

Мимрук Олександр Віталійович,
*аспірант кафедри філософської антропології,
філософії культури та культурології
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
orcid.org/0009-0005-7981-8458
o.v.mymruk@udu.edu.ua*

ВІДЕОІГРИ ЯК СИМУЛЯКРИ: КОНЦЕПЦІЯ ЖАНА БОДРІЯРА ЯК МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР

Стаття присвячена теорії симулякрів і симуляції французького філософа Жана Бодріяра. Концепція Ж. Бодріяра розглядається як методологія філософського осмислення відеоігор. У своїх працях він аналізував сучасні медіа, рекламу, масову культуру (та інші аспекти суспільства) як прояви гіперреальності, де кордони між реальністю та симуляцією стають розмитими. Хоча він не писав у своїх працях про відеоігри безпосередньо, його концепція гіперреальності може бути методологічною основою для аналізу віртуальної реальності відеоігрових світів, а також способів взаємодії з ними.

У статті продемонстровано, як ідеї французького філософа застосовуються щодо аналізу різних аспектів відеоігор – від віртуальних світів, які ці відеоігри репрезентують, до унікальних інтерактивних властивостей відеоігор як медіа. Зокрема до аналізу залучені відомі відеоігрові серії S.T.A.L.K.E.R та Fallout, ігровий процес яких побудований на принципі моделювання інтерактивного віртуального простору, де гравець має змогу діяти на власний розсуд, виражати свою волю через інтерактивну взаємодію з оточенням. Такі відеоігри базуються на зразках із реального світу, що видозмінюються у віртуальному просторі під впливом різних чинників й тим самим породжують симулякри різних порядків. У цих випадках відеогра як форма медіа максимально наближається до моделей, описаних Ж. Бодріаром.

Джерелознавчою базою статті стали роботи Жана Бодріяра, зокрема його праця «Симулякри і Симуляція», окремі розділи якої («Китайський синдром», «Гіперреальне і уявне» тощо) можуть слугувати інтерпретаційною рамкою для осмислення відеоігор як симулякрів. Також у статті розглядаються і дослідження низки вчених з різних галузей знання, які торкалися теми відеоігор та симулякрів у своїх міждисциплінарних дослідженнях (роботи Ворожейкіна Є., Омелянчук М., Гурової І., Романович Ж. та ін.)

Ключові слова: симулякри, симуляція, відеоігри, віртуальний світ, медіа.

Mymruk Oleksandr,
*Postgraduate Student at the Department of Philosophical Anthropology,
Philosophy of Culture and Cultural Studies
Dragomanov Ukrainian State University
orcid.org/0009-0005-7981-8458
o.v.mymruk@udu.edu.ua*

VIDEO GAMES AS SIMULACRA: JEAN BAUDRILLARD'S CONCEPT AS A METHODOLOGY FOR STUDYING VIDEO GAMES

The article is dedicated to the theory of simulacra and simulation by the French philosopher Jean Baudrillard. Baudrillard's concept is considered as a methodology for the philosophical interpretation of video games. In his works, he analyzed contemporary media, advertising, mass culture (and other aspects of society) as manifestations of hyperreality, where the boundaries between reality and simulation become blurred. Although he did not explicitly write about video games, his concept of hyperreality can serve as a methodological foundation for analyzing the virtual reality of video game worlds and the ways of interacting with them.

The article demonstrates how the ideas of the French philosopher are applied to the analysis of various aspects of video games – from the virtual worlds they represent to the unique interactive properties of video games as a medium. In particular, the analysis includes well-known video game series such as S.T.A.L.K.E.R. and Fallout, whose gameplay is based on the principle of modeling an interactive virtual space where the player has the freedom

to act at their discretion and express their will through interactive engagement with the environment. These video games are based on real-world models that are transformed within the virtual space under various influences, thereby generating simulacra of different orders. In such cases, video games as a form of media come closest to the models described by Baudrillard.

