

Наталія Сергіївна Скубіна

викладачка кафедри теорії культури і філософії науки

Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна,

майдан Свободи 4, м. Харків, 61022, Україна

<https://orcid.org/0000-0003-3799-2923>

ЛІМІНАЛЬНІСТЬ ІГРОВОГО ДОСВІДУ: «ПАДІННЯ У КРОЛЯЧУ НОРУ» ЯК МОДЕЛЬ ПЕРЕХОДУ ДО ЦИФРОВОГО СВІТУ

Статтю присвячено філософському аналізу лімінальності відеогрового досвіду як специфічного способу входження суб'єкта до цифрового світу. Дослідження ґрунтується на припущенні, що образ Аліси, створений Льюїсом Керроллом, та мотив «падіння у кролячу нору» придатний для використання як концептуальної моделі переходу між різними онтологічними режимами досвіду. Відтак подорож до Дивокраю видається структурою, що описує процес втрати усталених когнітивних координат, набуття нових способів орієнтації та поступового конституювання суб'єкта у віртуальному середовищі, правила якого відкриваються лише в процесі взаємодії з внутрішньоігровим світом.

Теоретичною основою дослідження є концепція лімінальності Арнольда ван Геннепа та Віктора Тернера, феноменологія досвіду Моріса Мерло-Понті, герменевтична концепція гри Ганса-Георга Гадамера, а також сучасні розробки *game studies*, присвячені феноменології відеогри, ергодичності цифрових текстів і проблемам занурення у віртуальні світи (Еспен Аарсет, Еспер Юул). Оскільки у процесі гри змінюється характер досвіду, спосіб орієнтації у світі та принципи побудови взаємодії з ним, розглянуті підходи дають підстави трактувати відеогру як таку, де гравець на певний час виходить за межі звичних способів сприйняття та взаємодії з реальністю.

У статті також розглядається феномен переходу до віртуального світу як онтологічна подія, що передбачає зміну режиму присутності, трансформацію суб'єктності та засвоєння нової нормативності цифрового середовища. Образ Аліси виконує евристичну функцію, оскільки репрезентує універсальну структуру входження до світу, організованого за іншими принципами просторовості, темпоральності, причинності та смислотворення. Відповідно, лімінальність інтерпретується як умова конституювання відеогрового досвіду, а не лише як характеристика переходу між двома станами.

Наукова новизна дослідження полягає у філософській концептуалізації образу Аліси як моделі цифрової лімінальності та в обґрунтуванні можливості застосування антропологічної теорії лімінальності до аналізу відеоігор.

Запропонований підхід розширює понятійний апарат філософії цифрової культури, відкриваючи перспективи осмислення відеогрового досвіду крізь категорії онтології, феноменології, суб'єктності та просторово-часової організації цифрових світів.

Ключові слова: **лімінальність, цифрова лімінальність, відеогровий досвід, філософія відеоігор, Game Studies, цифрова суб'єктність, ігровий світ, онтологія цифрового середовища, Льюїс Керролл, «Аліса у Дивокраї».**

Як цитувати: Скубіна, Н., (2026). Лімінальність ігрового досвіду: «Падіння у кролячу нору» як модель переходу до цифрового світу. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна, серія «Теорія культури і філософія науки», (73), 62-71.* <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2026-73-07>

In cites: Skubina, N., (2026). The Liminality of Game Experience: «Down the Rabbit-Hole» as a Model for the Transition to the Digital World. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Theory of Culture and Philosophy of Science, (73), 62-71.* <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2026-73-07> [In Ukrainian]

Метою статті є розробка філософської концепції лімінальності відеогрового досвіду через осмислення образу Аліси та мотиву падіння до «кролячої нори», створених Льюїсом

Керроллом, як евристичної моделі переходу суб'єкта до цифрового світу. Дослідження спрямоване на концептуалізацію процесу входження у відеогру як онтологічної події, під час якої відбувається тимчасова зміна режиму буття для гравця, трансформація перцептивних структур, переорганізація способів взаємодії з простором і часом, а також формування нових моделей суб'єктності. Початковою точкою дослідження є припущення, що сюжетна структура подорожі Аліси до Дивокраю буде використана як універсальна описова модель переходу до середовища, організованого за іншими нормативними, просторовими та смисловими принципами, тобто для означення переходу до цифрового ігрового простору – до віртуального арт-простору, правила якого часом аж надто сильно нагадують божевілля Дивокраю.

