуватися під очікуваний сценарій, так само як перформанс підлаштовується під репетиційну модель. Тут виникає структурна риса техно-перформативності: результативність стає

не властивістю об'єкта, а властивістю управління очікуваннями. Саме тому в епоху алгоритмізації «good performance» означає не високу продуктивність, а мінімальне відхилення від моделі. І це вже не інженерія – це культура. Це новий спосіб організації світу, де ефективність не досягається, а підтримується як форма життя. МакКензі показує, що сучасні технології не просто працюють – вони вимагають, щоб ми працювали під їхню логіку.

Власне тут комп'ютер перетворюється на метатехнологію контролю контингентності. Контингентність – випадковість, варіативність, те, що раніше було ядром експерименту – тепер має бути усунене або зведене до контрольованого відхилення. І парадокс полягає у тому, що саме зусилля контролю над випадковістю породжує нові форми невизначеності: надлишкова інформація, надлишкова симуляція, надлишкова точність. Тобто техно-перформанс працює як система, що генерує ті самі збої, які вона прагне усунути. У певний момент МакКензі виходить на те, що можна назвати прихованою онтологією технологічної дії: ефективність – це ніколи не оптимізація, а *satisficing*, тобто досягнення прийняттого рівня функціонування шляхом послідовних компромісів між взаємовиключними критеріями. Інакше кажучи, техно-перформанс не прагне ідеальності – він прагне життєздатності в полі суперечливих вимог. Саме тому часто наголошується – збільшення точності вимірювань та обсягу даних не усуває невизначеність, а радикалізує її, перетворюючи надлишок інформації на нову форму «збою». Проблеми стають автономними: вони множаться швидше, ніж їх можливо інтерпретувати та тим паче вирішити.

Це означає, що технологія починає функціонувати як соціальний актор. Вона вимагає не лише налаштувань, а й політичних рішень: що вважати пріоритетом? Чим жертвувати? Яке співвідношення між якістю, вартістю та надійністю є прийнятним? Саме це мається на увазі, коли у звіті Національної дослідної ради наголошується, що «перформанс виконує завдання або здійснення певної обіцянки» (National Research Council et al, 1995, p. 3), але водночас ефективність завжди містить у собі компоненти вибору, ціннісної

орієнтації, регуляції і навіть соціального очікування. Це вже не техніка – це політика ефективності. І тут відбувається концептуальний зсув – ефективність більше не є технічним параметром, вона є полем боротьби між інженерами, користувачами, державними інституціями, економічними акторами, культурними уявленнями. Тому МакКензі детально показує, що вимірювання ефективності – це завжди практика перекладу між різними мовами та інтересами. Фактично МакКензі демонструє – не існує універсальних критеріїв ефективності, бо ефективність завжди є історично, соціально і контекстуально залежною.

Тому часто виражається думка, що значення ефективності визначається не математикою, а владою – тією самою владою, що формує інфраструктури, інституції, ринки, державні пріоритети. У цьому сенсі техно–перформанс уписується в перформативну парадигму суспільства: він не відображає раціональність, а створює її, формує поле прийнятності, межі можливого, горизонти допустимого.

Ефективність є водночас метою та ефектом політичного процесу. Коли звіт Національної дослідної ради пише, що «відповідь на питання «наскільки ефективно?» часто визначається в політичному процесі, а не науковим аналізом» (National Research Council et al, 1995, p. 91), це не означає, що політика спотворює технологію; радше навпаки – технологія завжди була політичним проектом, і її ефективність є політично сконструйованою з самого початку. У цьому сенсі космічна ракета, комп'ютерна мережа, водопровід або каналізаційна система – це не лише технічні об'єкти, а інституційні форми, які реалізують певне бачення суспільного порядку. Саме тому *satisficing* – це не тимчасове рішення, а ритуал техно-перформансу: жертва, компроміс, корекція, перегляд – постійне «доточування» параметрів світу, який ніколи не досягає остаточної форми. У цьому ритуалі беруть участь усі: від інженерів до споживачів, від політиків до корпорацій, від локальних громад до глобальних інституцій. Технологічна ефективність стає не приватною властивістю системи, а колективною дією, що формує саму структуру соціальності. Вона

стає способом організувати майбутнє: не обіцяючи оптимальності, але забезпечуючи прийнятність. У цій логіці техно-перформанс стає формою суспільної сцени. Місцем, де суперечності не усуваються, а виконуються, де ефективність не досягають, а домовляються про неї, де реальність не описують, а організують через перформативні рамки.

На завершальному етапі МакКензі робить крок, який виходить за межі технічної чи організаційної теорії. Він показує, що технологія не просто існує у суспільстві – вона стає способом суспільного існування, способом мислити, міряти, уявляти та організувати реальність. Технологічний перформанс перестає бути підвидом діяльності і стає умовою самої дії. Тому ми можемо сказати про формування певного техносоціального об'єкту. Це форма, у якій технічне й соціальне вже не можна розділити. Комп'ютерна мережа, інфраструктурна система, виробничий ланцюг – це не речі, а події, які виконуються множиною акторів: інженерами, споживачами, алгоритмами, інституціями, ринками, державами, нормативними очікуваннями. Звідси виникає той самий парадокс, що лежить в основі книги «Perform or Else» – щоб технологія запрацювала, має відбутися не технічна оптимізація, а соціальна координація.

Технологічні проекти не реалізуються завдяки точному розрахунку – вони реалізуються завдяки любові, як пише Латур про ARAMIS: вони потребують політичної підтримки, інституційної стабільності, бюджету, віри, публічного консенсусу. І коли ця підтримка зникає – проект вмирає, як ARAMIS, незалежно від своєї технічної досконалості (Latour, 1996). Це дозволяє нам ввести наступну тезу: технологічний перформанс – це не виконання функції, а підтримання контексту. Тому космічна ракета стає не лише моделлю техноперформанса, а й метамоделлю загальної перформативності. Вона летить лише тому, що її постійно корегує система зворотного зв'язку, вона існує лише завдяки мережі інституцій, які забезпечують її розробку, вона має сенс лише у політичному порядку, який визначає її цінність, вона досягає цілі лише тоді, коли безперервно порівнює

свою траєкторію з моделлю. У цій логіці ракета – це перформанс у чистому вигляді. Це подія, яка відбувається завдяки тому, що не припиняє відбуватися.

Тут і входить поняття «strange loop» – дивної петлі (McKenzie, 2001, р. 135) Космічна ракета летить, корегуючи саму себе; система стежить за системою; модель виробляє реальність, яку потім знову зчитує як вхідні дані. Так само працює і суспільство перформансу: воно не має стабільної опори, воно підтримує себе через безперервне виконання. Ефективність є не станом, а ритуалом. Технологія – станом виконання, а суспільство є сценою, а не структурою. Ось чому МакКензі у фіналі виходить на загальну теорію перформативності: культурна дієвість (efficacy), організаційна ефективність (efficiency), технологічна результативність (effectiveness) зливаються в одній точці – у точці виконання умов існування. Культура вимагає виконання ролей. Організація – виконання планів. Технологія – виконання специфікацій. І вся ця система разом вимагає виконання нормативності сучасності – виконуй, або.

Ми вирішили детально розповісти про концепцію МакКензі через те, що він дає повний огляд еволюції перформативності. Ми ж, в свою чергу, фокусуємося лише на культурному перформансі, намагаючись розглядати його через призму індивідуальної людини, а не суспільного та технологічного, тому і дали цю теорію у власній інтерпретації. Але напруга між культурною інерцією та індивідуальною волею завжди виникає з соціального контексту. Тому якщо б ми не виклали сутність цього існуючого теоретичного фону, наша б робота виглядала не як спроба роздивитись автентичність через призму індивіда, а як інфантильно індивідуалістична неоліберальна фантазія про знаходження справжнього себе.

Якщо зробити суму всього викладеного, що ми можемо сказати про ігровий характер автентичності? В першу чергу, автентичність не є сутністю, це стан підтримки деформованого та розмитого контуру, яким людина обкреслює себе. Цей контур є умовним з точки зору чистої раціональності, оскільки культура, технології, суспільство не мають ніякого значення, якщо розглядати в порівнянні з реальним та її пустелею. Але ця гра в культуру, в

цінності, в постійний рух і корегування себе і є тим, що робить автентичність ігровим модусом існування постлюдини.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було здійснено розгорнутий теоретичний аналіз поняття автентичності з метою з'ясування умов її можливості в постпостмодерному культурному та філософському контексті. Було показано, що класичне розуміння автентичності, засноване на відповідності між репрезентацією та істинною сутністю, втрачає свою переконливість в умовах постмодерної критики істини, суб'єкта та есенціалізму. У ситуації, де доступ до «чистої» сутності принципово неможливий, автентичність не може залишатися категорією відповідності або нормативного ідеалу.

Проаналізовано обмеження як модерної, так і постмодерністської моделей суб'єкта. Картезіанський раціональний суб'єкт виявляється надмірно стабільним і впевненим у собі, що виключає саму можливість проблематизації автентичності як досвіду. Натомість постмодерністська децентрація суб'єкта, зокрема у фігурі шизофренічного суб'єкта Дельоза та Гваттарі, радикалізує становлення настільки, що позбавляє суб'єкта мінімальної центрованості, необхідної для переживання справжності. У результаті автентичність у постмодерні або редукується до безперервного процесу гри без тривалості, або взагалі зникає як осмислюваний феномен.

На цій підставі в розділі обґрунтовано принциповий методологічний зсув: автентичність пропонується розглядати не як моральну, нормативну чи онтологічну категорію, а як досвід. Такий підхід дозволяє зняти питання про «справжність» автентичності з точки зору зовнішніх критеріїв і зосередитися на тому, як автентичність переживається суб'єктом у конкретному контексті. Було показано, що будь-які спроби зовнішнього судження про автентичність неминуче ведуть до втрати автономії суб'єкта й перетворюють автентичність на інструмент морального контролю.

Аналіз повсякденних і культурних практик (зокрема гастрономічних і споживчих) дозволив показати, що сучасна автентичність функціонує як форма партиципації та досвіду Іншого. Через звернення до концепції аури Вальтера Беньяміна було продемонстровано, що в умовах втрати сакрального автентичність не зникає, а трансформується: вона перестає бути властивістю об'єкта і стає досвідом залученості, символічної співприсутності та переживання іншого культурного або історичного простору.

Окремий блок розділу було присвячено аналізу постлюдської сенсуальності як онтологічного підґрунтя досвіду автентичності. Було показано, що постлюдина не може бути описана через класичні гуманістичні категорії раціональності та автономного індивідуалізму. Її чуттєвість є розширеною, розподіленою та міжсуб'єктною. Через аналіз голосового, одоративного, тактильного та смакового модусів сенсуальності було обґрунтовано, що емоційність постлюдини перестає бути внутрішнім психологічним станом і набуває характеру середовищної події, ефекту резонансу й співналаштованості з іншими тілами та об'єктами.

Показано, що саме така сенсуальність створює умови для нового розуміння автентичності – не як ізольованого внутрішнього переживання, а як процесу включеності у спільне поле досвіду. Автентичність постає як подія контакту, як слід взаємодії, що не належить жодному суб'єкту повністю, але водночас переживається ним як власна.

У завершальній частині розділу було обґрунтовано тезу про консерватизм як структурну умову автентичності. Йдеться не про ідеологічний консерватизм, а про онтологічну функцію утримання форми, без якої досвід автентичності розпадається у потоках релятивізму та нескінченної мінливості. Було показано, що автентичність потребує мінімальної тривалості, екзистенційної інерції та самообраної сталості, які дозволяють суб'єкту залишатися впізнаваним у часі, не повертаючись при цьому до есенціалістського «я». Консервативний момент виступає тут не запереченням свободи, а умовою її можливості.

У результаті було зроблено висновок, що автентичність у постпостмодерному контексті виникає як динамічна взаємодія чуттєвості, консервативної рамки та множинності форм самотворення. Вона не є ані поверненням до істинної сутності, ані розчиненням у безмежній грі знаків. Саме в цій напрузі між рухом і тривалістю, між відкритістю та формою постає можливість ігрової автентичності.