The article's source base includes the works of Jean Baudrillard, particularly his book *Simulacra and Simulation*, with specific chapters such as *The Chinese Syndrome* and *The Hyperreal and the Imaginary* serving as an interpretive framework for understanding video games as simulacra. Additionally, the article examines research by scholars from various disciplines who have explored video games and simulacra in their interdisciplinary studies, including works by Vorozheykin Ye., Omelyanchuk M., Gurova I., Romanovych Zh., and others.

Key words: simulacra, simulation, video games, virtual world, media.

Актуальність. Комп'ютерні та відеоігри (далі – «відеоігри») вже давно стали невіддільною частиною інформаційного й культурного простору сучасності. Від своєї появи у 50–60 роках ХХ століття й до сьогодні вони пройшли значний шлях розвитку. Зараз відеоігри здатні не лише моделювати правдоподібні тривимірні віртуальні світи зі значною мірою інтерактивності, але й захоплювати увагу гравця, використовуючи інструменти з багатьох суміжних сфер творчості, таких як кіно, музика, театр, архітектура, перформативне мистецтво тощо. Відеоігри, що дозволяють вільно пересуватись у просторі свого віртуального світу, а також взаємодіяти з ним, для багатьох гравців слугують засобом віртуального туризму. Вони здатні занурити гравця (як активного учасника гри) або спостерігача (який не бере активної участі у грі, але може спостерігати за діями гравця на екрані) у різні історичні епохи, дозволяють «побувати» в різних географічних локаціях та реалізувати свої ескапістські прагнення. Досвід взаємодії з відогрою часто стає джерелом нових знань, вражень та емоцій, що у певних випадках може слугувати заміником живої соціальної взаємодії. Таким чином відеоігри, наслідуючи реальність, можуть значною мірою впливаючи на свідомість людей, формувати їхній світогляд, а також посилювати відчуття віртуалізації щоденного існування.

Враховуючи, що дослідження відеоігор досі великою мірою залишається поза увагою української науки, наростає потреба їхнього осмислення у контексті філософії культури (як значного культурного явища), без якої ми не можемо скласти повноцінне уявлення про інформаційний простір ХХІ століття. Для цього нам необхідно напрацювати ефективні підходи та методи вивчення відеоігор, зокрема й опираючись на вже наявні філософські концепції, які

опрацьовують поняття віртуальних просторів та симуляції реальності.

Мета цієї роботи – показати, як відеоігри можна інтерпретувати у контексті ідей французького філософа й культуролога Ж. Бодріара, а також проаналізувати, яким чином концепція симулякрів і симуляції застосовується у дослідженні відеоігор теоретиками культури та науковцями вже зараз.

Основний текст. Попри те, що поняття «симулякр» має довгу історію, яка сягає корінням античних часів, сучасна філософія та культурологія послуговуються саме тим уявленням про симулякри, яке сформував Жан Бодріар. У працях «Символічний обмін і смерть» та «Симулякри і Симуляція» філософ пропонує розглядати симулякр як дійсність, яка приховує те, що її насправді не існує, а також запроваджує класифікацію, яка поділяє симулякри на декілька окремих типів або порядків. За Ж. Бодріаром симулякр першого порядку діє на основі природного закону цінності, симулякр другого порядку – на основі ринкового закону вартості, а симулякр третього порядку – на основі структурного закону цінності (Бодріар, 2004, с. 5). Іншими словами, різні типи симулякрів та способи їх взаємодії з реальністю можна прив'язати до поетапного розвитку людської цивілізації, а отже і до зміни економічних, культурних моделей протягом плину історії.

Оцінка того, на якому саме етапі симулякрів перебуває наше суспільство зараз, залишається дискусійною серед філософів, соціологів, культурологів. Вона ускладнюється додатковими питаннями розмежування образів другого й третього етапу (Бодріар, 2004, с. 183). Проте, багато дослідників вважають, що сучасне суспільство здебільшого перебуває на стадії симулякрів третього порядку. Враховуючи їхню (симулякрів третього порядку) специфіку, можна стверджувати, що такі симулякри

найбільшого поширення набули з появою цифрових технологій та інтернету. Сучасні масові медіа, соціальні мережі, віртуальна реальність та інші форми цифрової культури створюють гіперреальність, де складно знайти різницю між реальністю та симуляцією, і відеоігри як одна з найновіших форм інтерактивної популярної культури, – є яскравим проявом цієї гіперреальності.