Та перш за все, необхідно звернутися до поняття лімінальності, що сформувалося в межах соціальної антропології. Арнольд ван Геннеп розглядав перехід як структурований процес, у якому суб'єкт залишає попередній статус, проходить проміжну фазу та входить до нової системи відносин [Van Gennep, 1960]. Віктор Тернер поглибив цю концепцію, визначивши лімінальність як стан перебування «між і поміж» усталеними соціальними позиціями, коли звичні ролі чи ієрархії, а також нормативні приписи втрачають свою очевидність [Turner, 1969]. Згодом поняття вийшло за межі антропології й поширилося на дослідження культури, мистецтва, цифрових медіа та, в результаті, віртуальних середовищ. Для філософського аналізу відеогри лімінальність важлива передусім як категорія, здатна описати зміну способу присутності у світі. Ігровий досвід передбачає входження до іншої системи просторових, часових, причинно-наслідкових і нормативних відношень, освоєння якої потребує перебудови звичних способів орієнтації та дії.

Філософія гри як така має тривалу теоретичну традицію. Йоган Гейзінга пов'язував гру зі створенням особливого просторово-часового порядку, тоді як Ганс-Георг Гадамер розглядав її як процес, у рух якого учасник виявляється безпосередньо втягнутим [Huizinga, 1960; Gadamer, 2004]. З появою цифрових ігор ця проблематика отримала новий вимір у межах game studies. Еспен Аарсет, Еспер Юул, Александр Гелловей, Ієн Богост і Мігель Сікарт досліджують ергодичність цифрових текстів, співвідношення правил і вигаданих світів, алгоритмічну структуру гри та форми агентності гравця [Aarseth, 1997; Juul, 2011; Galloway, 2006; Bogost, 2011; Sicart, 2017]. Подібно до Аліси, яка провалюється крізь кролячу нору й опиняється у незнайомій реальності, гравець входить у простір гри та поступово відкриває його логіку і саме звернення до взаємодії гравця в ігровим світом опиняються в центрі згаданих підходів.

Феноменологія дозволяє розглянути ігровий досвід з погляду безпосередньої присутності гравця у віртуальному середовищі. Згадаймо, що для Моріса Мерло-Понті сприйняття ґрунтується на тілесній залученості до світу [Merleau-Ponty, 2002]. Так само у відеогрі простір відкривається через рух, взаємодію з предметами, реакцію середовища та поступове освоєння його правил. Дослідження Тімоті Кріка, Роберта Фарроу, Іоанни Яковідес та Яна Вало акцентують на тілесності, втіленій суб'єктивності й активному характері ігрового досвіду [Crick, 2011; Farrow, Iacovides, 2012; Vahlo, 2017]. Лімінальність дає змогу поєднати ці аспекти, розглядаючи входження у відеогру як зміну способу сприйняття, орієнтації та дії. Керроллівська Аліса в такій інтерпретації постає концептуальною фігурою суб'єкта, який змушений щоразу заново вибудовувати відношення зі світом, що вислизає з усталених схем сприйняття та дії.

Окремі праці безпосередньо розглядають рецепцію Аліси у відеоіграх, зокрема вплив керроллівського світу на ігровий дизайн та особливості занурення в «Аліса Америкена МакГі» (англ. «American McGee's Alice», розроб. Rogue Entertainment, 1999 р.) і «Аліса: Божевілля Повертається» (англ. «Alice: Madness Returns», розроб. Spicy Horse, 2011 р.) [Picucci, 2014; Folléa, 2020]. Образ Аліси дає змогу розглядати перехід як досвід постійної перебудови координат існування: падіння в кролячу нору, проходження крізь дзеркало, зміна масштабу та зустріч із просторами, де звичні правила втрачають стабільність, утворюють своєрідну топологію переходу.

Актуальність дослідження. Відеоігри функціонують як особливі простори досвіду, у межах яких трансформуються способи сприйняття, взаємодії, суб'єктності та освоєння реальності. У фокусі сучасних game studies дедалі виразніше опиняються процеси, що супроводжують входження людини до цифрового світу: зміна режиму присутності, перебудова перцептивних структур, формування нових способів дії та освоєння правил середовища [Bakels, 2021; Crick, 2011; Vahlo, 2017].

Попри розвиток філософії цифрової культури й феноменології відеогри, перехід суб'єкта до ігрового середовища ще не отримав цілісної філософської концептуалізації. Теорія лімінальності відкриває для такого аналізу перспективу, оскільки дає змогу розглядати досвід переходу як тимчасову перебудову відношення суб'єкта до світу. Додатковий концептуальний ресурс містить образ Аліси Льюїса Керролла – культурна модель переходу до середовища, де звичні просторові, часові та нормативні координати зазнають радикальної трансформації. Використання наведених перспектив дозволяє поставити питання про те, яким чином суб'єкт входить до ігрового світу і як у процесі цього входження формується цифрова суб'єктність.