Основні положення цього розділу викладені в публікаціях автора 1) Алексеєнко А.О. (2025) Романтизм як теоретичний базис метамодернізму. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*. Вип. 72. С. 60–67. DOI: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-6>

Розділ 3. Практика ігрової автентичності

Дрейф Гі Дебора як практика ігрової автентичності

Після аналізу неможливості автентичності в межах пізньомодерних та постмодерних форм суб'єктивності, а також після розгляду чуттєвості, щирості й консервативних структур як спроб стабілізації «я», логічним є перехід до практик, що не прагнуть відновлення втраченої сутності, а радше працюють із самою ситуацією розпаду. У цьому контексті концепція дрейфу (*dérive*), запропонована Гі Дебором у межах ситуаціоністського проєкту, постає не як естетична техніка або урбаністичний метод, а як специфічна практика ігрової автентичності – тимчасової, процесуальної, сконструйованої, але водночас такої, яка переживається як реальна. (Алексеєнко, 2024)

У ситуаціоністській теорії дрейф визначається як практика свідомого блукання міським простором, під час якого індивід або група відмовляється від утилітарних маршрутів і підпорядковується психогеографічним притяганням середовища (Debord, 1956). Важливо, що ця практика одразу протиставляється як буржуазному фланерству, так і романтичному культу спонтанності. Дрейф не є ані пасивним спогляданням, ані чистим імпульсом – він передбачає певні правила, часові межі та колективну координацію, що вже вказує на його ігрову структуру. Як наголошує Томас Макдонаф, ситуаціоністи розуміли дрейф як інструмент розриву зі «спектакулярною» організацією повсякденності, у якій суб'єкт функціонує не як діючий, а як споглядаючий (McDonough, 2002, p. 257). Спектакль, за Дебором, не зводиться до медіа або ідеології – він є формою соціального відношення, опосередкованого образами (Debord, 1956). У цьому сенсі автентичність у межах спектаклю неможлива як повернення до справжнього я, адже саме «я» вже структуроване репрезентаціями. Водночас, у пізньокапіталістичному контексті ця неавтентичність дедалі частіше підтримується не наївною «хибною свідомістю», а її цинічним, рефлексивним різновидом – «просвітленою хибною свідомістю», яка знає про ілюзію, але продовжує діяти

так, ніби вона соціально ефективна (Carvalho, 2018). Дрейф не намагається подолати цю умову, але радикалізує її, перетворюючи простір репрезентацій на поле гри.

Таким чином, дрейф можна інтерпретувати як практику ігрової автентичності у тому сенсі, який був окреслений у попередніх розділах дисертації – суб'єктивність не відкривається, а конструюється через дію, штучність не приховується, а приймається, виконання не заперечує ширість, а стає її умовою. Ситуаціоніст, який дрейфує, не є собою у традиційному екзистенціалістському сенсі, але він автентичний у межах обраної гри, оскільки повністю включений у процес і не відмежовує себе від ролі. У цьому ж ключі ранній деборівський пафос «людської експансії» вже задає принципову установку: не «зберегти мир» як інерційний стан, що консервує відчуження і нудьгу повсякденності, а виробляти події, які нам пасують, тобто практично – створювати ситуації як альтернативу і війні, і капіталістично-кібернетизованому «миру» (Debord, 1961). Саме ця вимога подієвості, як етичної й естетичної одночасно, робить дрейф не просто урбаністичним методом, а вправою у свободі, що здійснюється в дії, а не у деклараціях совісті (Debord, 1961).

Річард Гілман-Опалскі підкреслює, що ситуаціоністський проєкт слід розуміти не як утопію майбутнього суспільства, а як серію практик теперішнього, спрямованих на підрив капіталістичної темпоральності (Gilman-Opalsky, 2011). В цьому контексті дрейф є тим, чого бракує сучасній філософії – практичний посібник зі спротиву сучасній системі. Дрейф призупиняє лінійну логіку продуктивності й відкриває простір подієвості. Саме ця подієвість і становить ядро ігрової автентичності – не стабільний стан, а інтенсивність переживання, що виникає як така, що є тут і тепер.

Важливо також, що дрейф завжди має колективний вимір. Навіть індивідуальний дрейф мислиться ситуаціоністами як частина ширшого експериментального поля, що передбачає обговорення, картографування та повторення (Debord, 1957). Водночас генеалогічно дрейф постає як

радикалізація буржуазної фланерії XIX століття – якщо фланер у Бодлера здобуває критичну дистанцію до маси через рух містом (Pore, 2010), то ситуаціоністський *dérive* свідомо розриває з пасивною «прогулянкою», перетворюючи блукання на цілеспрямовану техніку дезорієнтації та критики просторових сил, вбудованих у капіталістичне місто. Але навіть у межах ситуаціоністської традиції ця практика не є однорідною: Мішель Бернстайн пропонувала варіант дрейфу, більш радикально вбудований у повсякденність – не як тимчасовий експеримент, а як онтологію «виходу-з-місця» та тривалого життя у режимі дрейфу, що підважує саму можливість стабілізації ідентичності (Blair, 2018). Це знімає ілюзію суто внутрішньої автентичності й підкреслює її соціально-перформативний характер.

Психогеографія, яку ситуаціоністи визначали як дослідження специфічних ефектів географічного середовища на емоції та поведінку індивідів, виступає тут не як описовий інструмент, а як засіб деконструкції модерного раціоналізованого простору (Debord, 1955). Місто виявляється не нейтральною інфраструктурою, а щільною мережею афектів, заборон, спокус і траєкторій, які нав'язують суб'єкту певні сценарії руху. Дрейф розриває ці сценарії, не замінюючи їх іншими фіксованими моделями, переводячи простір у режим гри, де значення не задані наперед, а виникають у процесі взаємодії. Подібно до перформансу, дрейф не має зовнішнього результату, який можна було б зафіксувати у формі продукту. Його «ефективність» не вимірюється тривалістю, інтенсивністю або трансформаційним ефектом у традиційному сенсі. Він навмисно ухиляється від критеріїв оцінки, що робить його радикально несумісним із логікою оптимізації та користі. Тут важливо уточнити, що ситуаціоністська стратегія не зводиться до естетизації міського досвіду: в Дебора йдеться про *dépassement* мистецтва – скасування мистецтва як відокремленої сфери через перенесення естетичної діяльності у режим дії та повсякденного експерименту, де твір мислиться радше як перформанс, ніж як стабільний об'єкт (Lutticken, 2013). У цьому ж ключі Перніола трактує «grand style» Дебора як стилістично-естетичну дистанцію від академії, медіа,

політики та культурної сцени, що дає змогу радикалізувати тезу про невідкладність подолання мистецтва як форму боротьби, де теорії та практики є одиницями стратегічного застосування (Perniola, 1999). Дрейф, як і його кінематографічні практики, організовує ситуації, в яких переживання і дія стають первинними щодо будь-якого продукту.

Суб'єкт у дрейфі не закріплюється за певною роллю, не репрезентує себе і не прагне бути впізнаваним. Його автентичність полягає саме у відмові від стабільної самопрезентації, у готовності бути захопленим ситуацією. Цей момент принципово відрізняє дрейф від романтизованих практик автентичності, які апелюють до так званого «справжнього внутрішнього я» (найочевидніший приклад – різні селф хелп відео). Ситуаціоністська критика такого підходу полягає в тому, що будь яке внутрішнє вже є структуроване зовнішніми образами і дискурсами. Тому автентичність можлива лише як подієвий ефект. У дрейфі суб'єкт не відкриває себе, а тимчасово конструює себе через рух, взаємодію і гру з простором.

Важливо також, що дрейф завжди мислиться як повторювана, але не відтворювана практика. Кожен дрейф є унікальним, але водночас він підпорядковується загальній логіці експерименту. Це поєднання унікальності й структурованості ще раз підкреслює його ігровий характер. Як і у грі, правила дрейфу створюють умови для появи події. Автентичність тут виникає у самій дії як її іманентний ефект.

У контексті нашої дисертації дрейф можна розглядати як одну з перших систематично осмислених практик ігрової автентичності у пізньомодерній культурі. Він демонструє, що автентичність можлива не всупереч усвідомленню штучності соціальних форм, а саме завдяки цьому усвідомленню. Ситуаціоніст не намагається «забути» про спектакль, він діє всередині нього, але зсуває його логіку, переводячи простір репрезентацій у простір гри.

Критика повсякденності, яку розгортають ситуаціоністи, є ключовим горизонтом для розуміння дрейфу як екзистенційної, а не лише просторової

практики. Для Дебора повсякденність у суспільстві спектаклю є не нейтральним тлом життя, а центральним механізмом відчуження. Саме в ній суб'єкт найглибше інтегрований у відтворення соціальних відносин, що здаються природними, але насправді є історично сконструйованими (тут він є послідовником Маркса) (Debord, 1966; McDonough, 2002). Повсякденність функціонує як простір автоматизованих жестів, передбачуваних маршрутів і повторюваних ролей, у якому будь-яка спроба автентичного переживання швидко редукується до стилю або образу.

Дрейф втручається саме в цю зону максимальної нормалізації. Його особливість полягає не в екстремальності дії, а в мінімальному зсуві – зміні маршруту, порушенні темпу, відмові від мети. Саме ця мінімальність робить дрейф небезпечним для логіки спектаклю, оскільки він не пропонує альтернативного «великого наративу», а порушує механізми дисципліни, через які суб'єкт утримується у стані передбачуваності. У цьому сенсі дрейф близький до тих форм перформативної дії, які не спрямовані на репрезентацію протесту, а працюють через дестабілізацію звичних схем сприйняття. Цей момент дозволяє інтерпретувати дрейф як форму анти-ідентичнісної практики. Суб'єкт у дрейфі не конституює себе через протиставлення, не проголошує альтернативну позицію і не вибудовує наратив «справжнього життя». Навпаки, він входить у ситуацію без гарантії сенсу, приймаючи її відкритість як умову дії. Така установка принципово відрізняється як від екзистенціалістського героїзму, так і від постмодерної іронічної дистанції. Дрейф не є ні трагічним жестом, ні іронічною грою зі знаками. Він є серйозною грою, у якій серйозність не скасовує умовності, а умовність не скасовує інтенсивності переживання. На відміну від постмодерної іронії, що розчиняє будь-яку претензію на значущість, дрейф передбачає повне залучення суб'єкта. Але це залучення не ґрунтується на вірі в метафізичну істину або на відновленні «втраченого сенсу». Воно ґрунтується на рішенні ґрати – свідомо, обмежено, тимчасово. Автентичність тут виникає як ефект прийнятого правила, а не як властивість сутності.

Важливим є і часовий вимір дрейфу. Ситуаціоністи наголошували, що дрейф має обмежену тривалість і не може бути перетворений на стиль життя без втрати своєї критичної сили (Debord, 1957). Це обмеження запобігає інституціоналізації практики і перетворенню її на нову норму. У цьому сенсі дрейф принципово протистоїть будь-якій формі стабілізованої автентичності. Він не обіцяє трансформації суб'єкта назавжди, але відкриває можливість подієвого зсуву, який змінює спосіб переживання реальності. Ця подієвість має безпосередній зв'язок із тілесністю. Дрейф завжди є тілесною практикою: він передбачає втому, зміну ритму, афективні реакції на простір. Але на відміну від тілесних практик автентичності, орієнтованих на інтенсивність або екстаз, дрейф працює з тілом як з інструментом орієнтації у середовищі. Тіло тут не джерело істини, а медіум ситуації. Це ще раз підкреслює його перформативний характер: автентичність не локалізується в тілі, а виникає у взаємодії тіла, простору і часу. У такому прочитанні дрейф постає як практика, що радикально узгоджується з тезою про неможливість есенціалістської автентичності, але водночас не зводиться до цинічного прийняття симуляції. Він демонструє можливість існування суб'єкта, який діє автентично не тому, що вірить у свою справжність, а тому, що бере відповідальність за форму своєї гри. Саме ця відповідальність і відрізняє ігрову автентичність від простої розваги або естетичного жесту.