Бодріяр розглядав сучасні медіа, рекламу, масову культуру та інші аспекти теперішнього суспільства як частину гіперреальності, де кордони між реальністю та симуляцією стають розмитими. Його основні праці, пов'язані з проблематикою симулякрів і симуляції, були опубліковані у 70-80 роках ХХ століття, коли відеоігри ще не набули масового поширення й не мали великого впливу на культуру, а отже і не потрапили поле уваги філософа. Але попри це концепції Бодріяра все ж можуть бути застосовані й до аналізу віртуальної реальності, а значить і відеоігрових світів та способів взаємодії з ними.

Приклад парку розваг «Діснейленд», який Бодріяр аналізує у главі «Гіперреальне і уявне» у межах праці «Симулякри і симуляції», – найближчий відповідник до того, що ми можемо ототожнити з віртуальним світом відеоігри. Бодріяр вважає, що Діснейленд не лише копіює або імітує реальність, але і створює власну уявну реальність, яка має свої власні правила, логіку та значення. Тобто парк розваг працює за такими ж принципами, як і відеоігри, що мають у своєму складі не лише віртуальний простір, але й ігрові механіки та відповідні системи, що формують правила поведінки для гравця.

«Діснейленд – чудова модель усіх порядків симулякрів, що поплуталися. Це насамперед гра ілюзії та уяви: Пірати, Прикордонна територія, Світ майбутнього тощо. Цей уявний світ, як гадають, має забезпечити успіх дійства. <...> ...це дайджест американського способу життя, панегірик американських цінностей, ідеалізоване перегрупування суперечливої реальності» (Бодріяр, 2004, с. 20-22).

Відеоігри як симулякри імітують реальність, але водночас створюють власну реальність у межах гри. Гравець переживає історію та події у вигаданому світі, але ці події, хоч і віртуальні, можуть мати реальний вплив на їхній стан, думки та поведінку. Така взаємодія

ставить питання про те, наскільки ми можемо вважати гру реальною у контексті цього впливу, адже це той випадок, коли віртуальне починає впливати на реальне.

Подібно до того, як у згаданому прикладі Бодріяра з Діснейлендом ми бачимо «об'єктивний профіль Америки» як спрощення реального через гіперболізацію стереотипів, дослідниця відеоігор Кетлін Макклєнсі дивиться на відеоігровий образ американського постапокаліпсису у статті «Пустеля реального: ностальгія та симулякри в Fallout». Вона використовує теорії симулякрів і симуляції для дослідження медійної природи відеоігор, ставлячи Бодріяра у діалог з теоретиками відеоігор.

Дія серії ігор «Fallout» розгортається в Америці після гіпотетичної ядерної війни. Гравець керує персонажем, батьки якого врятувалися від бомбардування у підземному сховищі. Після багатьох років ізоляції він вперше потрапляє у постапокаліптичний світ, наповнений мутантами, бандами мародерів й іншими соціальними групами, що призвичаїлись жити в умовах цивілізаційного колапсу. Характерна риса відеоігри, яка відрізняє її від інших постапокаліптичних серій, це ретрофутуристична візуальна стилістика. Fallout будує свою візуальну ідентичність на естетиці матеріальної культури США 50-х років, яка у популярній культурі асоціюється із періодом добробуту та соціального оптимізму. Водночас цей самий період в історії США парадоксальним чином поєднувався і зі станом постійної ядерної загрози.

«Франшиза відверто насміхається над ностальгією за холодною війною; проте, в процесі вона позиціює себе поза цією ностальгією, маскуючи способи, в які американська культура і політика все ще характеризуються ідеологією холодної війни...» (McClancy, 2018, с. 5). Макклєнсі стверджує, що завдяки своїй ретрофутуристичній візуальній стилістиці, серія відеоігор «Fallout» стає симулякром світу, який насправді ніколи не існував. Таким чином він протиставляється світу нашої сучасності.