Наукова ж новизна дослідження полягає у філософській інтерпретації лімінальності відеогрового досвіду через концептуалізацію образу Аліси як моделі переходу до цифрового світу. Аліса розглядається як концептуальна фігура, що дає змогу описати структуру входження суб'єкта до середовища з іншими правилами простору, часу, причинності та агентності.

Теоретична модель дослідження поєднує антропологічну теорію лімінальності, феноменологію, герменевтику гри та сучасні game studies [Van Genneep, 1960; Turner, 1969; Merleau-Ponty, 2002; Gadamer, 2004; Aarseth, 1997; Juul, 2011].

Лімінальність належить до категорій, що поступово вийшли за межі соціальної антропології та стали інструментом аналізу широкого спектра культурних і соціальних процесів. Її евристична цінність пов'язана з можливістю описувати ситуації, у яких усталений порядок досвіду втрачає стабільність, відкриваючи простір для формування інших способів сприйняття та дії. У відеогрі така ситуація виникає вже на рівні входження до цифрового середовища: суб'єкт стикається з простором, організованим за відмінними принципами, і мусить поступово виробити відповідний спосіб орієнтації.

Першу концептуалізацію лімінальності запропонував Арнольд ван Геннеп у праці «The Rites of Passage». Аналізуючи обряди переходу, він виділив послідовність відокремлення від попереднього статусу, перебування у проміжній фазі та включення до нового порядку [Van Genneep, 1960]. Лімінальна фаза постає моментом розриву з попередньою системою координат: суб'єкт уже залишив один стан, але ще не набув нового статусу. Відтак виникає простір невизначеності, у якому попередні правила втрачають свою силу, а нові ще перебувають у процесі засвоєння. Віктор Тернер розширив цю модель, зосередившись на досвіді суб'єкта, який опинився «між і поміж» усталеними позиціями [Turner, 1969]. Лімінальний стан пов'язаний із послабленням попередньої нормативності, невизначеністю ідентичності та необхідністю освоєння нових форм взаємодії. У випадку відеогри подібна структура проявляється під час входження до світу, де просторові, темпоральні й каузальні закономірності потребують окремого освоєння. Гравець поступово відкриває межі власної агентності, вчиться розпізнавати значущі об'єкти, передбачати реакції середовища та співвідносити власні дії з системою правил [Juul, 2011; Vahlo, 2017]. Перехід набуває характеру практичного пізнання: світ стає зрозумілим у міру взаємодії з ним.

Для відеогрового досвіду важлива ще одна властивість лімінальності – її потенційна повторюваність. На відміну від класичної моделі обряду переходу, де лімінальна фаза веде до нового стабільного статусу, цифрова гра може багаторазово відтворювати ситуацію переходу. Зміна локації, відкриття нової механіки, зміна масштабу, поява іншої системи правил або трансформація простору знову ставлять гравця перед необхідністю перебудовувати власні способи орієнтації. Тож лімінальність можна розглядати як динамічний режим ігрового досвіду, у якому освоєння світу постійно межує з повторним виникненням невизначеності. Феноменологічні дослідження відеоігор також засвідчують, що взаємодія з цифровим світом пов'язана зі зміною модусу присутності. Праці Моріса Мерло-Понті, присвячені тілесному характеру досвіду, а також сучасні дослідження Тімоті Крика, Роберто Ді Летиції, Яна Вало та Фелікса Кюна демонструють, що ігровий світ поступово стає простором практичної орієнтації, у якому дії гравця визначаються вже не повсякденними схемами, а нормативністю цифрового середовища. Саме тому лімінальність можна розглядати як одну з фундаментальних характеристик відеогрового досвіду, що описує процес входження до ігрового світу, освоєння його онтології та конституювання нової форми суб'єктності.

Проте подорож Аліси до Дивокраю і Задзеркалля не зводиться до переміщення між двома просторами. Кроляча нора та дзеркало функціонують як межі, за якими змінюється сам спосіб перебування у світі. Після їх перетину звичні форми орієнтації втрачають надійність, причинно-наслідкові зв'язки набувають іншої логіки, часові відношення виявляються нестабільними, а мова втрачає однозначність.