Розглянутий у ширшій перспективі, дрейф виходить за межі історичного контексту ситуаціоністського руху і може бути прочитаний як матриця пізніших форм перформативної дії, що працюють із повсякденністю не через пряме заперечення, а через її перекодування. У цьому сенсі дрейф передбачає багато практик, які з'являться значно пізніше – від художніх стратегій site-specific та реляційної естетики до сучасних форм урбаністичного активізму й навіть цифрових ігор, що експериментують із відкритим світом і відкритими, незаскриптивонаими маршрутами. У всіх цих випадках суб'єкт не «виражає» себе, а входить у ситуацію, де автентичність постає як ефект залученості, а не як попередньо наявна якість.

Саме тут стає зрозуміло, що дрейф не є лише антагоністом спектаклю, а водночас його внутрішнім симптомом. Дебор чудово усвідомлював, що жодна практика не може повністю вийти за межі порядку спектаклю, оскільки сам простір міста, як і форми соціальної взаємодії, вже структуровані капіталістичними відносинами (Debord, 1966). Дрейф не знімає ці обмеження, але робить їх відчутними. Він перетворює невидимі механізми організації простору на напругу яку ми переживаємо, а отже – на предмет рефлексії. У цьому полягає його критичний потенціал, який не зводиться до ідеологічної позиції, а реалізується через досвід. Це означає, що дрейф функціонує як практика «слабкої трансценденції». Він не виводить суб'єкта за межі системи, але дозволяє тимчасово зсунути її логіку зсередини. Такий зсув не продукує нової стабільної ідентичності, але відкриває простір для альтернативних режимів переживання. Саме цей момент робить дрейф релевантним для аналізу пост–постмодерної суб'єктивності, яка більше не може ґрунтуватися ні на автентичності сутності, ні на іронічному дистанціюванні.

Важливо також наголосити, що дрейф не передбачає тотального розриву з дисциплінарними формами організації життя. Він співіснує з ними, вбудовується між роботою, побутом і соціальними зобов'язаннями. Така позиція робить його особливо показовим прикладом ігрової автентичності: гра не витісняє реальність, а вплітається в неї, не претендуючи на домінування. У цьому сенсі дрейф можна розуміти як практику, що не конкурує з серйозністю життя, а трансформує саму серйозність, позбавляючи її претензії на абсолютність. Практика дрейфу є тим випадком, де більше не значить краще. Як і будь який особливий досвід, дрейф потребує відпочинку душі й тіла, для змоги гострого відчуття особливості практики. Цей аспект дозволяє порівняти дрейф із організаційними та технологічними формами перформансу, розглянутими в інших розділах. Якщо організаційний перформанс орієнтований на ефективність, а технологічний – на виконуваність і результативність, то дрейф принципово відмовляється від критеріїв успіху. Його «результат» не накопичується і не може бути масштабований. Це робить

його антагоністичним до логіки оптимізації, але водночас надзвичайно вразливим до апропріації. Як тільки дрейф фіксується, описується як метод або перетворюється на туристичну практику, він втрачає свою критичну напругу і знову стає частиною спектаклю. Утопія Дебора – це гра та хаос. «Його «Новий Вавилон» було б спроектовано відповідно до ситуаціоністських і психогеографічних принципів і задумано як простір перманентного дрейфу: складений із нескінченних розгалужених коридорів та взаємопов'язаних середовищ, новий Homo Ludens, який мешкав би в Новому Вавилоні, блукав би містом за власною примхою, водночас перебудовуючи його амбієнси відповідно до своїх бажань.» (Bunyard, 2018, p. 112) Але це утопія, апріорі нездійсненна. У цьому полягає внутрішня драматичність дрейфу як практики автентичності. Він завжди перебуває на межі між подією і стилем, між грою і сценарієм. Саме тому ситуаціоністи наполягали на його експериментальному характері і відмовлялися від канонізації власних методів. Дрейф не може бути інституціоналізований без втрати сенсу, але може бути нескінченно перевинайдений у нових контекстах.

Якщо розглядати дрейф у перспективі сучасної культури, стає очевидно, що його логіка перегукується з багатьма пізнішими практиками самоконструювання, де суб'єкт усвідомлює штучність соціальних форм, але не намагається їх демістифікувати до кінця. Натомість він використовує цю штучність як матеріал для гри. У цьому сенсі дрейф можна вважати раннім прообразом тих форм ігрової автентичності, які сьогодні проявляються у цифрових просторах, мережевих ідентичностях та гібридних формах культурного перформансу. Таким чином, дрейф Гі Дебора постає не як історично замкнена практика авангарду, а як відкрита модель дії, що дозволяє мислити автентичність поза есенціалізмом і поза цинізмом. Він демонструє можливість серйозної гри в умовах тотальної медіації, де автентичність не відновлюється, а щоразу заново інсценується – свідомо, тимчасово і без гарантії тривалого ефекту.

У метатеоретичній перспективі дрейф можна розглядати як своєрідний вузол, у якому перетинаються всі ті проблемні лінії, що були розгорнуті в попередніх розділах дисертації: неможливість есенціалістської автентичності, криза щирості як внутрішньої глибини, тілесність як медіум, а не джерело істини, і, зрештою, перформативний характер будь-якої сучасної суб'єктивності. Дрейф не вирішує жодну з цих проблем, але надає їм практичної форми, в якій вони можуть бути прожиті, а не лише концептуалізовані.

У цьому сенсі дрейф функціонує як перехідна практика між критикою і конструюванням. Він не є чисто негативною дією, спрямованою на руйнування повсякденності, але й не пропонує позитивної програми «нового життя». Його логіка ближча до того, що можна назвати онтологією переходу: суб'єкт не фіксується у жодному стані, а перебуває в русі між можливими формами переживання. Така позиція принципово несумісна з традиційним уявленням про автентичність як стабільну відповідність між внутрішнім і зовнішнім. Натомість вона резонує з ідеєю автентичності як події, що виникає в конкретній ситуації і зникає разом із нею. Цей момент особливо важливий для розуміння того, чому дрейф не можна звести до естетичного досвіду. Хоча він активно працює з чуттєвістю, афектами і сприйняттям, його сенс не полягає в інтенсифікації відчуттів. Навпаки, дрейф часто супроводжується нудьгою, фрустрацією, втомою, відчуттям дезорієнтації. Саме ці негативні стани і є показовими, оскільки вони руйнують очікування автентичності як піднесеного або катартичного досвіду. Ігрова автентичність у цьому контексті не обіцяє насолоди, але гарантує залученість.

Дрейф також дозволяє уточнити відмінність між грою і симуляцією. Якщо симуляція у постмодерному сенсі приховує свою умовність і прагне видати себе за реальність, то гра, навпаки, тримається на усвідомленні правил. Ситуаціоністський дрейф є грою саме тому, що він не приховує своєї штучності. Учасники знають, що вони «грають у дрейф», але це знання не нейтралізує досвід, а навпаки, робить його можливим. Тут можна говорити про

форму постіронічної серйозності, в якій суб'єкт діє «наче всерйоз», не вірячи у трансцендентні підстави власної дії.

Якщо подивитись на дрейф таким чином, то він випереджає багато сучасних дискусій про постіронію та нову щирість. На відміну від спроб реабілітувати щирість через повернення до емоційної прозорості, дрейф демонструє інший шлях: щирість без глибини, але з відповідальністю. Суб'єкт не апелює до «справжнього себе», але бере на себе відповідальність за вибір ситуації, за прийняття правил гри і за наслідки свого перебування у ній. Саме ця відповідальність і створює ефект автентичності, який не потребує метафізичного обґрунтування. Сила дрейфу полягає в тому, що він в першу чергу є дією, та відчуттями, які йдуть слідом за дією. Тому у нас виникають певні парадокси. По перше, дрейф завжди буде недостатньо репрезентований у текстах, оскільки він є тим, що немає сенсу описувати, лише є необхідність пережити. І по друге, оскільки медіум формує саму думку, проблеми та питання, ми приречені бачити певну невідповідність проблем які ставляться в написаних роботах, та проблем в практиці автентичності, таких як дрейф і т.д. В контексті цієї проблеми, ми знаходимось в ситуації, коли теорія та практика приречені «не розуміти» одна одну.

Якщо подивитися на дрейф у світлі організаційного і технологічного перформансу, стає очевидно, що він репрезентує іншу модель дії. Там, де організаційні практики прагнуть стабільності, передбачуваності та масштабованості, дрейф культивує випадковість і локальність. Там, де технологічний перформанс орієнтований на ефективність і повторюваність, дрейф наполягає на унікальності кожної події. Проте це протиставлення не є абсолютним. Радше дрейф можна розуміти як критичну лінзу, через яку стає видимою надмірна нормативність інших форм перформансу.

Таким чином, дрейф Гі Дебора можна розглядати як одну з найпослідовніших практик ігрової автентичності в умовах спектакулярного капіталізму. Він не пропонує виходу з системи, але дозволяє діяти в ній інакше. Він не відновлює суб'єкта, але дозволяє йому тимчасово зібратися у

дії. Він не обіцяє сенсу, але створює ситуації, у яких сенс може виникнути як подієвий ефект. Саме в цій відкритості і полягає його теоретична й практична цінність для аналізу пост–постмодерної суб'єктивності.

Розуміння дрейфу як практики ігрової автентичності дозволяє також по новому подивитися на проблему свободи, яка традиційно супроводжує як ситуаціоністську теорію, так і ширші дебати про суб'єктивність у пізньому капіталізмі. Свобода в дрейфі не постає як суверенна автономія суб'єкта, що протистоїть зовнішнім обмеженням. Навпаки, вона реалізується через прийняття обмежень і свідому гру з ними. Маршрут дрейфу завжди визначений простором, архітектурою, соціальними зонами, навіть погодними умовами, але саме в межах цих детермінацій виникає можливість несподіваного руху. Така свобода не є трансцендентною, вона іманентна ситуації, і саме тому не може бути закріплена як стійка властивість суб'єкта. Цей момент важливий для відмежування дрейфу від ліберальних уявлень про автентичність як самореалізацію. У дрейфі немає проекту самовдосконалення, немає накопичення досвіду як капіталу і немає ідеї прогресу. Навпаки, кожен дрейф принципово не гарантує нічого, окрім самого факту участі. У цьому сенсі дрейф є антипроектною практикою, що підриває логіку постійного самоконструювання, характерну для неоліберальної суб'єктивності. Суб'єкт тут не інвестує в себе, а ризикує власною орієнтацією, приймаючи можливість втрати сенсу як умову досвіду. Саме ця готовність до дезорієнтації дозволяє трактувати дрейф як форму екзистенційного експерименту. Проте на відміну від екзистенціалістських моделей, де вибір наділяється онтологічною вагою, у дрейфі вибір залишається ситуативним і зворотним. Суб'єкт може вийти з гри, змінити правила або припинити дрейф у будь-який момент. Така зворотність не знецінює досвід, а, навпаки, захищає його від сакралізації. Ігрова автентичність не потребує жертви або остаточного рішення; вона тримається на тимчасовій згоді бути залученим. Таким чином, дрейф, самим фактам свого існування відповідає на питання які циркулюють в філософському дискурсі довгі десятиліття. Як протистояти системі? Як зробити автентичний жест в

світі, де мова та її контекст вже сформовані до нас? Ситуаціоністи показують своїми діями цікавий парадокс. Для них структура дії починається з воління, потім йде власне сама тілесна дія, а потім обмірковування. Але якщо ставити згадані вище питання, то ми одразу починаємо з розмірковування, на ньому і закінчуючи, та підтримуючи логоцентричний порядок. Тоді як люди які, можливо, і не задавалися такими питаннями, а тим паче не бачили відповідних текстів по філософії, парадоксально, живуть набагато автентичніше життя.