«...і хоча гравець проводить дуже мало часу у світі Fallout перед ядерною війною, цей ретрофутуризм здається таким самим реальним і завершеним, як і пустеля, по якій подорожує персонаж» (McClancy, 2018, с. 5).

У «Fallout» метафора «культури пустелі» Бодріяра, яку він подає в есе «Америка»

(Baudrillard, 1986, с. 3), отримує буквальну візуалізацію в межах віртуального світу. Гравець подорожує простором непередбачуваних небезпек, «очищеним» від присутності цивілізації зі всіма її структурними надбудовами. Це світ у якому відсутні звичні правила поведінки, межі законності та моральні конвенції. «Оголеність» пустелі формує нову культуру, секуляризовану від усталеної норми «доапокаліптичної» реальності. Втім, наявність у цьому новому світі решток матеріальної культури старого світу, поведінкових звичок, що втратили своє первинне значення, але зберігаються на рівні ритуалів, лише допомагають ідентифікувати поточний момент як «інший» і «відмінний» від міфологізованого минулого. Нечисленні артефакти минулого, на які натрапляє гравець у процесі подорожі віртуальним світом, стають пустими знаками, за якими вже не стоїть жодного реального змісту. Таким чином світ «Fallout» утилізує ностальгійні почуття гравця, подібно до того, як Диснейленд «переробляє» фантазми, одночасно уподібнюючись до атракціону. Тобто виживання в радіоактивній пустелі у контексті гри «Fallout» відтепер стає убезпеченою розвагою, хоча й не позбавленої меседжу застереження про небезпеку ядерної війни.

У праці «Симулякри і симуляція» помітно, що Бодріяр проявляє особливий інтерес до теми нуклеарної катастрофічності. «Ядерне», за його словами, – «апофеоз симуляції», який є частиною системи «відстрашування» й регулювання її рівноваги. Філософ стверджує, що плин людського життя паралізує не сам факт можливого знищення ядерною війною, а система відстрашування, яка існує довкола такої можливості. При цьому сама можливість ядерної війни як варіант розвитку подій – виключається з дискурсу. «Усі удають, ніби вірять у реальність цієї загрози (це можна зрозуміти щодо військових, адже йдеться про всю важливість їхнього фаху, так само як про їхній "стратегічний" дискурс), та якраз на цьому рівні стратегічні цілі відсутні, і вся оригінальність ситуації полягає в неймовірності руйнування» (Бодріяр, 2004, с. 52–53).

«Симулякри і симуляція» вперше опублікована у 1981 році. Це був час Холодної Війни, коли дискурс «відстрашування» як елемент повсякденності й міжнародної політики мав велике значення. Бодріяр говорить про ядерну загрозу як елемент відстрашування,

підкреслюючи малоімовірність реалізації такої катастрофи. Зараз, після аварії на Чорнобильській АЕС 1986 року та нової нормалізації дипломатії ядерних погроз як елементу вже не холодної, а реальної війни в Україні, оптика Бодріяра видається дещо неточною. Сама ситуація, у якій механізм відстрашування був покликаний балансувати статус кво, набуває у час активної фази бойових дій загрозливої реактивності. Натомість коли йдеться про аналіз відеоігор, які несуть меседж попередження про можливу катастрофу, роздуми філософа про нуклеарне все ще складають для нас дослідницький інтерес.

Американський фільм Джеймса Бріджеса «Китайський синдром» (The China Syndrome) вийшов у 1979 році. Він розповідає історію репортерки та оператора, які знімають сюжет про рівень безпеки атомної електростанції в США. Вони стають свідками аварійного виключення станції. Попри те, що реактор працює нестабільно, його хочуть довести до роботи на максимальній потужності, що викликає тривогу у журналістки, і вона намагається донести правду про загрозу до суспільства.