Аліса змушена вибудовувати нові способи взаємодії з довкіллям без готової системи пояснень чи авторитету, здатного наперед визначити правила цього світу. Керролівська подорож розгортається як низка зустрічей, кожна з яких ставить під сумнів попередні уявлення героїні про реальність. Засвоєння нової нормативності відбувається через досвід: помилки, непорозуміння, здивування та спроби інтерпретації стають способами пізнання середовища. У цьому процесі формується послідовність, яку можна описати як перетин межі, дезорієнтацію, освоєння нових правил, набуття здатності діяти відповідно до них і подальшу зміну способу взаємодії зі світом. Та сама ситуація очікує і на гравця, котрий на свій страх і ризик перетинає межі дзеркала-монітора і опиняється у цифровому світі.

У відеогрі аналогічна структура набуває практичного виміру. Початок гри означає входження до середовища, правила якого ще не засвоєні, а межі можливої дії залишаються невизначеними. Гравець відкриває просторову організацію, механіки та систему причинності через експериментування, спостереження й повторення [Aarseth, 1997; Juul, 2011]. Знання про ігровий світ формується в ході взаємодії з ним, тому перехід до цифрового середовища охоплює не лише сприйняття нового простору, але й поступову перебудову способу діяти в ньому.

У сучасних game studies початок гри та залучення до цифрового середовища найчастіше описуються через категорії immersion, agency, presence та ergodicity [Aarseth, 1997; Vahlo, 2017; Bakels, 2021; Michailidis, Balaguer-Ballester, He, 2018]. Кожна з них висвітлює окремий вимір ігрового досвіду: ступінь залученості, можливість впливати на події, переживання присутності або діяльнісне проходження цифрового тексту.

Початок відеогри часто зводять до запуску цифрової системи або першого контакту з інтерфейсом. Феноменологічний підхід зміщує увагу від технічної події до переживання переходу. Коли гравець уперше опиняється в ігровому просторі, його попередні способи орієнтації ще не забезпечують повного розуміння нового середовища. Він бачить простір, але ще не знає всіх його можливостей; може діяти, проте межі цієї дії залишаються непевними. Відтак виникає специфічний стан між невідомим і освоєним, у якому досвід поступово набуває структури через взаємодію [Merleau-Ponty, 2002; Crick, 2011; Vahlo, 2017]. Першою фазою такого процесу можна вважати перетин межі між повсякденним і цифровим середовищем. Проілюструймо це початком гри «Легенда про Зельду: Подих дикої природи» (англ. «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», розроб. Nintendo EPD, 2013), коли після виходу зі Святилища Воскресіння гравець опиняється на Великому Плато: перед ним відкривається величезний простір, однак його логіка ще неочевидна, а можливості пересування, взаємодії та виживання відкриваються поступово. А у серії ігор «Темні душі» (англ. «Dark Souls», розроб. FromSoftware, 2011-2016 pp.) гравець взагалі майже не отримує прямих пояснень щодо механік гри, тому значна частина орієнтації формується через помилки, повторення та спостереження. Саме цей проміжний стан, у якому звичні координати досвіду вже не працюють повною мірою, а нові виникають безпосередньо під час гри.

Наступною фазою переходу стає дезорієнтація. У повсякденному досвіді вона зазвичай пов'язана з втратою орієнтирів, або недостатністю знання тощо. У відеогрі ж дезорієнтація може набувати продуктивного характеру, адже вона змушує гравця відмовитися від готових схем інтерпретації та виробити нові способи розуміння середовища. Початкова обмеженість інформації, поступове відкриття механік і простору, приховані можливості взаємодії формують умови, за яких знання виникає безпосередньо в процесі гри [Aarseth, 1997; Juul, 2011]. Гравець експериментує, перевіряє властивості середовища, зіставляє власні дії з реакціями системи, досліджує рівні й саме у такий спосіб поступово вибудовує практичну модель ігрового світу.

В результаті разом із освоєнням нормативності цифрового світу змінюється позиція самого суб'єкта, оскільки входження у відеогру передбачає специфічну конфігурацію фізичного тіла, цифрового персонажа, інтерфейсу та системи правил. Аватар у такій структурі виступає засобом практичної присутності, через який можливості тіла отримують цифрове продовження [Crick, 2011; Farrow, Iacovides, 2012]. Гравець сприймає простір через можливості руху аватара, оцінює відстань відповідно до доступних дій, а властивості предметів відкриває через взаємодію з ними. Відтак суб'єктність формується поступово та процесуально – у міру того, як гравець набуває компетентності в новому середовищі [Vahlo, 2017]. Наприклад, у «The Legend of Zelda: Breath of the Wild» гравець може випадково виявити, що металеві предмети притягуються магнітом, і відкрити новий спосіб взаємодії з навколишнім простором без прямого пояснення цієї можливості.