У цьому контексті особливо показовим є відношення дрейфу до пам'яті і наративу. Ситуаціоністи принципово уникали перетворення дрейфу на історію з початком, кульмінацією і завершенням. Карти психогеографічних зон, які вони створювали, не були спробами зафіксувати досвід, а радше інструментами для його повторного запуску. Дрейф не прагне бути розказаним – він прагне бути повтореним, але щоразу інакше. Він протистоїть як біографічним нарративам автентичності, так і сучасним формам самопрезентації, де досвід цінний настільки, наскільки його можна репрезентувати. Цей антинарративний характер дрейфу має безпосередній зв'язок із критикою автентичності як дискурсивної пастки. Там, де автентичність фіксується у слові, образі або стилі, вона неминуче стає об'єктом споживання. Дрейф, навпаки, чинить опір фіксації, залишаючись у режимі процесу. Саме тому він не може бути повністю інтегрований у спектакль, хоча й постійно перебуває на межі такої інтеграції. Його сила полягає не в чистоті, а в нестабільності. Якщо ж розглядати дрейф у перспективі сучасних культурних трансформацій, стає очевидно, що його логіка резонує з багатьма практиками, які сьогодні не ідентифікують себе як політичні або критичні, але функціонують подібним чином. Йдеться про мікропрактики відмови від алгоритмічної навігації, про навмисні збої в режимах продуктивності, про експерименти з темпом життя і просторовою присутністю. Усі ці форми не проголошують автентичність як цінність, але створюють умови, в яких вона може виникнути як ефект гри.

У цьому сенсі дрейф можна вважати не лише історичним феноменом ситуаціонізму, а й теоретичною лінзою, через яку стає можливим аналіз сучасних форм суб'єктивності. Він показує, що автентичність після постмодерну не є поверненням до себе, а є практикою відношення до ситуації. Суб'єкт більше не шукає опори в ідентичності, але й не розчиняється у симуляції. Він діє, усвідомлюючи умовність власної позиції, і саме в цьому усвідомленні знаходить форму автентичності, яка не претендує на остаточність.

Розширюючи перспективу, варто зауважити, що дрейф як практика ігрової автентичності особливо виразно проявляє свою актуальність у контексті трансформації міського простору наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття. Якщо для ситуаціоністів місто було ареною спектакулярного відчуження, але водночас і простором потенційної подієвості, то для сучасного суб'єкта міський простір дедалі більше стає алгоритмічно організованим середовищем. Навігаційні системи, рекомендаційні сервіси, системи безпеки і контролю не лише оптимізують пересування, а й поступово усувають саму можливість випадковості. Простір перестає бути переживаним і стає розрахованим. Таким чином, дрейф набуває нового, можливо навіть радикальнішого значення. Якщо раніше він протистояв функціоналістській урбаністиці і буржуазній раціональності, то сьогодні він вступає у конфлікт із цифровою раціональністю, що прагне передбачити кожен крок суб'єкта. Дрейф, як практика навмисного відхилення від запропонованих маршрутів, виявляється формою опору не стільки простору як такому, скільки режимам передбачуваності. Автентичність тут знову не є внутрішнім станом, а постає як ефект непередбачуваної взаємодії між тілом, середовищем і часом.

Якщо ж перевести цю логіку у площину сучасних цифрових середовищ, стає очевидно, що дрейф може бути переосмислений і за межами фізичного міста. Цифрові простори також мають свою психогеографію, свої зони тяжіння і відштовхування, свої алгоритмічні маршрути. Намір відхилитися від рекомендованого шляху, зламати логіку скролінгу або навмисно втратити

орієнтацію у цифровому середовищі можна розглядати як форму цифрового дрейфу. Хоча такі практики не є прямим продовженням ситуаціонізму, вони резонують з його базовою інтенцією – повернути суб’єкту досвід подієвості в умовах тотальної медіації.

Таким чином, дрейф постає не лише як історична практика, а як концептуальний інструмент, що дозволяє мислити автентичність у світі, де стабільні ідентичності втратили переконливість. Він не пропонує повернення до витоків і не обіцяє остаточного звільнення, але демонструє можливість діяти автентично всередині умов, які цю автентичність постійно підривають. У цьому полягає його парадоксальна сила: дрейф є практикою без гарантій, але саме відсутність гарантій робить його релевантним для аналізу сучасної суб’єктивності.

Після того, як дрейф було окреслено як практика розриву з функціонально організованим простором спектаклю, стає очевидно, що його значення не вичерпується суто урбаністичним або політичним виміром. Дрейф радше постає як особливий режим досвіду, в якому суб’єкт навмисно відмовляється від стабільних координат ідентичності, корисності та цілеспрямованості. У цьому сенсі дрейф не просто дезорієнтує, а радикально перебудовує сам спосіб перебування в просторі – і, відповідно, спосіб перебування в собі. Простір тут більше не є нейтральним контейнером для дії, а стає активним співучасником процесу формування досвіду, що відкриває можливість нової, нефіксованої автентичності.

Саме тут дрейф виявляє свою глибоку спорідненість з ігровим виміром, який у попередніх розділах було визначено як ключовий модус пост-постмодерної автентичності. Як і гра, дрейф функціонує в режимі умовності, добровільного прийняття правил, які водночас є нестабільними й відкритими до трансформації. Суб’єкт дрейфу не імітує спонтанність – він її інсценує, але інсценує свідомо, не приховуючи штучності цього жесту. Саме ця подвійність – серйозність практики за умови усвідомлення її умовності – і наближує дрейф

до тієї форми ігрової автентичності, яка не претендує на онтологічну глибину, але водночас не редукується до цинічної гри знаками.

Таким чином, дрейф Гі Дебора можна розглядати не лише як елемент ситуаціоністської критики капіталізму, а як одну з ранніх форм тієї ігрової автентичності, яка згодом стане характерною для пост–постмодерного мислення. Він демонструє можливість серйозної гри без ілюзій, практики без есенцій, суб'єктивності без остаточного ґрунту. У цьому сенсі дрейф не завершує теоретичний аналіз автентичності, а відкриває його в напрямку подальших досліджень практик самотворення, що поєднують усвідомлену штучність із екзистенційною залученістю.

В сучасному контексті дрейф дедалі частіше переосмислюється у зв'язку з цифровими просторами (Maragiannis, Pitsillides, Psarras, 2013). Алгоритмічні навігаційні системи, рекомендаційні сервіси та картографічні застосунки значною мірою відтворюють логіку спектаклю, пропонуючи суб'єкту «оптимальний маршрут» і водночас зменшуючи простір для випадковості. У такій ситуації дрейф може набувати нових форм – не як буквальне блукання містом, а як свідоме порушення алгоритмічної логіки, відмова від оптимізації на користь досвіду.

Якщо ситуаціоністський дрейф історично був пов'язаний із тілесним блуканням міським простором, то в умовах цифрової культури його логіка дедалі частіше реалізується у віртуальних середовищах. Комп'ютерні ігри з відкритим світом можна розглядати не лише як форму розваги або наративного досвіду, а як специфічну практику цифрового дрейфу, в якій простір, рух і подієвість організовані за принципами, структурно близькими до психогеографії. Йдеться не про буквальне перенесення ситуаціоністських ідей у геймдизайн, а про гомологію форм досвіду: відмову від лінійної мети, домінування випадковості, орієнтацію на ситуацію, а не на результат.

В іграх з відкритим світом суб'єкт діє у просторі, який формально є повністю сконструйованим і штучним, але переживається як цілісний і насичений. На відміну від класичних лінійних ігор, де маршрут і сенс

заздалегідь визначені, відкритий світ пропонує радше поле можливостей, ніж набір завдань. Гравець може свідомо відмовлятися від основного нарративу, ігнорувати оптимальні траєкторії та підпорядковувати свій рух не логіці ефективності, а афективним притяганням середовища. У цьому сенсі цифровий дрейф є не помилкою або «неправильним» способом гри, а повноцінною ігровою практикою, що актуалізує саме ігрову автентичність.

Показовими є ігри на кшталт The Elder Scrolls V: Skyrim, Minecraft або Grand Theft Auto V, у яких світ існує не лише як тло для виконання місій, а як автономна система подій, ландшафтів і ритмів. У таких іграх дрейф проявляється у тривалих безцільних переміщеннях, спонтанних відхиленнях, «зависаннях» у просторі, де гравець не виконує жодного завдання, але водночас інтенсивно переживає присутність. Цікаво є і те, що, в іграх зустрічаються такі взаємодії, які не планувались розробникам. Так звані баги та глічі – це не просто злам гри, а нові способи взаємодії з нею, які актуалізують відчуття свободи та взаємодію зі заздалегіть спроектованими ігровими рівнями. Цифровий дрейф принципово не обіцяє трансформації суб'єкта у психологічному або терапевтичному сенсі. Як і у ситуаціоністській практиці, він не спрямований на «самопізнання» або відновлення внутрішньої цілісності. Автентичність тут виникає не як відповідність внутрішнього і зовнішнього, а як ефект залученості у ситуацію. Гравець автентичний не тому, що виражає себе, а тому, що повністю приймає правила гри і бере відповідальність за спосіб свого перебування у просторі. Це зближує цифровий дрейф із тією формою серйозної гри, яку Дебор протиставляв як буржуазному фланерству, так і пасивному споживанню спектаклю.

Важливо також, що цифровий дрейф, на відміну від міського, радикально оголює сконструйованість простору. Алгоритмічність, процедурна генерація, обмеження фізики та логіки світу не приховуються, а, навпаки, стають частиною досвіду. Проте ця прозора штучність не знецінює автентичність, а робить її можливою. Гравець не помиляється щодо природи світу, але це знання не перешкоджає інтенсивності переживання. У цьому

сенсі цифровий дрейф є постіронічною практикою *par excellence*: він функціонує на основі усвідомлення умовності, але не редукується до іронічної дистанції. На відміну від алгоритмічних рекомендаційних середовищ соціальних мереж, де рух користувача жорстко спрямовується логікою оптимізації уваги, відкриті ігрові світи зберігають можливість нефункціонального руху. Саме ця нефункціональність і робить їх релевантними для аналізу ігрової автентичності. Гравець може «втрачати час», рухатися без користі, порушувати очікувану логіку прогресу. Ця втрата часу не є дефектом системи, а її прихованим ресурсом. Подібно до дрейфу, цифрова гра з відкритим світом призупиняє темп продуктивності і відкриває простір подієвості, де сенс виникає ситуативно і не накопичується.

Таким чином, комп'ютерні ігри з відкритим світом можна розглядати як одну з актуальних форм перевинайдення дрейфу у цифровому контексті. Вони не відтворюють ситуаціоністський проєкт буквально і не несуть його політичного пафосу у прямому вигляді, але реалізують його ключову інтуїцію: автентичність можлива не як повернення до сутності, а як практика гри з простором, часом і власною позицією. Цифровий дрейф, як і дрейф Дебора, не виходить за межі системи, але дозволяє діяти в ній інакше. Він не обіцяє свободи як стану, але створює умови для свободи як події.

Практика ігрової автентичності та сучасна ситуація в Україні

Упродовж усієї цієї роботи ми неодноразово торкалися, проте так і не артикулювали прямо одну проблему, яка є принципово важливою для філософії, якщо розглядати її крізь призму взаємовідношення людини й тексту. Йдеться про проблему відчуження та дистанціювання автора від філософського тексту – про розрив між тим, хто мислить, і тим, що фіксується у письмі як результат цього мислення. Саме цю напругу ми й маємо на увазі. Філософія, більшою мірою, ніж інші науки й мистецтва, історично сформувала традицію глибокої поваги до інтелектуальних попередників. Якщо запитати пересічного студента філософського факультету або людину з науковим ступенем про найважливіших чи найулюбленіших філософів, із великою

ймовірністю буде названа постать минулого – Кант, Маркс, Платон, Гегель та інші. Ба більше, значна частина філософської спільноти свідомо присвячує себе майже виключно роботі з історією філософії, з реконструкцією, інтерпретацією й коментуванням думок інших людей.

