

УДК 115:004.946 “713” (477)|(043.3)  
DOI <https://doi.org/10.24195/sk1561-1264/2026-1-15>

**Мимрук Олександр Віталійович**  
аспірант кафедри філософії  
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова  
вул. Пирогова 9, Київ, Україна  
[orcid.org/0009-0005-7981-8458](https://orcid.org/0009-0005-7981-8458)

## ОНТОЛОГІЯ ЦИФРОВОГО ДРЕЙФУ: ПСИХОГЕОГРАФІЧНИЙ ВИМІР ПОСТАПОКАЛІПТИЧНИХ ВІДЕОІГОР

*Актуальність дослідження зумовлена змінами, які відбулися у міському середовищі пізнього капіталізму. Раціоналізація, функціональне зонування, а також практики цифрового нагляду за простором докорінно трансформували буденність міських мешканців. У таких умовах методика психогеографічного «дрейфу», що була спрямована на дослідження ландшафту у вільному режимі, стає недосяжною у сучасному мегаполісі. Постапокаліптичні відеоігри, структуровані за принципом «відкритого світу», пропонують альтернативу в умовах кризи публічного простору, даючи можливість відтворення інтенсивної взаємодії індивіда з оточенням через симуляцію зруйнованих соціальних структур.*

*Об'єктом дослідження є постапокаліптичний віртуальний простір відеоігор як соціокультурне, а також і онтологічне середовище з власними законами формування суб'єктивного досвіду. Предметом дослідження у цьому випадку виступають різні психогеографічні способи взаємодії гравця з віртуалізованим ландшафтом, трансформації сприйняття реального простору під впливом ігрового світу.*

*Теоретико-методологічна основа роботи поєднує ситуаціоністську теорію Гі Дебора, концепцію симулякрів Жана Бодрієра і феноменологію сприйняття Моріса Мерло-Понті. Здійснений порівняльний аналіз ігрових серій «S.T.A.L.K.E.R.» та «Fallout», який дозволив розмежувати різні способи впливу ландшафту на емоційний стан суб'єкта. Засадничий аспект застосованого підходу полягає у подоланні онтологічного дуалізму між реальним та віртуальним досвідами.*

*Результати дослідження показують, що психогеографічний досвід всередині віртуального симулякра (світу відеоігри) є автентичним для свідомості гравця, бо воно супроводжується реальними емоційними реакціями. Аналіз показав, що у світі «S.T.A.L.K.E.R.» існує анімістична модель психогеографії, що проявляється через агресію самого ландшафту до гравця. Це спонукає його змінювати маршрути, уникати аномалій тощо. Водночас серія відеоігор «Fallout» робить більший акцент на семіотичній моделі, в якій практика дрейфу ототожнюється з інтелектуальною археологією. Взаємодія з руїнами й елементами матеріальної культури стає актом деконструкції ідеологічних міфів.*

*Таким чином психогеографія стає своєрідною «лабораторією свободи», яка звільняє індивіда від регулятивного тиску сучасного міста. Досвід, отриманий у межах відеоігри, має універсальну природу й впливає на просторову чутливість в реальності, підсилює критичну оптику міського мешканця в умовах жорстко регламентованого фізичного середовища.*

**Ключові слова:** психогеографія, дрейф, відеоігри, комп'ютерні ігри, постапокаліпсис, гіперреальність, віртуальність, хронотоп.

**Вступ.** Трансформація міського середовища, яка прийшла разом з епохою пізнього капіталізму, принесла новий виток раціоналізації й перегляд функціональності міського простору [1, с. 43–44]. Майже весь ландшафт сучасного мегаполіса жорстко структурований й дає мало можливостей для отримання суб'єктивного, нелінійного досвіду. У цьому контексті психогеографічний метод, який створювався перш за все для критичного аналізу міського середовища через практику «дрейфу», потребує перегляду й нової концептуалізації. Це особливо акту-

ально, якщо врахувати наростаюче значення віртуальних просторів відеоігор, що дозволяють через цифрову практику отримати альтернативні психогеографічні досвіди. Ущільнення населення великих міст, криза «третього місця», поглиблення проблеми соціальної ізоляції, а також бурхливий розвиток інтернету – все це створює потребу компенсації природного потягу людини до взаємодії з різними географічними топосами, до їхнього пізнання й рефлексії.