Лімінальність відеогрового досвіду не вичерпується початковим входженням у гру. Кожна нова локація, механіка, система правил або зміна просторової організації може знову породити невизначеність і вимагати перебудови вже сформованих способів орієнтації. Виникає динаміка між освоєнням і повторною втратою орієнтирів. У класичній моделі ван Геннепа й Тернера лімінальна фаза пов'язана з переходом до нового соціального стану [Van Gennep, 1960; Turner, 1969]. У цифровій грі цей процес здатний повторюватися багаторазово: кожне розширення ігрового світу може створювати нову порогову ситуацію. Цю властивість можна визначити як рекурсивну лімінальність – повторне входження суб'єкта в проміжний стан у міру освоєння цифрового середовища.

Перетин межі, дезорієнтація, відкриття правил і вироблення нових способів дії утворюють рухому структуру, яка може відтворюватися протягом усього проходження. Гравець освоює світ лише для того, щоб на наступному етапі зіткнутися з іншою конфігурацією можливостей. Зрештою, ігровий досвід постає як постійне балансування між уже набутим знанням і необхідністю знову вчитися бачити цифровий простір.

Керроллівська кроляча нора належить до культурних образів, у яких перехід стає майже чимось, що має матеріальну форму. Падіння Аліси змінює місце дії: тривалість падіння, відсутність стабільних орієнтирів і поступове руйнування звичних способів пояснення створюють проміжний простір між двома порядками реальності. Кроляча нора стає своєрідним коридором між онтологіями: попередній горизонт смислу вже втрачає свою силу, тоді як новий ще не сформувався як цілісна система. А у грі «Аліса Америкена МакГі» ця структура переходу отримує інтерактивну форму, адже лімінальність виходить за межі сюжетної події та стає характеристикою взаємодії з цифровим середовищем. Гравець, разом з Алісою, опиняється перед світом, внутрішня організація якого ще не прочитується. Невідомими залишаються межі простору, можливості персонажа, властивості предметів і наслідки окремих дій, а кожне рішення функціонує як гіпотеза, яку потрібно перевірити практикою.

Цифровий світ гри не пропонує готової системи орієнтації. Вона – сисема адаптації гравця до світу – формується поступово через повторювані акти взаємодії. Уже локація Долини сліз демонструє цю закономірність. Його просторову логіку неможливо повністю досягнути до початку дії, бо відстань, траєкторія стрибка, принцип функціонування платформ, поведінка персонажів – Карткових Вартових, властивості зброї тощо набувають практичного смислу лише у взаємодії з ними. Знання тут народжується з послідовності спроб, помилок і корекцій. Такий спосіб освоєння цифрового простору перегукується з феноменологією тілесності Мерло-Понті, для якого простір розкривається через можливості руху й дії [Merleau-Ponty, 2002]. І гравець так само пізнає Дивокрай не шляхом дистанційного споглядання, а через поступове вироблення способу діяти в ній.

Цей процес продовжується в наступних локаціях. Фортеця Дверей змінює просторову організацію, ритм пересування, характер навігації та набір викликів, тому вже сформованих навичок недостатньо для повного освоєння нового середовища. Подібна перебудова повторюється у Лісах Країни чудес, Квінсленді та Лігві Кота та інших просторах гри. Просування вперед супроводжується як накопиченням компетентності, так й періодичним переглядом уже сформованої моделі світу, а сама ігрова подорож отримує ніби циклічну структуру, де освоєння відкриває нові можливості, а нові можливості породжують чергову ситуацію невизначеності.

У грі «Мандрівка» (англ. «Journey», розроб. Thatgamecompany, 2012 р.) лімінальний перехід організований інакше. Гра майже не позначає моменту входження: гравець від самого початку опиняється всередині невідомого світу. Пустеля – головна локація гри – позбавлена розгорнутого історичного чи соціального контексту, який міг би одразу стабілізувати сприйняття простору. Орієнтація формується поступово через рельєф, світло, видимі орієнтири, архітектурні доміанти та власний рух. Невизначеність в пустелі не передуює подорожі як короткий вступний етап, а радше вона супроводжує сам процес перебування у світі. Архітектура «Мандрівки» підтримує такий тип досвіду через мінімізацію пояснювальної інформації, тож жодної карти, розгорнутого текстового інтерфейсу чи традиційної системи завдань у грі немає, як немає нічого подібного і у Аліси. Гравець читає простір тілесно: визначає напрямок руху за лінією горизонту, формою рельєфу, світловими акцентами та структурою архітектури. Цифрове середовище поступово перестає сприйматися як сукупність окремих об'єктів і перетворюється на цілісне поле можливих дій. Феноменологічна модель Мерло-Понті дає змогу описати цей процес через взаємозв'язок тілесності, руху та

просторовості [Merleau-Ponty, 2002]. Перебування в невизначеному середовищі гри стає способом самого ігрового існування, тож лімінальність стає майже екзистенційною.