«Китайський синдром» це також і назва одного з розділів роботи «Симулякри і симуляція» Ж. Бодріяра, який повністю присвячений згаданому фільму і темі ядерної загрози. Китайський синдром (від англійського China Syndrome) – це іронічне словосполучення, що спочатку позначало гіпотетичну важку аварію на атомній електростанції з проникненням ядерного палива в ґрунт. Ідея мала великий вплив на суспільство та інженерну думку навіть попри те, що в реальності жодної такої події не сталося. З часом це словосполучення це набувало додаткових значень (Walker, 2004, с. 2). Тобто проникнення радіоактивної магми у землю, у наслідок порушення цілісності реактора, мало б бути таким глибоким, що досягло б «аж Китаю».

Фільм «Китайський синдром» почали показувати в кінотеатрах 16 березня 1979 року, за дванадцять днів до ядерної аварії на американській АЕС «Три-Майл-Айленд», що привернуло до стрічки справжню увагу. Водночас сюжет з аварійною зупинкою ядерного реактора на електростанції перегукується й з іншою техногенною катастрофою – аварією на Чорнобильській АЕС 1986 року.

Якщо тема нуклеарного в американській культурі перш за все пов'язана зі страхами, спричиненими перебігом Холодної Війни, то українські страхи щодо небезпеки радіації впливають саме з аварії у Чорнобилі. Це знайшов своє відображення в українській відеогрі «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl», дія якої розгортається в ізольованій аномальній зоні, утвореній довкола електростанції у Чорнобилі після повторної катастрофи. Світ цієї гри, окрім того, що моделює у своєму віртуальному просторі упізнавані тривимірні репліки реальних об'єктів Зони відчуження, пропонує альтернативну реальність, де і без того небезпечна територія техногенної катастрофи стає ще небезпечнішою. Така гіперболізація спрямована на те, щоб підсилити ефект застереження про можливе повторення катастрофи. Разом з тим у світі «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» катастрофа набуває ознак циклічності. Час від часу від центру Зони, в якій перебуває ядерний реактор, по всій території розповсюджується енергетична хвиля, знищуючи все живе у своєму радіусі й переінакшуючи аномальний простір до невпізнаності. Головний герой, який саме і шукає шлях до центру, хоче розірвати це коло повторення, знищивши Зону або взявши її під свій контроль.

Такі постапокаліптичні відеоігри як «Fallout» і «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» стають гіперболізованими симулякрами, що комплікують в собі закорінені у національній культурі страхи американців та українців перед ядерною загрозою. Якщо слідувати логіці Бодріяра, то саме через симуляційне відчуження цих страхів від нашої дійсності, нам вдається вибудовувати відчуття безпеки й контролю: «Симуляція ядерної катастрофи є стратегічною рушійною силою цього знеособленого та універсального починання, спрямованого на відстрашування: вишколити народи в дусі ідеології та дисципліни абсолютної безпеки – вишколити їх у дусі метафізики розщеплення та тріщини [у ядерному реакторі]. Для цього необхідно, щоб тріщина була примарною...» (Бодріяр, 2004, с. 84-85).

Образи, пов'язані з тілесністю, також мають велике значення у контексті віртуальних світів відеоігор. Як будь-який комплексний симулякр, вони можуть поєднувати у собі багато різних складових, тому тілесність тут може

переплітатися також зі вже згаданою раніше масштабнішою складовою катастрофічності, для якої важлива як віртуальна репрезентація зовнішнього вигляду персонажів, так і притаманні багатьом іграм тема насилля.

Так, наприклад, у світі «Fallout» є нові постапокаліптичні раси, що відрізняються від людини на вигляд або мають незрівнянні з людськими фізичні параметри. Усі вони несуть на собі відбиток катастрофи й характеризують різні аспекти нової постапокаліптичної дійсності.

Марина Омелянчук у статті «Соматичний код комп'ютерних ігор» зазначає, що «Персонажі кіберпростору, в основі якого світ фантастичний чи постапокаліптичний, мають підкреслено відхилену від норми соматіку, що підвищує ступінь реалістичності симулякру» (Омелянчук, 2018, с. 283-284).

Омелянчук також вказує на те, що у багатьох іграх інакшість тілесного коду чи відхилення від норми притаманні не лише ворогам, але й головному персонажеві, керованому гравцем. Наприклад, протагоніст може мати шрами, що символізують його мужність та непросту долю, але водночас такі деталі стають і елементом потворності. (Омелянчук, 2018, с. 283).