Сама по собі ця традиція не є проблематичною. Навпаки, без неї філософія втратила б власну тяглість, пам'ять і внутрішню дисципліну. Проблема постає тоді, коли робота з чужими текстами поступово витісняє екзистенційний вимір філософування, коли філософія, покликана бути не лише справою всього життя, а певним способом ставлення до нього або навіть способом жити, редукується до рекреаційного заняття, інтелектуального хобі чи професійної діяльності, що завершується разом із робочим днем і залишається в межах університетських аудиторій. У такій ситуації філософський текст починає існувати автономно від життя того, хто його пише або читає. За складними теоретичними конструкціями, термінологічними апаратами й метафізичними побудовами легко загубити очевидну, але принципову річ – філософія врешті–решт робиться людиною, для людини і про людину. Причому людина тут – не абстрактна концептуальна фігура і не умовний носій раціональності, а конкретне тілесне буття, яким ми є в цю саму мить часу, з усім нашим повсякденним досвідом, цілком приземленими страхами, надіями, болем, утомою, сумнівами й переживаннями. Саме тому відправною точкою будь–якого філософського осмислення має бути те, що наявне тут і тепер. Не як емпіричний матеріал для подальшої абстракції, а як первинний горизонт досвіду, з якого взагалі стає можливою думка. Водночас участь у філософському дискурсі зобов'язує нас не лише до формальної добросовісності аргументації чи відкритості розуму, а й до глибокого внутрішнього – у тому числі емоційного – переживання теми, що обговорюється. Цей обов'язок не є додатковим або факультативним: він впливає з самої природи філософії як практики мислення, вкоріненої в житті.

Саме цим обов'язком і продиктована ця робота. Усе, що в ній описується, є не відстороненим теоретичним аналізом, а рефлексією над

сучасною ситуацією в Україні – над її викликами, травмами, питаннями й проблемами, які неможливо винести за дужки без втрати сенсу.

Відповідно, цей розділ поділено на дві частини. У першій ми звернемося до питання особистого переживання війни, до того, як війна вписується в повсякденний досвід суб'єкта і трансформує його спосіб буття. У другій частині буде розглянуто деякі соціальні аспекти, що різко актуалізувалися внаслідок того, що саме існування української нації як такої було поставлено під сумнів.

Невипадково цей фрагмент роботи розміщено в розділі, присвяченому практикам автентичності, а не її теорії. В умовах війни загрози й проблеми перестають бути метафоричними – вони стають матеріальними, так само як і саме переживання війни. Міркувати про війну як про абстрактне явище, як про суто теоретичний або історичний феномен, сьогодні означає дозволити собі неприпустиму розкіш. Там, де в мирні часи дискусії про можливий конфлікт оберталися довкола ідеологій, історичних наративів чи геополітичних інтриг, тепер обговорюються графіки відключень електроенергії, відсутність водопостачання та карта повітряних тривог. Карл Шмітт свого часу пропонував брати стан надзвичайності як вихідну точку політичного мислення. І хоча ми не вважаємо ані стан надзвичайності, ані стан війни бажаною нормою життя, саме його доводиться брати за відправну точку роздумів, оскільки через практику війна, на жаль, стала нормою. Якщо розглядати цей стан як нормальний, стає очевидним радикальний зсув у бік пріоритету матеріального й водночас девальвації духовного.

Фраза президента «Мені не потрібна евакуація, мені потрібні боєприпаси» стала концентрованим виразом цієї логіки й визначила значну частину публічного дискурсу війни. З практичної точки зору очевидно, що один переданий патрон важливіший за будь-яку символічну підтримку чи декларативне засудження, що один солдат, який утримує позицію, важливіший за сотню людей, які тримають умовний «економічний фронт». Саме це й відбивається в публічному просторі, де, якщо ти не допомагаєш

фронту безпосередньо, часто вважається за краще мовчати, ніж намагатися обґрунтувати власну значущість через рутинну участь у економічних процесах. Зрештою, тут і тепер людей убивають кулі й рішення людей ці кулі випускати, а не ідеології чи тисячолітні історії – інакше Європа досі перебувала б у стані перманентної війни. Саме тут постає питання, адресоване філософії та її значущості – питання, яке неодноразово виникало протягом усієї історії людства. Проте нинішня ситуація настільки радикальна, що сама постановка запитання «Навіщо в цій ситуації потрібна філософія?» починає сприйматися як моветон: або як порожня рефлексія людини, якій радше варто було б витратити час на допомогу іншим, або як форма інтелектуального самовиправдання.

Звідси впливає важлива річ: і матеріальна дія, і мислення можливі лише за умови існування. На наш погляд, саме тому сьогодні недоречно запитувати про необхідність філософії. Для таких запитань потрібен живий, мислячий, присутній суб'єкт. Ситуація війни ж є передусім загрозою мовчання – загрозою зникнення самого того, хто міг би ставити питання. Тому замість запитання «Як філософувати?» насамперед слід дбати про те, щоб було кому філософувати. Саме в цьому контексті було написано вступ до другого розділу, і в цьому ж контексті слід розглядати всю роботу загалом. Якщо філософія не є осмисленням найбільш актуальних питань безпосереднього життя автора і якщо після цього вона не трансформується в практику, вона неминуче залишиться приреченою на сором'язливе самовиправдання.

У попередніх частинах цієї роботи ми неодноразово зверталися до критики автентичності як нормативної цінності, проте досі не зупинялися на цьому питанні у прямому, практичному вимірі. Йшлося про те, що автентичність не може виступати абстрактним маркером чогось безумовно позитивного, морально правильного або бажаного. Особливо проблематичним є класичне розуміння автентичності як відповідності певній наперед заданій сутності – внутрішній, культурній чи національній. Саме в такому вигляді автентичність виявляє свою приховану небезпеку: вона легко перетворюється

на інструмент диктату того, яким «слід бути», і тим самим починає виконувати авторитарну функцію.

Може здатися, що така критика є надмірною або навіть запізнілою. У сучасному світі автентичність часто сприймається як порожнє слово, як маркетинговий кліше або риторична фігура, що втратила реальний вплив. Подібно до того, як у секулярному суспільстві притуплюється відчуття релігійності, може скластися враження, що й автентичність більше нікого посправжньому не хвилює. Проте цей скепсис виявляється оманливим. У кризових ситуаціях питання автентичності повертається з новою силою, але вже не як теоретична проблема, а як екзистенційний і політичний виклик.

Показовим у цьому сенсі є початок російського вторгнення в Україну. Заперечення існування українців як нації, що лунало з боку ворожої держави, спричинило не лише політичну чи інформаційну реакцію, а й актуалізувало значно глибше питання, яке й досі залишається відкритим: що означає бути українцем? Важливо підкреслити, що для самих українців питання існування нації не ставилося під сумнів. Сумнів виник не щодо факту, а щодо змісту – не чи існує українська нація, а як вона існує і в чому полягає ця належність.

На перший погляд, це питання виглядає цілком природним. Проте саме в ньому прихована пастка. Питання «що означає бути українцем?» передбачає, що існує певна українськість як сукупність ознак, як щось, до чого можна відповідати або не відповідати. У такій логіці завжди з'являється спокуса перерахувати ці ознаки, зафіксувати їх у вигляді характеристик, схильностей або типових рис. Саме тут відкривається простір як для грубих форм біологічного або культурного детермінізму, так і для їх більш «пом'якшених», інтелектуально респектабельних версій. Прикладом першого типу є концепції, у яких українськість мислиться як наперед визначене призначення або майже природна сутність (Липа, 2019). Але не менш показовими є й помірні підходи, які намагаються описати національну ідентичність через типові схильності чи домінантні риси. Концепція «народного світогляду», запропонована Чижевським, із переліком емоціоналізму, ліризму, індивідуалізму та

прагнення до свободи, виглядає значно менш агресивною і значно більш прийнятною. Водночас і вона залишається в межах тієї самої логіки узагальнення (Чижевський, 1931) (Артюх, 2011).

Проблема полягає не лише в академічній некоректності таких узагальнень. Значно важливішим є те, як подібні уявлення функціонують у повсякденності. Коли українськість мислиться як набір характеристик, завжди виникає ризик політики виключення: хтось виявляється «недостатньо українцем», «не таким», «неправильним». Такі схеми легко транслуються не лише через публічну риторику, а й через освіту (приклади завдання в школах (Я журналіст, 2022) (Лицей Олени Пчілки), культурні наративи, повсякденні очікування. У результаті автентичність починає працювати не як простір свободи, а як механізм нормалізації. Водночас слід визнати, що прагнення до визначеності в умовах війни виконує важливу психологічну функцію. Чіткі формулювання, зрозумілі ідентичності, символи й гасла допомагають втриматися в ситуації радикальної нестабільності. Вони створюють відчуття ґрунту під ногами, дозволяють знайти мотивацію і сенс. Проте саме тут проходить межа між підтримкою і небезпекою. Те, що допомагає вижити, не обов'язково є адекватним описом реальності.

На наш погляд, відповідь на питання про національну належність не міститься в дефініціях. Вона не формується в теоретичних суперечках і не потребує остаточного формулювання. Вона дається щодня – у діях. У перші дні вторгнення більшість людей стала на захист своєї країни або, принаймні, чітко артикулювала свою позицію проти агресії. Це було не підтвердженням відповідності певній «українській сутності», а актом самовизначення. Так само й сьогодні щоденна боротьба з обставинами, адаптація до нової реальності, звичайна рутинна витримка є не менш важливими формами цього самовизначення. У цьому сенсі автентичність постає не як якість або властивість, а як процес. Вона не передуює дії і не гарантується жодним походженням, мовою чи набором характеристик. Вона виникає в самій участі, у прийнятті відповідальності за власну позицію тут і тепер. Саме тому цей

розділ логічно розміщено в частині, присвяченій практикам автентичності, а не її теорії. В умовах війни будь-яка теорія, відірвана від досвіду, неминуче виглядає недостатньою. Бути українцем у такій перспективі означає не відповідати певному образу, а перебувати в постійному акті самовизначення. Цей акт не потребує символічного підтвердження і не зводиться до риторики. Він відбувається в конкретних рішеннях, жестах, формах участі й відмови. Саме тому він не може бути завершеним або зафіксованим. І саме тому він не може бути інструменталізований без втрати сенсу.

Таким чином, критика автентичності як нормативної цінності не заперечує можливості автентичного переживання. Навпаки, вона дозволяє побачити автентичність там, де її зазвичай не шукають – у повсякденності, у діях без гарантії, у рутині, яка не потребує символічного виправдання. У цьому і полягає принципова відмінність між автентичністю як ідеологічною вимогою і автентичністю як практикою життя.

Межі ігрової автентичності: воля, обмеження та патологічні стани

Розглядаючи ігрову автентичність як модус існування постлюдини, неможливо оминати питання волі. На перший погляд, сама ідея ігрової автентичності ніби імпліцитно передбачає наявність волі - волі до гри, волі до агентності, волі до самоконституювання попри усвідомлення умовності будь-якої ідентичності. У цьому сенсі ігрова автентичність може бути інтерпретована як форма активного ставлення до власного існування, що близька до ніцшеанського мотиву самотворення. Однак у межах цієї роботи принципово важливо уникнути редукції ігрової автентичності до волюнтаристської позиції.

Хоча воля справді здатна долати значну кількість зовнішніх та внутрішніх перешкод, сліпе покладання на волю до гри або волю до агентності є теоретично і практично проблематичним. Ігрова автентичність не може бути забезпечена виключно актом рішення або внутрішнім налаштуванням суб'єкта. Існує низка об'єктивних факторів - соціальних, економічних,

політичних, тілесних і психічних, - які не просто обмежують реалізацію ігрової автентичності, але інколи прямо її унеможливають.

Ці фактори не є зовнішніми по відношенню до суб'єкта в простому сенсі. Вони формують горизонти можливого досвіду, в межах яких воля взагалі може реалізовуватися. Умови хронічної економічної нестабільності, насильства, війни або соціальної маргіналізації не просто знижують рівень агентності, а змінюють саму структуру досвіду. У таких ситуаціях гра перестає бути можливим модусом існування, оскільки суб'єкт втрачає можливість дистанціюватися від власної ролі. Там, де роль нав'язана як єдино можлива форма виживання, ігровий вимір зникає, а воля редукується до функціональної необхідності.