Соціальний вимір лімінальності у цифрових віртуальних просторах проявляється у випадкових зустрічах між гравцями. Супутники взаємодіють без текстового чи голосового спілкування, не мають сталих ролей і можуть залишатися анонімними один для одного. Така форма спільної присутності перегукується з поняттям *communitas* Віктора Тернера – тимчасовою спільністю, що виникає поза усталеними соціальними ієрархіями [Turner, 1969]. Таж спільний рух через невідомий простір створює короточасну форму співіснування, де комунікація здійснюється через дію, жест і напрямок руху.

Якщо «Мандрівка» будує невизначеність навколо неповноти знання про світ, то у грі «Control» (розроб. Remedy Entertainment, 2019 р.) під сумнів ставиться сама стабільність просторового порядку. Федеральне бюро контролю (Federal Bureau of Control) – вигадана секретна урядова організація у «Control», що досліджує надприродні явища та аномальні об'єкти, а головне її штаб-квартира Старий дім (Oldest House), має змінну, майже живу архітектуру, що функціонує як середовище, у якому все постійно модифікується: коридори змінюють напрямок, приміщення відкривають нові конфігурації. Простір ніби чинить опір спробі остаточно його картографувати. Гравець мусить щоразу коригувати власну просторову модель, оскільки цифрове середовище постійно змінює умови, на яких ця модель ґрунтується.

Як приклад подібної нестабільності у «Control» згадаймо локацію Лабіринт попільнички (Ashtray Maze). Просування лабіринтом ґрунтується на здатності прийняти рухливу нормативність простору. Лабіринт не приховує наперед визначеного маршруту, який можна було б раз і назавжди відтворити. Його конфігурація змінюється в процесі проходження, змушуючи гравця постійно співвідносити власний рух із трансформаціями середовища. Простір лабіринту задає умови дії, змінює їх і водночас реагує на присутність суб'єкта, тобто гравця. Оскільки сам простір не закріплюється в остаточної конфігурації, запам'ятовування «мапи» локації позбавлене будь-якого сенсу і не може допомогти гравцеві. Структура середовища перебуває у постійному становленні, а межа між відомим і невідомим зміщується разом із кожною новою зміною простору. Суб'єкт змушений безперервно переглядати власну модель світу, пристосовуючи її до середовища, яке не дозволяє остаточно себе зафіксувати.

У грі «Control» межі між стабільним і нестабільним, внутрішнім і зовнішнім, знайомим і чужим залишаються проникними. Конфігурація простору відкривається до постійної трансформації, а взаємодія з ним щоразу породжує новий досвід просторової присутності. Лімінальність же в грі поступово втрачає функцію окремої фази переходу й характеризує сам режим існування цифрового світу, структура якого принципово залишається відкритою.

У грі «Портал» (англ. «Portal», розроб. Valve Corporation, 2007 р.) лімінальність зміщується в іншу площину – від онтології простору до способів його пізнання. Від початку гри суб'єкт стикається із середовищем, у якому звичні уявлення про причинність, напрямок руху та співвідношення тіла з простором виявляються недостатніми. Портальна механіка руйнує інтуїцію просторової безперервності, адже дві віддалені одна від одної точки можуть бути безпосередньо поєднані через портал, а напрямок руху після проходження крізь нього визначається вже іншою геометричною конфігурацією. Портал функціонує як локальний розрив у звичній просторовій логіці та водночас як інструмент вироблення нового способу мислення. Навчання в «Портал» розгортається через послідовність контрольованих ситуацій невизначеності. Кожна тестова камера вводить або комбінує правила, які змінюють попередній горизонт розуміння. Набуте знання не залишається незмінним, а постійно включається до нових конфігурацій, де знайомий принцип набуває іншої функції. Зростання складності завдань тому супроводжується зміною когнітивної перспективи для гравця і змушує його поступово вчитися бачити простір через систему потенційних зв'язків, які не збігаються з його безпосередньою фізичною організацією. У результаті цифровий світ «Портал» є нічим іншим, як простором постійного перегляду когнітивних моделей. Гравець відмовляється від одних способів інтерпретації, випробовує інші й поступово інтегрує їх у ширшу систему просторового мислення. Невизначеність у грі виникає в момент зіткнення між уже сформованим знанням і новою структурою можливого, межа між якими проходить між двома способами розуміння цифрового простору, а кожен новий рівень змушує її знову пересунути.