Дослідження віртуального простору відеоігор до цього часу здебільшого зосереджувались на лудологічних або ж наратологічних аспектах [2, с. 36]. Відеогра розглядалася як набір правил, що визначають поведінку гравця, дозволяють або забороняють йому розігрувати певний набір поведінкових сценаріїв у вигаданому світі тощо. Проте феноменологічний аспект взаємодії з самим віртуальним ландшафтом, його безпосередній вплив на емоційний стан гравця і його поведінку через інструментарій ситуаціоністської теорії потребує додаткової уваги. Саме методологічний апарат Гі Дебора дозволяє простежити зв'язки віртуального і реального досвідів. Це стає особливо цінним у контексті постапокаліптичних ігор з відкритим світом, де простір позбавлений своєї первинної соціальної функції й дозволяє гравцеві переживати незвичні, а почасти й небезпечні ситуації.

Мета цієї статті – здійснити філософське обґрунтування постапокаліптичних ігрових світів як середовищ актуального психогеографічного досвіду. У цій роботі, на прикладі відеоігрових серій «S.T.A.L.K.E.R.» та «Fallout», ми показуємо, як простір віртуальних руїн деконструє вже напрацьовані в реальному світі поведінкові моделі та формує специфічну суб'єктність гравця на перетині дійсності та віртуальності.

Наукова новизна дослідження опирається на твердження, що попри симуляційну природу віртуального середовища, воно все одно здатне генерувати автентичні афективні стани, рівноцінні до тих, що трапляються при взаємодії з реальним фізичним простором. Досвід гравця розглядається не як імітація певної діяльності всередині симуляції, а як дійсний психогеографічний акт. Практика «дрейфу», що реалізовується в умовах віртуального постапокаліптичного простору, дозволяє виходити за межі звичного алгоритмічного контролю, притаманного для фізичного простору сучасних міст, і побачити кореляцію такого досвіду з трансформацією сприйняття реальності.

**Теоретико-методологічні засади.** Первинну концепцію психогеографії сформулював французький філософ Гі Дебор. Він визначав її як спосіб вивчення специфічних ефектів і законів певного географічного середовища, які свідомо або неусвідомлено чинять вплив на емоції та поведінку індивіда. Основна практика психогеографії має назву «дрейф» – це практика подорожування просторами з різною емоційною атмосферою, яка передбачає відмову індивіда від прагматичної мети пересування (піти на роботу, дістатися до парку на прогулянку, побудувати маршрут через супермаркет поблизу дому тощо) [3]. Наше дослідження застосовує цей інструментарій у віртуальному просторі постапокаліптичних відеоігор, і це потребує попереднього з'ясування онтологічного статусу такого досвіду. У цій ситуації згаданий віртуальний простір не слід розглядати як позбавлену автентичності симуляцію. Тут він постає як форма реальності сам по собі й дозволяє суб'єкту взаємодіяти з ландшафтом, генеруючи правдиві емоційні переживання.

Ігрові світи існують як «рамка в рамці» (середовище, вкладене у фізичну дійсність, симулякр реального місця), натомість психологічне та феноменологічне переживання всередині цієї структури має універсальну природу. У ряді ситуацій свідомість гравця може не розрізняти афекти від фізичного чи цифрового подразника [4, с. 129–134]. Тривога, що виникає від перебування в небезпечній локації, меланхолічні відчуття під час споглядання руїн у грі – приклади переживань, які на базовому рівні є ідентичними до переживань у реальному середовищі. Отже, віртуальна психогеографія у такому випадку працює так само, як і реальна, вона стає розширенням людського досвіду і дозволяє дослідити граничні взаємодії індивіда з простором.

Особливого значення у цьому контексті набуває уявлення про віртуальний простір відеоігри як симулякр. Опираючись на ідеї філософа Ж. Бодріяра, ландшафт відеоігрового світу

можна розглядати як простір гіперреальності [5, с. 1–2]. Симуляція тут і копіює дійсність, і створює самодостатній світ, що має власні закони існування. Варто окремо відзначити, що досвід, отриманий від перебування у межах такого симулякра, має транзитивний характер. Навички сприйняття, засвоєні у процесі реалізації «дрейфу», переходять з віртуального простору у повсякденну дійсність. Суб'єкт, що розробив власні підходи до аналізу та інтерпретації постапокаліптичних руїн, опираючись на свій досвід, може почати виявляти подібні ознаки деградації, естетизації та зміни соціальних функцій в міському середовищі реального фізичного простору. Це робить враження, отримані у процесі гри, важливим елементом глибокої рефлексії актуальної дійсності.