Таким чином персонаж, керований гравцем у відеогрі, стає його віртуальною репрезентацією, яка може дуже суттєво відрізнятися від самого гравця.

«Категорія тілесності грає дуже важливу роль у комп'ютерній [відео-] грі як на рівні сюжету, так і з точки зору створення реалістичного симулякру, а також залучення гравця до процесу, в тому числі на основі його симпатії до протагоніста», – стверджує дослідниця (Омелянчук, 2018, с. 284).

Інший важливий аспект тілесності, притаманній великій кількості відеоігор різних жанрів, це насилля. Постапокаліптичні світи «Fallout», «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» – це простори постійної небезпеки, наповнені хижими монстрами й мутантами. Тут відбувається унормування насилля як складової потреби виживання, боротьби з небезпекою. Як зауважує у своїй статті Марина Омелянчук, у світі «Fallout» «більшість ворогів головного героя гри представлені видами, що викликають найчастіше саме відразу, завдяки чому актуалізується опозиція “свій-чужий”» (Омелянчук, 2018, с. 283–284).

Але й у вже згаданих фантастичних світах, і у більш реалістичних відеоіграх ми часто наштовхуємось на зображення насильства і над людьми. У цьому випадку, весь комплекс етичних питань, пов'язаних з візуалізацією смерті та вбивства, автоматично повертається у фокус уваги.

Дослідник екранної культури Євген Ворожейкін, посилаючись на роботи Александра Геллоуея, звертає увагу на те, що «відеоігри виступають активним середовищем, яке базується на постійному фізичному контакті з гравцем: дії, натиснення кнопок, контролювання, і так далі. Тобто відеоігри вимагають від людини індивідуальної реакції у реальному часі» (Ворожейкін, 2018, с. 46–47). Таким чином інтерактивна природа медіуму відеоігор ще більше привертає увагу до теми контролю насильства в іграх, бо передбачає ініціативну участь гравця у його віртуальному здійсненні.

Ворожейкін зазначає: «Вдосконалені ігри пропонують ряд додаткових виборів: гравець може побачити вбитого ворога з різних ракурсів, подивитися йому в очі перед вбивством, обійти навколо мертвого тіла. Відеоігри стають легальним способом різних методів вбивства та отримання задоволення від процесу знищення. Внаслідок того, що екранне насильство створюється не через тілесні відчуття, а через візуальне сприйняття, головною проблемою стає проблема відчуття болю іншого» (Ворожейкін, 2018, с. 64).

Симуляція смерті й насилля, які позбавлені фатальних наслідків реальності, у віртуальному світі стають засобом реалізації удаваної трансгресії, полігоном для експериментів, що перебуває за межами реальних заборон. Символічний заряд акту вбивства як деструктивної поведінки розчиняється у симулякрі. Тепер смерть не має жодного значення і не впливає на реальний світ. Вороги, керовані штучним інтелектом у віртуальному світі, можуть відновитися з часом або після завантаження збереженої гри, і бути знищеними повторно. Це саме стосується і смерті гравця.

Якщо ми зіставимо відеоігри зі схемою класифікації симулякрів (Бодріяр, 2004, с. 17), то з'ясуємо, що вони мають ознаки одночасно всіх описаних порядків. Це також відповідає уявленню про те, що кожен етап розвитку симулякру містить у собі його попередні форми.

Відеоігри можна розглядати як симулякри першого порядку, оскільки вони часто імітують реальний світ, проте цей світ створений за допомогою технологій та існує виключно у віртуальному просторі. Антон Жадан у роботі «Геймерство як соціальний феномен інформаційного суспільства» наголошує, що терміни симулякр та симуляція досить точно описують відеоігри, «а конкретно образ та вигляд симуляції реального життя та поведінки в відеоіграх. Відеоігри симулюють стосунки та взаємодію між ігровими персонажами, але ці стосунки несправжні, а лише фантазія розробників відеоігор. Ігровий світ – це альтернативна повсякденність, яка намагається імітувати реальне життя з реальними подіями» (Жадан Антон, 2021, с. 45).