У «Портал» лімінальний перехід охоплює способи мислення, які забезпечують

можливість взаємодії з цифровим світом. Кожен успішно розв'язаний просторовий парадокс одночасно руйнує попередню систему когнітивних координат і створює нову, що залишається відкритою до подальшої трансформації.

Та повертаючись до ігрової інтерпретації Аліси зазначимо, що «Аліса Америкена МакГі» демонструє розходження з класичною антропологічною моделлю Арнольда ван Геннепа. Ритуал переходу передбачає відокремлення, перебування у лімінальній фазі та подальше включення до нової соціальної структури [Van Genner, 1960]. Після завершення цього процесу суб'єкт набуває нового статусу, а перехід приводить до відновлення структурної визначеності. У цифровому світі подібна стабілізація постійно відкладається. Кожна нова просторова конфігурація, механіка або зміна правил актуалізує необхідність повторного освоєння середовища. Інкорпорація залишається незавершеним процесом, а перехід набуває рекурсивної форми: завершення одного циклу освоєння стає передумовою для наступного.

Керроллівська модель переходу при цьому зазнає трансформації. У «Аліса у Дивокраї» кроляча нора відкриває шлях до світу, який існує незалежно від присутності Аліси. У відеогрі взаємодія з Дивокраєм визначає міру його практичної доступності, де просторова організація, можливості дії та межі агентності розкриваються через поступове освоєння [Juul, 2011; Vahlo, 2017]. Кроляча нора тому може бути прочитана вже не як одиничний сюжетний поріг, а як принцип організації ігрового досвіду. Кожна нова механіка, локація чи система правил повторює вихідну ситуацію зустрічі з невідомим і запускає черговий цикл орієнтації, експериментування та освоєння.

Якщо «Аліса Америкена МакГі» реконструює керроллівську модель переходу до іншого світу, то «Аліса: Божевільня Повертається» викручує її на максимум, перетворюючи лімінальність на тривалий режим існування суб'єкта. Простір гри не розпадається на два автономні світи, між якими здійснюється одиничний перехід. Лондон і Дивокрай у грі утворюють взаємопов'язану систему, у якій межі між різними режимами реальності залишаються проникними. Перехід між двома світами працює як маятник, що постійного коливання а лімінальний стан перестає бути коротким проміжком між двома стабільними положеннями.

Змінюється й функція керроллівського мотиву кролячої нори. У романі вона відкриває доступ до Дивокраю, після чого оповідь розгортається переважно всередині нового світу. «Аліса: Божевільня Повертається» вибудовує іншу логіку: межа між Лондоном і Дивокраєм, як вже зазначалося раніше, постійно актуалізується, причому її локалізація не прив'язана до одного фізичного порогу. Перехід може бути пов'язаний із предметом, спогадом, звуком, зміною сприйняття або трансформацією простору. Унаслідок цього пороговість переміщується з конкретної точки на рівень самого досвіду. Лімінальним перетворюється практично на стан суб'єкта, який постійно переміщується між різними способами переживання реальності [Folléa, 2020]. Вступна частина гри, де прогулянка вулицями вікторіанського Лондона поступово переходить у простір аномального Дивокраю. Архітектура міста деформується, змінюється кольорова палітра, знайомі об'єкти втрачають усталену ідентичність. Просторова трансформація розгортається безперервно, тому момент входження до іншого світу неможливо локалізувати з абсолютною точністю. Онтологічна межа перестає бути лінією, що розділяє дві реальності, й набуває форми поступового взаємопроникнення різних режимів буття. Подальша організація гри підтримує таку саму логіку. Різні локації ігрового простору змінюють як художню стилістику, так і принципи взаємодії гравця з грою, тобто модифікуються механіки платформінгу, бою, навігації та використання здібностей Аліси. Освоєна модель поведінки тому постійно потребує корекції. Кожна нова локація повертає гравця до ситуації невизначеності, де нормативність середовища відкривається через взаємодію, експеримент і помилку [Folléa, 2020].