Таким чином, ігрова автентичність не може бути витлумачена як результат «сильної волі» або внутрішньої рішучості. Навпаки, вона завжди залежить від певного мінімуму зовнішніх умов, які не перебувають під повним контролем суб'єкта. Це положення дозволяє уникнути романтизації ігрової автентичності та її перетворення на моральний імператив. Воля у цій концепції не скасовується, але втрачає статус універсального вирішення. Вона діє лише в межах можливого, а не всупереч будь-якій реальності.

Особливо наочно межі ігрової автентичності проявляються у контексті психічних розладів, які радикально трансформують структуру досвіду та відношення суб'єкта до смислу, умовності та реальності. У цій роботі йдеться не про клінічний аналіз психічних станів, а про їх філософське значення як граничних випадків, що дозволяють прояснити саму логіку ігрової автентичності.

Окремого аналізу потребує феномен депресії як граничного стану, що радикально підриває можливість ігрової автентичності. У межах цієї роботи депресія розглядається не лише як індивідуальний психічний розлад, а як симптом ширшої культурної ситуації, у якій суб'єкт втрачає доступ до смислу, майбутнього та власної агентності. Такий підхід дозволяє побачити депресію

не як виняток із норми, а як одну з форм існування постмодерного та пост-постмодерного суб'єкта.

У депресивному досвіді відбувається не просто знецінення окремих життєвих проєктів або ролей, а руйнування самої здатності наділяти будь-що значущістю. Світ перестає «відповідати» суб'єкту, а будь-яка діяльність сприймається як порожня, механічна або заздальгідь приречена (Ratcliffe, 2015). Якщо ігрова автентичність передбачає утримання умовності як осмисленої — тобто здатність усвідомлювати штучність власного перформансу, не редукуючи його до фальші, — то депресія знищує саму можливість такого утримання. Умовність більше не працює, але й віра в «реальність» також не відновлюється (Fuchs, 2005).

У цьому сенсі депресія постає як стан, у якому руйнується *suspension of disbelief* не через надмірну іронію, а через радикальне виснаження. Суб'єкт більше не здатен «грати всерйоз», оскільки серйозність втрачає сенс, але так само не здатен і дистанціюватися іронічно. Іронія вимагає мінімального афективного ресурсу, певної енергії для гри з формами та значеннями, тоді як депресивний досвід характеризується відсутністю саме цього ресурсу. У результаті суб'єкт опиняється в пастці між порожнечою і примусовим функціонуванням.

Важливо підкреслити, що у цьому стані воля не зникає повністю, але радикально змінює свій статус. Воля більше не спрямована на творення або самоконституювання, а редукується до підтримання мінімального рівня існування. Саме тому апеляція до волі як до універсального засобу подолання депресії виявляється концептуально хибною. Воля не може відновити смисл там, де зруйнований сам горизонт смислотворення. Це дозволяє ще раз наголосити на межах волюнтаристських інтерпретацій ігрової автентичності.

У ширшому культурному вимірі депресія може бути прочитана як наслідок ситуації, у якій майбутнє перестає сприйматися як відкрите. Коли соціальна реальність фіксується як єдино можлива і така, що не підлягає суттєвій трансформації, суб'єкт втрачає не лише надію, але й саму можливість

гри. Адже гра передбачає альтернативність, варіативність і можливість іншого ходу. Там, де майбутнє заблоковане або уявляється лише як повтор теперішнього, ігрова автентичність втрачає свій простір.

Таким чином, депресія виявляється не просто індивідуальною проблемою, а фундаментальною межею ігрової автентичності як модусу існування. Вона демонструє, що ігрова автентичність можлива лише за наявності мінімального афективного горизонту, у якому смисл ще не повністю зруйнований. Воля у цьому контексті залишається необхідною, але не достатньою умовою. Без відновлення самого горизонту можливого воля залишається безпредметною.

У протилежному, але структурно спорідненому ключі постає маніакальний досвід, який також підриває ігрову автентичність, але через інший механізм. Якщо депресія знищує смисл через його відсутність, то манія руйнує його через надмір. У маніакальному стані зникає дистанція між умовністю та реальністю, а рамка гри розчиняється у тотальній значущості всього, що відбувається. Суб'єкт більше не здатен усвідомлювати власний перформанс як умовний, оскільки будь-яка дія переживається як абсолютно реальна і невідкладна.

Манія, таким чином, демонструє іншу межу ігрової автентичності: вона потребує не лише залученості, а й здатності утримувати рамку. Ігрова автентичність існує між двома крайнощами — між депресивним колапсом смислу та маніакальним розчиненням умовності. В обох випадках воля або виснажується, або гіпертрофується до втрати рефлексії, що робить гру неможливою.

У підсумку, аналіз депресії та манії дозволяє чітко окреслити межі ігрової автентичності та уникнути її романтизації. Ігрова автентичність не є гарантією цілісності суб'єкта і не може функціонувати в будь-яких умовах. Вона залишається крихким, ситуаційно зумовленим модусом існування, який потребує як волі, так і певних культурних, афективних та соціальних

передумов. Саме це робить її принципово відмінною як від модерних проектів самореалізації, так і від постмодерних стратегій тотальної іронії.

Протилежним, але не менш проблематичним граничним випадком є маніакальний стан. Якщо депресія руйнує смисл через його тотальну порожнечу, то манія робить це через надлишок. У маніакальному досвіді зникає дистанція між умовністю і реальністю. Суб'єкт втрачає здатність усвідомлювати рамки гри, а отже - і саму ігрову структуру. Там, де все сприймається як абсолютно реальне, значуще і невідкладне, гра також стає неможливою.

Манія демонструє іншу межу ігрової автентичності: вона потребує не лише залученості, а й утримання рамки. Ігрова автентичність існує між двома крайнощами - між руйнуванням смислу і його некритичним абсолютизуванням. У маніакальному стані воля начебто досягає свого максимуму, але саме ця гіпертрофована воля знищує умовність, без якої гра не може відбутися. Таким чином, надлишок агентності виявляється не менш деструктивним для ігрової автентичності, ніж її дефіцит.

Узагальнюючи, можна сказати, що ігрова автентичність завжди існує в напруженому просторі між волею і обмеженнями. Вона не є ані чистим актом самоствердження, ані пасивним прийняттям заданих умов. Воля залишається необхідною умовою ігрової автентичності, але не є достатньою. Її реалізація можлива лише за наявності мінімального афективного ресурсу, здатності утримувати рамку умовності та певного рівня зовнішньої стабільності.

Усвідомлення цих меж дозволяє розглядати ігрову автентичність не як універсальну відповідь на кризу суб'єкта після постмодерну, а як крихкий і ситуаційно зумовлений модус існування. Саме в цій крихкості і полягає її принципова відмінність від модерних проектів самореалізації та постмодерних стратегій іронічного дистанціювання.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі дисертації було здійснено аналіз практик ігрової автентичності, що дозволяють перевести теоретичні положення попередніх розділів у площину конкретного досвіду та дії. Центральним прикладом такої практики виступає дрейф Гі Дебора, осмислений не як історично замкнений метод ситуаціоністського авангарду, а як відкрита модель перформативної взаємодії суб'єкта з простором, часом і власною позицією в умовах спектакулярного капіталізму.

Було показано, що дрейф функціонує як практика ігрової автентичності в тому сенсі, що автентичність у ньому не передуює дії і не ґрунтується на апеляції до «справжнього я». Навпаки, вона виникає як іманентний ефект залученості суб'єкта в ситуацію, яка свідомо приймається як умовна, тимчасова й штучна. Саме усвідомлення цієї умовності не нівелює серйозність досвіду, а, навпаки, створює умови для інтенсивного переживання, що не зводиться ні до іронічної дистанції, ні до екзистенціалістського героїзму.

У межах розділу було обґрунтовано, що дрейф не слід розуміти як утопічний проєкт виходу за межі системи спектаклю. Його критичний потенціал полягає не в трансцендентному подоланні наявних соціальних відносин, а в можливості їх тимчасового зсуву зсередини. Дрейф робить відчутними ті механізми організації повсякденності, які зазвичай залишаються невидимими, переводячи їх у площину переживання. У цьому сенсі він функціонує як практика «слабкої трансценденції», що не створює нової ідентичності, але відкриває простір альтернативних режимів буття.

Особливу увагу було приділено ігровій структурі дрейфу. Показано, що поєднання добровільного прийняття правил, обмеженої тривалості та принципової непередбачуваності результату зближує дрейф із логікою гри. Як і у грі, правила не гарантують успіху, але створюють умови для події. Автентичність у цьому контексті постає не як стабільна властивість суб'єкта, а як подієвий ефект, що виникає в самій дії й зникає разом із нею. Саме ця подієвість дозволяє говорити про дрейф як про практику ігрової автентичності, а не як про форму симуляції або стилізації.

Було також показано, що дрейф принципово опирається інституціоналізації та канонізації. Його повторюваність не є відтворюваністю, а унікальність не виключає структурованості. Така напруга між формою і випадковістю робить дрейф особливо показовим прикладом практики, яка зберігає критичний потенціал саме завдяки власній нестабільності. Будь-яка спроба перетворити дрейф на метод, стиль життя або туристичну техніку призводить до втрати його ігрової та автентичної напруги.

У розділі було також розширено аналіз дрейфу за межі його первинного урбаністичного контексту. Показано, що логіка дрейфу резонує з пізнішими практиками перформативної дії, зокрема з цифровими формами взаємодії з простором. Комп'ютерні ігри з відкритим світом було інтерпретовано як одну з актуальних форм цифрового дрейфу, в яких автентичність виникає не через самовираження, а через прийняття правил гри і відповідальність за спосіб перебування в штучно сконструйованому середовищі. Цифровий дрейф, подібно до ситуаціоністського, не обіцяє трансформації суб'єкта як стану, але відкриває можливість свободи як події.

Окремий підрозділ було присвячено аналізу ігрової автентичності в контексті сучасної ситуації в Україні. Було показано, що в умовах війни автентичність особливо легко перетворюється на нормативну вимогу або ідеологічний інструмент, який визначає, яким «слід бути». Така нормативізація автентичності не лише теоретично проблематична, а й практично небезпечна, оскільки створює механізми виключення і нормалізації. Натомість запропоновано розуміння автентичності як процесуального акту самовизначення, що відбувається в конкретних діях, жестах і формах участі, без апеляції до наперед заданої сутності – національної, культурної чи особистісної.

У цьому контексті автентичність постає не як відповідність образу, а як відповідальність за власну позицію тут і тепер. Вона не гарантується походженням, мовою чи символічними маркерами, а формується в практиці життя в умовах радикальної невизначеності. Саме тому третій розділ було

логічно розміщено в частині, присвяченій практикам автентичності: в умовах війни будь-яка теорія, відірвана від досвіду, виявляється недостатньою, тоді як практика дозволяє осмислити автентичність як форму виживання, участі й відповідальності.

У підсумку було показано, що ігрова автентичність не є втечею від реальності, не зводиться до розваги або естетичного жесту і не заперечує серйозності буття. Навпаки, вона постає як спосіб існування, у якому серйозність поєднується з усвідомленням умовності, а свобода – з прийняттям обмежень. Дрейф Гі Дебора, разом із його сучасними переосмисленнями, демонструє можливість такої серйозної гри, у якій автентичність не відновлюється як втрачена сутність, а щоразу інсценується в дії.

Основні положення цього розділу викладені в публікаціях автора

1) Алексеєнко, А. (2024). Дрейф гі Дебора як гра, що емансипує. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, (70), 97–103.
<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-7>

Загальні висновки

У дисертаційному дослідженні було здійснено філософський аналіз умов можливості автентичності в культурному та соціальному контексті після постмодерну. Вихідною точкою роботи стало усвідомлення того, що постмодерна парадигма, виконуючи критичну та деконструктивну функцію щодо модерних метанаративів, ідентичностей та форм суб'єктивності, вичерпала свій потенціал, не запропонувавши життєздатної позитивної моделі суб'єкта. У результаті цього сформувалася ситуація, яку в роботі позначено як постпостмодерн, – стан теоретичної та екзистенційної невизначеності, що характеризується кризою Я, проблематизацією агентності та втратою очевидних підстав автентичності.