Також відеоігри можуть створювати симулякри другого порядку, які, наприклад, відображають та перетворюють культурні та соціальні стереотипи. Вже згадувані раніше «Fallout», «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» також можуть слугувати прикладами таких симулякрів, адже їхні гротескні світи сконструйовані на основі поширених і часто клішованих уявлень про американську й українську культури відповідно.

У момент, коли відеоігри впливають на сприйняття реальності та формують культурні норми та цінності, вони починають функціонувати як симулякри третього порядку. У статті «Феномен гри та “віртуальної реальності”» Д. Чумаченко пише: «У сучасній культурі стираються межі між реальним і ігровим. Віртуальна “картина світу” стає “істиною”, що вводить в оману; вона, подібно до “Sims”, будується на точному копіюванні, наслідуванні, імітації реальності. Поширення ігрового “стандарту” на всі сфери людського буття свідчить про втрату серйозного і відповідального ставлення людини до обґрунтованості і перспектив свого існування, про значну “полегшеність” сприйняття людиною екзистенціальної ситуації» (Чумаченко, 2020, с. 20).

Висновки. Отже, теорія симулякрів і симуляції Жана Бодріяра може виступати ефективним інструментом аналізу різних аспектів відеоігор, а також бути фундаментом для розробки відповідної методології. У праці «Симулякри і симуляція» філософ не торкається теми відеоігор напряму, але його роздуми про

медіа, кінематограф та різні культурні явища, легко застосовуються і до відеоігор. Завдяки своїй віртуальній сутності відеоігри дуже часто схильні симулювати явища реального світу чи використовувати їх як відправну точку для побудови симулякрів. Вони здатні відтворювати економічні, соціальні, політичні й навіть фізичні моделі, використовувати елементи різних мистецтв.

Як зазначає канадський філософ та дослідник медіа Маршал Маклуен – засоби масової комунікації мають набагато більший вплив на формування природи суспільства, аніж будь-яка інформація, що доноситься за допомогою цих медіа. Маклуен стверджує, що медіум (засіб комунікації) теж є повідомленням (McLuhan, 1994, с. 11). Тобто форма самого засобу комунікації – у нашому випадку відеоігор – важливіша за той контент, що міститься в ньому. Значний вплив на свідомість індивідів несе сам факт існування медій, їх тип та форма, тому при вивченні відеоігор як різновиду симулякру важливо розглядати їх цілісно як явище саме по собі, адже особливості медіуму (наприклад, інтерактивність, узалежненість від обчислювальної техніки, технологічність і фактор швидкого застарівання тощо) чинять безпосередній вплив і на інтерпретацію його контенту.

У межах цієї статті детальніше вдалося розглянути лише частину прикладів, які подає Жан Бодріяр у праці «Симулякри і симуляція». Зокрема у главі «Історія ретросценарій» (Бодріяр, 2004, с. 64) філософ пише про міфологізацію минулого через візуальне мистецтво, а також культуру рімейків, яка у контексті відеоігор й постійного удосконалення графічних технологій, стала надзвичайно поширеним явищем. У главі «Апокаліпсис сьогодні» (Бодріяр, 2004, с. 64), філософ аналізує однойменний фільм, який досі слугує джерелом ефективних міфологізованих кліше для побудови нових відеоігор про війну. Окремо варто відзначити й вступний текст праці «Прецесія симулякрів» (Бодріяр, 2004, с. 5), де не лише подається, власне, їхня базова класифікація, але й міркування Бодріяра про карту як симулякр території – ще один базовий елемент відеоігрового простору, який перебуває у складному поняттєвому співвідношенні між різними типами своєї репрезентації у віртуальному світі.

Отже, концепція Жана Бодріяра про симулякри і симуляцію має значний потенціал у застосунку до вивчення відеоігор як комплексного медійного й культурного явища. Але водночас інструменталізація ідей філософа як дієвої методології все ще потребує додаткового упорядкування та систематизації.