Постапокаліптичний хронотоп у віртуальних світах відеоігор створює унікальні умови для психогеографічного аналізу, завдяки тому, що за своєю суттю він репрезентує простір, який утворюється після «кінця соціального» [6, с. 5–7]. Інституційні обмеження, функціональні призначення архітектури, правила дорожнього руху й інші регуляторні елементи повністю втрачають свою чинність. Ландшафт постапокаліптичного світу стає відкритим для вільного дослідження або починає існувати за вже новими алгоритмами, відмінними від тих, що існували до апокаліптичної події. Оскільки у дослідженні ми розглядаємо світи відеоігор, то правила віртуальної дійсності тут регулюються геймдизайнерами, які здатні вказувати гравцеві на напрямки його подорожі або створювати для нього інші обмеження. Водночас у відеоіграх з відкритим світом гравець має змогу вийти за межі ролі лише споживача контенту й проявляти свою активну суб'єктність, створюючи власні маршрути, орієнтуючись виключно афективною реакцією на віртуальне середовище. Таким чином віртуальний світ постапокаліптичної гри працює як лабораторія, де гравець відновлює здатність до автентичного переживання простору або ж має можливість розширити таке переживання, що в умовах сучасного міста стає робити дедалі складніше.

**Результати дослідження.** Аналіз серій «S.T.A.L.K.E.R. (2007-2024)» та «Fallout» (1997–2018) показує, що в цих постапокаліптичних іграх є дві ключові стратегії конструювання віртуального ландшафту. Кожна з них має свої власні способи трансформації суб'єктивного досвіду гравця.

У серії відеоігор «S.T.A.L.K.E.R.», дія якої розгортається в альтернативній реальності Зони відчуження довкола ЧАЕС [7], простір виступає активним суб'єктом і має власну волю та динаміку. Психогеографія тут реалізується в категоріях аномального: Зона насичена паранормальними явищами, аномаліями невідомого походження та невстановленими атмосферними явищами, що несуть велику загрозу для гравця. Це змушує його відмовитися від лінійного пересування та нівелює традиційну картографічну логіку, притаманну реальному світу. Маршрут гравця, який реалізує «дрейф», не визначається дорожнім покриттям, видимими стежками, мостами та транзитною інфраструктурою. Його спосіб пересування афектований постійною потребою зчитування невидимих небезпек (пошук дір в аномальних полях, наявність укриттів, які можуть врятувати від атмосферних явищ, зруйнована архітектура, через яку можна прокласти безпечний шлях тощо). Індивід весь час перебуває у стані екзистенційної пильності, знаючи, що кожен його крок може викликати агресивну реакцію середовища (зустріч з мутантами, вбивче реагування аномалії тощо). Зона відчуження постійно змінюється, тому навіть напрацьоване з часом картографування простору швидко втрачає свою актуальність. Розташування аномалій періодично змінюється; з приходом ночі, на полювання виходять небезпечніші мутанти; ворожі угруповання людей захоплюють локації, які раніше займали дружні до гравця персонажі. Усе це породжує світ постійної небезпеки.

Інша серія постапокаліптичних ігор з відкритим світом «Fallout», дія якої розгортається в США після ядерної війни [8], більше акцентує на семіотичній моделі психогеографії, що активно апелює до теми деконструкції руїн як символів втраченого світу. Віртуальний простір американського пустинця постає у грі територією ідеологічного розпаду. Об'єкти довоєнного побуту (рекламні щити, залишки інфраструктури, ретро-футуристичні предмети побуту й архітектура) позбавлені свого функціонального призначення, та водночас зберігають симво-

лічне навантаження. «Дрейф» гравця у «Fallout» стає проявом своєрідної «культурної археології», яка дозволяє зрозуміти причини й шлях до катастрофи ядерної війни через залишки довоєнної доби. Ретрофутуристична стилістика всього оточення, що відсилає до архітектурного стилю стрімлайн-модерн, – популярного в епоху консюмеристського потимізму США 1940–1950 років, – створює специфічний ефект меланхолії та іронії водночас. Психогеографічне переживання тут засноване на факті споглядання занепаду утопічного проєкту. Зокрема це дозволяє вмонтувати індивіда у критичний дискурс щодо сучасної цивілізації й політичних процесів у США. На відміну від «S.T.A.L.K.E.R.», де ландшафт домінує над гравцем через постійне, динамічне моделювання фізичних загроз, у «Fallout» він стає застиглим відлуння втраченого майбутнього.