Було показано, що ключові постпостмодерні теорії, попри свою різноманітність, об'єднані спільною інтенцією подолання негативних наслідків постмодерної культурної логіки, насамперед – тотальної іронії, релятивізму та розмивання суб'єктності. Водночас жодна з них не може бути розглянута як завершена або універсальна відповідь на кризу суб'єкта. Це дозволило обґрунтувати дослідницьку позицію, згідно з якою постпостмодерн слід розуміти не як нову стабільну епоху, а як проблемне поле, в межах якого відбувається переосмислення суб'єкта та форм його існування.

У межах теоретичного аналізу поняття автентичності було встановлено, що класичні есенціалістські моделі автентичності, засновані на відповідності між суб'єктом і його «істинною сутністю», є непридатними в умовах після постмодерної критики. Водночас постмодерністські підходи, що радикально децентрують суб'єкта, позбавляють автентичність статусу осмислюваного досвіду. У роботі було запропоновано принциповий методологічний зсув – розгляд автентичності не як нормативної чи онтологічної властивості, а як досвіду, що виникає в конкретних практиках залученості, чуттєвості та відповідальності.

Особливу увагу було приділено аналізу постлюдської сенсуальності як підґрунтя цього досвіду. Показано, що постлюдина не є автономним

раціональним індивідом модерну і не редукується до пасивного ефекту дискурсів, як у постмодерні. Її чуттєвість є розширеною, середовищною та міжсуб'єктною, а автентичність у цьому контексті постає як подієвий ефект резонансу між суб'єктом, тілом, простором і Іншим. Водночас було обґрунтовано необхідність консервативного моменту як умови можливості автентичності, під яким розуміється не ідеологічна позиція, а мінімальна стабільність і тривалість, що надає формі досвіду.

У практичному вимірі дисертації було показано, що автентичність у постпостмодерному контексті не може бути відновлена шляхом повернення до есенціалізму або нормативних моделей ідентичності. Натомість вона реалізується у практиках, які поєднують усвідомлення власної умовності з серйозністю переживання. На прикладі дрейфу Гі Дебора та його сучасних переосмислень було продемонстровано, що ігрові, перформативні практики здатні продукувати досвід автентичності без апеляції до «справжнього Я». Автентичність у цьому випадку виникає як ефект дії, а не як її передумова.

У контексті сучасної соціально–політичної ситуації, зокрема в умовах війни, було показано, що нормативізація автентичності є небезпечною як у теоретичному, так і в практичному сенсі. Запропоноване в роботі розуміння ігрової автентичності дозволяє уникнути ідеологізації автентичності, розглядаючи її як процесуальний акт самовизначення, відповідальності та участі, що не зводиться до наперед заданих ідентичностей або образів.

У підсумку було обґрунтовано тезу, що ігрова автентичність може бути розглянута як специфічний модус існування постлюдини постпостмодерну. Вона не є втечею від реальності, формою симуляції або естетичною стилізацією, а постає як спосіб буття, в якому серйозність досвіду поєднується з усвідомленням його умовності, а свобода – з прийняттям обмежень. Ігрова автентичність не відновлює втрачену сутність суб'єкта, але відкриває можливість його тимчасового, подієвого та відповідального самоздійснення в умовах складного світу.

Список літератури

- 1) Алексеєнко, А. О. (2025). Амбівалентність гри: Paidia vs Ludus. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, (73), 206–212. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-19>
- 2) Алексеєнко, А. О. (2025) Романтизм як теоретичний базис метамодернізму. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, (72), 60–67. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-6>
- 3) Алексеєнко, А. О. (2024). Дрейф Гі Дебора як гра, що емансипує. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, (70), 97–103. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-7>
- 4) Артюх, В. О. (2011). Дмитро Чижевський про світоглядну основу філософського процесу на Україні. У кн.: *Філософські ідеї в культурі Київської Русі* (Вип. 5, с. 23–38). Київ, Україна.
- 5) Берент, І. (2021). Can we get human nature right? *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 118(39). Washington, DC. <https://doi.org/10.1073/pnas.2108274118>
- 6) Вельш В. (2004). *Наш постмодерний модерн*. Київ: Альтерпрес.
- 7) Гайдамачук, О. В. (2021). Інтенація у філософському тексті: філософсько-культурологічний вимір (Doctoral dissertation).
- 8) Дельоз, Ж., & Гваттарі, Ф. (1996). *Анти-Едін. Капіталізм і шизофренія*. Київ, Україна: Карме-Сінто.
- 9) Коваленко, І., Мелякова, Ю., & Кальницький, Е. (2024). Цифровий номадизм як новий модус ідентичності: досвід філософського осмислення. *«Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого». Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія*, 2(61). <https://doi.org/10.21564/2663-5704.61.304563>

- 10) Кочубейник, О. М., & Кочубейник, О. Н. (2010). *Постмодерн: автентичність особистості та трансформація дискурсу соціальності*. Київ, Україна.
- 11) Левченко, О. (2018). Перформативність vs театральність в аспекті перформативного повороту. *Науковий вісник «Курбасівські читання»*, 13, 13-25.
- 12) Липа, Ю. І. (2019). *Призначення України*. Київ, Україна: Центр навчальної літератури.
- 13) Ліцей Олени Пчілки. (б. д.). Що означає бути українцем? Київ, Україна. <https://liceyolenypchilki.kowelrada.gov.ua/shho-oznachaye-buty-ukrayinczem/>
- 14) Платон. (2021). *Держава*. Київ, Україна: Априорі.
- 15) Поліщук, Р. М. (2024). Гра як творче начало культури: Й. Гейзінга та Р. Кайуа. *Актуальні проблеми філософії та соціології*, 47, 67–72. Київ, Україна. <https://doi.org/10.32782/apfs.v047.2024.12>
- 16) Савонова, Г. І. (2019). Потоки ціннісних конгломератів у зрізах бажань людини: Ж. Дельоз – Ф. Гваттарі. *Науково-теоретичний альманах «Грані»*, 22(9–10), 29–36. Дніпро, Україна. <https://doi.org/10.15421/171988>
- 17) Тормахова, А. М. (2014). Перформатизм Рауля Ешельмана: концептуалізація соціокультурних практик. *Філософія. Політологія*, 4(118), 33–36. Київ, Україна.
- 18) Чижевський, Д. (1931/2005). Нариси з історії філософії на Україні. У кн.: *Філософські твори у чотирьох томах (Т. 1)*. Київ, Україна: Смолоскип.
- 19) Я журналіст. (2022). Що для мене означає бути українцем? Київ, Україна. <https://ij.ogo.ua/ya-zhurnalist/shho-dlya-mene-oznachaye-buti-ukrayintsem/>
- 20) Шабанова, Ю. О. (2019а). Осциляція як вимір філософії метамодерну. *Епістемологічні дослідження в філософії, соціальних і*

- політичних науках*, 2(2), 13–22. Дніпро, Україна.
<https://doi.org/10.15421/341920>
- 21) Що для мене означає бути українцем? (2022). Я журналіст. Київ, Україна. <https://ij.ogo.ua/ya-zhurnalist/shho-dlya-mene-oznachaye-buti-ukrayintsem/>
- 22) Автентична українська кухня. (б. д.). Klopotenko. Київ, Україна. <https://klopotenko.com/cuisine/avtentychna-ukrayinska-kuhnya/>
- 23) Автентичний смак України. (б. д.). Authentic Ukraine. Київ, Україна. <https://authenticukraine.com.ua/authentic-savor-of-ukraine>
- 24) 11 українських страв, які ми почали забувати. (б. д.). Lviv1256. Львів, Україна. <https://lviv1256.com/lists/11-ukrajnskyh-strav-yaki-my-pochaly-zabuvaty/>
- 25) Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- 26) Abramson, S. (2017, December 7). Ten basic principles of metamodernism. New York, NY: HuffPost. https://www.huffpost.com/entry/ten-key-principles-in-met_b_7143202
- 27) Anchor, R. (1978). History and play: Johan Huizinga and his critics. *History and Theory*, 17(1), 63–93. Chicago, IL. <https://doi.org/10.2307/2504901>
- 28) Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- 29) Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. Glaser, Trans.). Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- 30) Bauman, Z. (2013). *Liquid modernity*. Cambridge, UK: Polity Press.
- 31) Benjamin, W. (2010). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. Lexington, KY: Prism Key Press.
- 32) Benjamin, W. (2023). *Charles Baudelaire: A lyric poet in the era of high capitalism* (H. Zohn, Trans.). London, UK; New York, NY: Verso Books.

- 33) Berent, I. (2021). Can we get human nature right? *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 118(39). Washington, DC. <https://doi.org/10.1073/pnas.2108274118>
- 34) Bialystok, L. (2014). Authenticity and the limits of philosophy. *Dialogue*, 53(2), 271–298. Cambridge, UK. <https://doi.org/10.1017/S001221731300111X>
- 35) Blair, G. (2018). *Debord, time and spectacle: Hegelian Marxism and situationist theory*. Leiden, NL; Boston, MA: Brill.
- 36) Bloch, E. (2018). *The heritage of our times*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- 37) Bogost, I. (2006). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge, MA: MIT Press.
- 38) Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Cambridge, UK: Polity Press.
- 39) Brentano, F. (1995). *Psychology from an empirical standpoint* (L. L. McAlister, Ed.). London, UK: Routledge.
- 40) Bunyard, T. (2018). *Debord, time and spectacle: Hegelian Marxism and situationist theory*. Leiden, NL; Boston, MA: Brill.
- 41) Burckhardt, J. (2012). *The civilization of the Renaissance in Italy*. Mineola, NY: Courier Corporation.
- 42) Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York, NY; London, UK: Routledge.
- 43) Butler, J. (1993). *Bodies that matter: On the discursive limits of «sex»*. New York, NY; London, UK: Routledge.
- 44) Eicher–Catt, D. (2016). Learning to take play seriously: Peirce, Bateson, and Huizinga on the sacrality of play. *Semiotica*, 2016(212), 259–276. Berlin, Germany. <https://doi.org/10.1515/sem-2016-0135>
- 45) Emison, P. A. (2021). Art, aura, and admiration in the age of digital reproduction. *Art History & Criticism*, 17(1). Vilnius, Lithuania. <https://reference-global.com/article/10.2478/mik-2021-0001>

- 46) Eshelman, R. (2008). *Performatism, or the end of postmodernism*. Aurora, CO: Davies Group.
- 47) Eshelman, R. (2014). Interview. Performatism, the epoch after postmodernism. *Symbol: A Cultural Review*, 2(2). Tiranë; Prishtinë; Shkup.
- 48) Eshelman, R. (2024). *Transcending postmodernism: Performatism 2.0*. London, UK; New York, NY: Taylor & Francis.
- 49) Evink, E. (2024). The world as play: Fink, Gadamer, Patočka. *Research in Phenomenology*, 54, 228–251. Leiden, NL.
- 50) Ferguson, E. S. (1992). *Engineering and the mind's eye*. Cambridge, MA; London, UK: MIT Press.
- 51) Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?* Winchester, UK: Zero Books.
- 52) Fisher, M. (2014). *Ghosts of my life: Writings on depression, hauntology and lost futures*. Winchester, UK: Zero Books.
- 53) Fisher, M. (2021). *Postcapitalist desire: The final lectures*. London, UK: Watkins Media.
- 54) Foucault, M. (1984). What is an author? In P. Rabinow (Ed.), *The Foucault reader* (pp. 101–120). New York, NY: Pantheon Books.
- 55) Foucault, M. (2001). *Madness and civilization: A history of insanity in the age of reason*. London, UK: Psychology Press.
- 56) Frasca, G. (1999). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*. Bergen, Norway.
- 57) Frisken, T. (2011). The spectral proletariat: The politics of hauntology in The Communist Manifesto. *Global Discourse*, 2(2), 17–31. London, UK. <https://doi.org/10.1080/23269995.2011.10707904>
- 58) Fuchs, Thomas. (2005). The phenomenology of body Space and Time in Depression. *Comprendre*. 15. 108-121.
- 59) Gadamer, H.–G. (2004). *Truth and method*. London, UK; New York, NY: Continuum.