Список використаних джерел:

- Бодріяр, Ж. (2004). Симулякри і симуляція. Київ: Основи. 231 с.
- Бодріяр, Ж. (2004). Символічний обмін і смерть [пер. з фр. Л. Кононовича]. Львів: Кальварія. 376 с.
- Ворожейкін, Є. П. (2018). *Візуальні стратегії сучасної екранної культури: філософсько-антропологічний аспект* (Doctoral dissertation).
- Гурова, І. В. (2022). Мережеве суспільство як новітній глобальний проєкт розвитку людства. *Humanistic expertise as a strategy for developing the future culture: Scientific monograph*. Riga, Latvia: Baltija Publishing, 43-66.
- Омельяничук, М. Соматичний код комп'ютерних ігор. *literaturze, języku*.
- Романович, Ж. А., & Горпинич, О. В. Геймерство як соціальний феномен інформаційного суспільства.
- Чумаченко, Д. О. (2020). Феномен гри та «віртуальної реальності» у сучасній культурі. Херсон: ХДУ, 61 с.
- Augé, M. (2020). *Non-places: An introduction to supermodernity*. Verso Books.
- Baudrillard, J. (1986). «America.» In: «America.» London: Verso
- McClancy, K. (2018). The wasteland of the real: Nostalgia and simulacra in Fallout. *Game studies*, 18(2).
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT press
- Rollings, A. (2010). Fundamentals of game design.
- Von Ahn, L. (2006). Games with a purpose. *Computer*, 39(6), 92-94.
- Walker, J. S. (2004). *Three Mile Island: A nuclear crisis in historical perspective* (Vol. 41). Univ of California Press.

References:

- Baudrillard J. (2004). *Simulyakry i simulyatsiya*. [Simulacra and Simulation]. Kyiv: Osnovy. 231 p. [in Ukrainian].
- Baudrillard J. (2004). *Symvolichnyy obmin i smert'* [Symbolic Exchange and Death] [per. z fr. L. Kononovycha]. L'viv: Kal'variya. 376 p. [in Ukrainian].

-
- Vorozheykin, Ye. P. (2018). *Vizual'ni stratehiyi suchasnoyi ekrannoyi kul'tury: filosof's'ko-antropolohichnyy aspekt* [Visual Strategies of Modern Screen Culture: Philosophical and Anthropological Aspect] (Doctoral dissertation). [in Ukrainian].
- Hurova, I. V. (2022). *Merezheve suspil'stvo yak novitniy hlobal'nyy proyekt rozvytku lyudstva* [Network Society as a New Global Development Project for Humanity]. Humanistic expertise as a strategy for developing the future culture: Scientific monograph. Riga, Latvia: Baltija Publishing, 43–66. [in Ukrainian].
- Omelyanchuk, M. *Somatychnyy kod kompyuternykh ihr* [The Somatic Code of Computer Games]. literaturze, języku. [in Ukrainian].
- Romanovych, Zh. A., & Horpynych, O. V. *Heymerstvo yak sotsial'nyy fenomen informatsiynoho suspil'stva* [Gaming as a Social Phenomenon of the Information Society]. [in Ukrainian]
- Augé, M. (2020). *Non-places: An introduction to supermodernity*. Verso Books. [in English]
- Baudrillard, J. (1986). «America.» In: «America.» London: Verso [in English]
- Chumachenko, D. O. (2020). *Fenomen hry ta «virtual'noyi real'nosti» u suchasniy kul'turi* [The Phenomenon of Gaming and «Virtual Reality» in Modern Culture]. Kherson: KhDU, 61 p. [in Ukrainian]
- McClancy, K. (2018). The wasteland of the real: Nostalgia and simulacra in Fallout. *Game studies*, 18(2). [in English]
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT press [in English]
- Rollings, A. (2010). Fundamentals of game design. [in English]
- Von Ahn, L. (2006). Games with a purpose. *Computer*, 39(6), 92-94. [in English]
- Walker, J. S. (2004). *Three Mile Island: A nuclear crisis in historical perspective* (Vol. 41). Univ of California Press. [in English]