Спільним для обох ігрових світів є способи, до яких вони вдаються, щоби продемонструвати гравцеві можливості визволення від прагматичних підходів до пересування простором, що наявні у фізичній реальності. Сучасні міста та вулиці мають наперед визначені функції, тому взаємодія з ними регулює і поведінку індивіда, який фактично існує у дисциплінарному просторі [9, с. 172]. Але у постапокаліптичному світі відеоігрового симулякра ці функції скасовуються. Занедбані будівлі колишніх заводів та цехів у Зоні відчуження або залишки американських супермаркетів каліфорнійській пустелі починають ставати об'єктами вільного дослідження і споглядання. Таким чином, взаємодіючи з відеоігрою, гравець здійснює перехід від керованого перехожого у розряд автономного дослідника, на якого вже не впливають жодні соціальні норми. Досвід дрейфу у цифровому просторі стає проявом радикальної суб'єктивності, дозволяє усвідомити штучність міських обмежень у реальному світі, а також дозволяє побачити нові потенціальні місця й напрямки для «дрейфу» навіть у реальному, зарегульованому просторі.

Таким чином онтологічна спорідненість досвідів, отриманих у вищезгаданих відеоігрових серіях, створюють умови для напрацювання нової чутливості до матеріального світу. Через специфічні труднощі пересування, що супроводжується непозбувною потребою моніторингу довколишнього простору, через афективні стани, викликані естетикою постапокаліптичної руйнації, гравець має змогу вибудовувати глибокі емоційні зв'язки із віртуалізованою топографією відеоігри. Інтимне ставлення до такого простору, народжене з відповідного переживання, стає тим універсальним досвідом, що переноситься на щоденні практики у реальному світі. Симулякр постапокаліптичної відеоігри у такому випадку можна назвати своєрідним дзеркалом реального [10, с. 177–180], яке показує, що занепалий простір парадоксальним чином може оживати, коли втрачає свої утилітарні функції, а суб'єкт психогеографічного «дрейфу» отримує вільний доступ до взаємодії з ним, можливість у ньому загубитися чи отримати несподівані естетичні переживання.

**Висновки.** Дослідження показує, що постапокаліптичні відеоігри з відкритим світом можуть виступати специфічним інструментом актуалізації психогеографічного досвіду. Вони вже давно перестали бути лише продуктом цифрової розважальної індустрії й здатні дарувати гравцеві найрізноманітніший спектр досвідів. Якщо взяти до уваги контекст кризи сучасного міського простору з надмірно зарегульованим принципом зональності й функціональним прагматизмом маршрутів, віртуалізовані світи «S.T.A.L.K.E.R.» та «Fallout» починають сприйматися як компенсаторні симулякри. Вони відновлюють можливості суб'єкта до вільної реалізації «дрейфу». Руйнація архітектури, транзитної інфраструктури та інших об'єктів регуляторного простору, анулює поширені в реальному житті соціальні сценарії пересування ландшафтом. Акт руйнації фактично повертає простору його первинний афективний і естетичний потенціал.

У статті ми обґрунтували онтологічну рівноцінність віртуального психогеографічного досвіду у порівнянні з реальним. Перебування в симулякрі відеоігри, попри його структурну обмеженість екраном та засобами керування, стає джерелом автентичних психологічних станів, які так чи інакше перетворюються на інтегральну частину свідомості гравця на одному рівні з реальним досвідом. Доведено, що взаємодія гравця з віртуальним ландшафтом у відеоігри

(від аналізу та реакції на аномальні зони до семіотичного прочитання решток архітектури тощо) змінюють оптику сприйняття суб'єкта. Її можна визначити як нову просторову чутливість, базовану на критичній рефлексії, що вже не перебуває в обмежувальних рамках віртуального й поширюється на фізичну дійсність.