- 60) Gee, C. E. (2016). *Authenticity and enhancement* (Doctoral dissertation). Waterloo, ON, Canada: University of Waterloo.
- 61) Hanssen, L. (2024). Some remarks on the advantages and disadvantages of Huizinga's concept of play in current debates. *Into the Magic Circle, 1(1)*.
- 62) Haraway, D. (1991). *A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. In *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. New York, NY: Routledge.
- 63) Harman, G. (2018). *Speculative realism: An introduction*. Cambridge, UK: Polity Press.
- 64) Heidegger, M. (1962). *Being and time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Oxford, UK; Cambridge, MA: Blackwell.
- 65) Henricks, T. S. (2010). Caillois's Man, play, and games: An appreciation and evaluation. *American Journal of Play, 3(2)*, 157–185. Rochester, NY.
- 66) Hoffman, Y. (2019). *The voices of David Foster Wallace: Comic, encyclopedic, sincere* (Doctoral dissertation). Columbus, OH: The Ohio State University.
- 67) Huizinga, J. (1980). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. London, UK; Boston, MA; Henley-on-Thames, UK: Routledge & Kegan Paul.
- 68) Huizinga, J. (1990). *The waning of the Middle Ages: A study of the forms of life, thought, and art in France and the Netherlands in the fourteenth and fifteenth centuries*. London, UK: Penguin.
- 69) Huizinga, J. (2019). *In the shadow of tomorrow: A diagnosis of the modern distemper*. London, UK.
- 70) Hutcheon, L. (1989). *The politics of postmodernism*. London, UK: Routledge.

- 71) Israel, I., & Neumann, S. (1979). *Computer systems performance evaluation: Criteria, measurements, techniques, and costs*. Lexington, MA: Lexington Books.
- 72) Kant, I. (2006). *Anthropology from a pragmatic point of view* (R. B. Loudon & M. Kuehn, Eds.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- 73) Kelly, A. (2010). David Foster Wallace and the new sincerity in American fiction. In D. Hering (Ed.), *Consider David Foster Wallace: Critical essays* (pp. 131–146). Austin, TX: SSMG Press.
- 74) Kierkegaard, S. (1992). *Concluding unscientific postscript to philosophical fragments* (Vol. I). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- 75) Kirby, C. C. (2016). Gadamer, Dewey, and the importance of play in philosophical inquiry. *Reason Papers*, 38(1).
- 76) Latour, B. (1996). *Aramis, or the love of technology*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 77) Law, J. (2000). Performing technology's stories. *Technology and Culture*, 41, 765–775. Baltimore, MD.
- 78) Lütticken, S. (2013). Guy Debord and the cultural revolution. *Grey Room*, 52, 108–127. Cambridge, MA. https://doi.org/10.1162/GREY_a_00119
- 79) Maragiannis, A., Pitsillides, S., & Psarras, B. (2013). Dérive in the digital grid, breaking the search to get lost. In *Proceedings of the 19th International Symposium on Electronic Art (ISEA 2013)*. Sydney, Australia: ISEA International / University of Sydney.
- 80) McPherson, D. (2019). Existential conservatism. *Philosophy*, 94(3), 383–407. Cambridge, UK. <https://doi.org/10.1017/S0031819119000214>
- 81) Morawski, S. (1996). *The troubles with postmodernism*. London, UK: Routledge.
- 82) National Research Council. (1995). *Measuring and improving infrastructure performance*. Washington, DC: National Academies Press.

- 83) Nealon, J. T. (2021). *Fates of the Performative: From the Linguistic Turn to the New Materialism*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctv1j13z7j>
- 84) Neundorf, A., & Pop–Eleches, G. (2020). Dictators and their subjects: Authoritarian attitudinal effects and legacies. *Comparative Political Studies*, 53(12), 1839–1860. Thousand Oaks, CA. <https://doi.org/10.1177/0010414020926203>
- 85) Nguyen, C. T. (2020). *Games: Agency as art*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- 86) Nixon, C. R. (2013). The work of David Foster Wallace and post–postmodernism (Unpublished doctoral dissertation). Leeds, UK: University of Leeds. <https://etheses.whiterose.ac.uk/6873/1/DFW%20and%20post-postmodernism.pdf>
- 87) Norman, R. (2004). *On humanism*. London, UK: Routledge.
- 88) Osborne, D., Costello, T. H., Duckitt, J., & Sibley, C. G. (2023). The psychological causes and societal consequences of authoritarianism. *Nature Reviews Psychology*, 2(4), 220–232. London, UK. <https://doi.org/10.1038/s44159-023-00161-4>
- 89) Peretti, J. (1996). *Capitalism and schizophrenia: Contemporary visual culture and the acceleration of identity formation/dissolution*. Negations. New York, NY. https://www.datawranglers.com/negations/issues/96w/96w_peretti.html
- 90) Perniola, M., & Vasile, O. (1999). An aesthetic of the «grand style»: Guy Debord. *SubStance*, 28(3), 89–101. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- 91) Piacente, A. (2022). Philosophical posthumanism and intentionality. *Journal of Posthumanism*, 2(3), 287–301. Bristol, UK. <https://doi.org/10.33182/joph.v2i3.1764>
- 92) Plato. (2016). *The laws*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

- 93) Pope, R. (2010). The jouissance of the flâneur: Rewriting Baudelaire and modernity. *Space and Culture*, 13(1), 4–16. London, UK. <https://doi.org/10.1177/1206331209353682>
- 94) ProCon.org. (n.d.). Universal basic income (UBI): Top 3 pros and cons. Encyclopaedia Britannica. London, UK. <https://www.britannica.com/procon/universal-basic-income-UBI-debate>
- 95) Ratcliffe, M. (2015). *Experiences of depression: A study in phenomenology*. Oxford: Oxford University Press.
- 96) Redbeard. (2021, December 14). A serious critique of metamodernism. London, UK: Medium. <https://red-beard.medium.com/a-serious-critique-of-metamodernism-a96bd307db38>
- 97) Richards, M. (2023). *Posthuman community psychology: A psychology for marginalised people*. London, UK: Palgrave Macmillan.
- 98) Sauer, C. H., & Chandy, K. M. (1981). *Computer systems performance modeling*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice–Hall.
- 99) Schechner, R. (1985). *Between theater and anthropology*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press.
- 100) Schechner, R. (2002). *Performance studies: An introduction*. London, UK; New York, NY: Routledge.
- 101) Shaw, K. (2018). *Introduction*. In *Hauntology: Ghosts of our lives*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-74968-6_1
- 102) Sicart, M. (2008). Defining game mechanics. *Game Studies*, 8(1). Copenhagen, Denmark.
- 103) Sontag, S. (1966). *Against interpretation and other essays*. New York, NY: Farrar, Straus & Giroux.
- 104) Suits, B. (2014). *The grasshopper: Games, life and utopia* (3rd ed.). Toronto, Canada: University of Toronto Press.
- 105) Turner, L. (2019, February 8). Metamodernism: A brief introduction. London, UK: Notes on Metamodernism.

<https://www.metamodernism.com/2015/01/12/metamodernism-a-brief-introduction/>

- 106) Van den Akker, R., Gibbons, A., & Vermeulen, T. (2017). *Metamodernism: Historicity, affect, and depth after postmodernism*. London, UK: Routledge.
- 107) Waal, F. de. (1996). *Good natured: The origins of right and wrong in humans and other animals*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 108) Waal, F. de. (2006). *Primates and philosophers: How morality evolved*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- 109) Waal, F. de. (2009). *The age of empathy: Nature's lessons for a kinder society*. New York, NY: Three Rivers Press.
- 110) Wallace, D. F. (1993). E unibus pluram: Television and U.S. fiction. *The Review of Contemporary Fiction*, 13(2), 151–194. Chicago, IL. https://jsomers.net/DFW_TV.pdf
- 111) Wallace, D. F. (2005). *The view from Mrs. Thompson's*. In *Consider the lobster and other essays* (pp. 132–142). New York, NY: Little, Brown and Company.
- 112) Wallace, D. F. (2005, May 21). This is water: Some thoughts, delivered on a significant occasion, about living a compassionate life. Gambier, OH: Kenyon College. <https://fs.blog/2009/03/david-foster-wallace-this-is-water/>
- 113) Wallace, D. F. (2012). *Oblivion: Stories*. London, UK: Hachette.
- 114) Whisler, T. L., & Harper, S. F. (1962). *Performance appraisal: Research and practice*. New York, NY: Holt, Rinehart and Winston.
- 115) Wilders, G. (2023, November 23). Quoted in S. J. Bos, Geert Wilders' anti-Islam party wins Dutch elections. Vatican City: Vatican News. <https://www.vaticannews.va/en/world/news/2023-11/geert-wilders-dutch-elections-anti-islam-party-for-freedom.html>
- 116) World Bank. (2020). *Exploring universal basic income: A guide to navigating concepts, evidence, and practices*. Washington, DC: World Bank.

<https://documents1.worldbank.org/curated/en/993911574784667955/pdf/Exploring-Universal-Basic-Income-A-Guide-to-Navigating-Concepts-Evidence-and-Practices.pdf>

- 117) Zahurska, N. (2022). New sincerity in the post-postmodern art. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (66), 19-26. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2022-66-2>

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Публікації у виданнях, включених до переліку фахових видань України з присвоєнням категорії «Б»:

1. Алексеєнко А.О. (2025) Амбівалентність гри: Paidia vs Ludus. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*. Вип. 73. С. 206–212.

DOI: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-19>

URL: <https://periodicals.karazin.ua/philosophy/article/view/28281/24830>

2. Алексеєнко А.О. (2025) Романтизм як теоретичний базис метамодернізму. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*. Вип. 72. С. 60–67.

DOI: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-6>

URL: <https://periodicals.karazin.ua/philosophy/article/view/27385/24226>

3. Алексеєнко А.О. (2024) Дрейф Гі Дебора як гра, що емансипує. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*. Вип. 70. С. 97–103.

DOI: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-7>

URL: <https://periodicals.karazin.ua/philosophy/article/view/24132/22120>

Публікації, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

1. Алексеєнко А.О. (2023) Цілісний суб'єкт як центральна проблема пост-постмодерну. *XIX Харківські студентські філософські читання: матеріали наукової конференції студентів та аспірантів (13–14 травня 2023 р., м. Харків)*. Харків, Україна: Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2023. С. 17–18.

Онлайн сервіс створення та перевірки кваліфікованого та удосконаленого електронного підпису

ПРОТОКОЛ

створення та перевірки кваліфікованого та удосконаленого електронного підпису

Дата та час: 12:54:43 26.06.2026

Назва файлу з підписом: Alekseenko_diss.pdf

Розмір файлу з підписом: 1.4 МБ

Назва файлу без підпису: Alekseenko_diss.verified.pdf

Розмір файлу без підпису: 1.4 МБ

Результат перевірки підпису: Підпис створено та перевірено успішно. Цілісність даних підтверджено

Підписувач: Алексеєнко Антон Олегович

П.І.Б.: Алексеєнко Антон Олегович

Країна: Україна

РНОКПП: 3632406450

Час підпису (підтверджено кваліфікованою позначкою часу для даних від Надавача): 12:49:12 26.06.2026

Сертифікат виданий: КНЕДП monobank | Universal Bank

Серійний номер: 10FF6F932221FA002B8B1F0000000001F3777D9F

Тип носія особистого ключа: Незахищений

Алгоритм підпису: ДСТУ 4145

Тип підпису: Удосконалений

Тип контейнера: Підпис та дані в одному файлі (CADES enveloped)

Формат підпису: Базовий (CADES-BES)

Сертифікат: Кваліфікований

Версія від: 2026.05.20 13:00