Напрямок психогеографічних досліджень віртуального простору відеоігор, у тому числі й постапокаліптичних, потребує подальшої розробки. Зокрема питання впливу віртуальної психогеографії на соціальну активність у великих містах, а також на міське планування, досі залишається малодослідженими. Гіперреальне поєднання ігрових ландшафтів з фізичним простором повсякденної дійсності дає нам змогу говорити про медіум відеоігор як «лабораторію свободи». Вони дозволяють індивіду вдосконалювати й модифікувати навички автономного дослідження простору і віднаходити способи протидії регульованості реальних ландшафтів. Таким чином філософський аналіз відеоігор дозволяє переосмислити роль досвіду, отриманого під час гри, у житті сучасної людини. Гра не завжди сприяє відчуженню індивіда від дійсності, а часом і навпаки – дає їй нові можливості для більш усвідомленого проживання та критичного погляду на реальність довкола себе.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Jameson F. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham : Duke University Press, 1991. 496 p.
2. Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press, 2005. 233 p.
3. Debord G. *Theory of the Dérive*. *Internationale Situationniste*. 1958. No. 2. P. 50–54.
4. Grodal T. *Video Games and the Pleasures of Control* / eds. M. J. P. Wolf, B. Perron. *The Video Game Theory Reader*. New York : Routledge, 2003. P. 129–155.
5. Baudrillard J. *Simulacra and Simulation* / trans. S. F. Glaser. Ann Arbor : University of Michigan Press, 1994. 164 p.
6. Berger J. *After the End: Representations of Post-Apocalypse*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1999. 278 p.
7. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl : офіційний сайт. URL: <https://www.stalker2.com/uk>
8. *Fallout* : official site. URL: <https://fallout.bethesda.net/en>
9. Foucault M. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* / trans. A. Sheridan. New York : Pantheon Books, 1977. 333 p.
10. Turkle S. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York : Simon & Schuster, 1995. 320 p.

### REFERENCES

1. Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
2. Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
3. Debord, G. (1958). *Theory of the dérive*. *Internationale Situationniste*, (2), 50–54.
4. Grodal, T. (2003). *Video games and the pleasures of control*. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 129–155). Routledge.
5. Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. (Original work published 1981).
6. Berger, J. (1999). *After the end: Representations of post-apocalypse*. University of Minnesota Press.
7. GSC Game World. (n.d.). *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*. Retrieved from <https://www.stalker2.com/uk>
8. Bethesda Game Studios. (n.d.). *Fallout*. Retrieved from <https://fallout.bethesda.net/en>
9. Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Pantheon Books.
10. Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. Simon & Schuster.

**Мымрук Олександр Віталійович**

Postgraduate Student at the Department of Philosophy  
Drahomanov Ukrainian State University  
9, Pyrohova str., Kyiv, Ukraine  
orcid.org/0009-0005-7981-8458

## ONTOLOGY OF DIGITAL DRIFT: THE PSYCHOGEOGRAPHICAL DIMENSION OF POST-APOCALYPTIC VIDEO GAMES

*The relevance of the study is determined by the profound shifts that have occurred in the urban environment of late capitalism. Rationalization, functional zoning, and the practices of digital spatial surveillance have fundamentally transformed the everyday life of city dwellers. Under such conditions, the methodology of psychogeographical "drift", aimed at the free-form exploration of the landscape, becomes unattainable in the modern metropolis. Post-apocalyptic video games offer an opportunity to recreate intense interaction between the individual and the environment through the simulation of collapsed social structures.*

*The object of the study is the post-apocalyptic virtual space of video games as a socio-cultural and ontological environment. The subject of the study in this case is the various psychogeographical modes of the player's interaction with the virtualized landscape, as well as the transformations in the perception of real space under the influence of the game world.*

*The theoretical and methodological basis of the work combines Guy Debord's situationist theory, Jean Baudrillard's concept of simulacra, and Maurice Merleau-Ponty's phenomenology of perception.*

*The results of the study show that the psychogeographical experience within a virtual simulacrum is authentic for the player's consciousness, as it is accompanied by real emotional reactions. The analysis revealed that in the world of "S.T.A.L.K.E.R.," there is an animistic model of psychogeography manifested through the landscape's own aggression toward the player. Simultaneously, the "Fallout" series places greater emphasis on a semiotic model, in which the practice of drift is identified with intellectual archaeology.*

*Thus, psychogeography becomes a "laboratory of freedom" that liberates the individual from the regulatory pressure of the modern city. The experience gained within the video game is universal in nature and influences spatial sensitivity in reality, enhancing the critical optics of the urban inhabitant within a physical environment.*

**Key words:** *psychogeography, dérive, video games, computer games, post-apocalypse, hyperreality, virtuality, chronotope.*

Дата першого надходження статті до видання: 17.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 19.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 13.05.2026