Здається, особливо цікавою є здатність ігрової Аліси зменшуватися, адже це перебудовує спосіб сприйняття простору. Декоративний об'єкт раптом може перетворитися на середовище, а знайомий маршрут відкрити інший рівень просторової організації. Просторовість втрачає абсолютність і стає залежною від позиції та масштабу суб'єкта. Тож трансформація тіла супроводжується трансформацією самого горизонту можливого досвіду.

Окремо слід розглянути систему пам'яті, навколо якої вибудовується наратив гри. Дивокрай не відокремлений від біографічного досвіду Аліси. Його локації в грі пов'язані з травматичною пам'яттю самої Аліси та матеріалізують різні її фрагменти [Folléa, 2020]. Через це межа між внутрішнім і зовнішнім простором залишається проникною.

«Аліса: Божевільня Повертається» дає змогу уточнити поняття цифрової лімінальності. Перехід уже складно описувати як рух між двома завершеними онтологічними структурами. Лімінальний досвід формується всередині середовища, яке постійно модифікує власну просторовість, нормативність і горизонт смислу. Відтак пороговість переміщується з межі між світами на рівень взаємодії суб'єкта зі світом, що перебуває у процесі становлення.

Розгляд відеоігор крізь призму теорії лімінальності змінює перспективу на взаємодію людини з цифровим середовищем. У ван Геннепа й Тернера лімінальність пов'язана з переходом між соціальними станами та подальшим включенням до нового порядку [Van Genner, 1960; Turner, 1969]. У відеогрі перехід не обов'язково завершується стабілізацією. Освоєння одного рівня правил може відкрити інший простір невизначеності, а набуття компетентності стати передумовою для нового випробування. Лімінальність у цифровій грі переважно має процесуальну форму й супроводжує взаємодію гравця з цифровим світом упродовж усього проходження.

Цифрову лімінальність у такому разі можна визначити як модус відеогрового досвіду, у якому суб'єкт постійно змінює способи орієнтації, освоює нову нормативність і перебудовує відношення з цифровим середовищем. Перехід відбувається не лише на початку гри. Кожна нова територія, механіка, система правил або форма взаємодії може актуалізувати черговий цикл дезорієнтації, адаптації та практичного освоєння. Зрештою, цифровий світ виявляється простором, де межа між освоєним і невідомим залишається рухомою, а суб'єктність формується в постійному русі через цю межу.

Повторюваність переходу становить одну з ключових відмінностей цифрової лімінальності від класичної моделі, запропонованої Арнольдом ван Геннепом і Віктором Тернером. У ритуалі переходу лімінальна фаза має визначену тривалість і завершується набуттям нового соціального статусу. У відеогрі завершення одного циклу переходу часто відкриває наступний. Освоєння нового простору змінює умови діяльності; опанування механіки відкриває нові способи взаємодії; зміна правил зумовлює чергову перебудову способів орієнтації. Цифрове середовище підтримує безперервну переорієнтацію суб'єкта, завдяки чому лімінальність набуває характеру структурної властивості ігрового досвіду. Рекурсивність у такому випадку означає, що вихід із одного стану невизначеності не приводить до остаточної стабілізації, а створює передумови для нового переходу.

Як вже зазначалося, така концепція дає змогу по-новому розглянути й питання суб'єктності у відеоіграх. Оскільки здатність діяти формується поступово, у процесі практичної взаємодії з ігровим середовищем, нормативність цифрового світу не подається суб'єктові як наперед завершена система; вона розкривається через рух, помилку, повторення, освоєння механік і встановлення зв'язків між власними діями та відповідями середовища. Відповідно, конституювання суб'єктності відбувається паралельно з конституюванням самого ігрового світу як осмисленого простору діяльності. Отож цифрова лімінальність характеризує не лише перехід між різними онтологічними режимами, але й спосіб, у який суб'єкт набуває здатності орієнтуватися, діяти та надавати значення власному досвіду. Суб'єкт входить до цифрового світу без повного знання його структури – буквально провалюється до «кролячої цифрової нори», чи йде за тонку грань цифрового дзеркала-монітора, й поступово набуває компетентності через взаємодію з тим, що спочатку постає як невідоме.

Звернення до образу Аліси Льюїса Керролла дає змогу концептуалізувати цю структуру поза межами окремих жанрів, механік чи типів ігрових світів. Кроляча нора і дзеркало функціонують як пороги, за якими змінюються просторові координати, правила причинності та умови суб'єктної дії. Дезорієнтація Аліси поступово переходить у практичне освоєння нового порядку, однак кожне набуте знання водночас відкриває нову межу невідомого. Ккерроллівський сюжет виявляє структуру, споріднену з відеогровим досвідом, адже як для Аліси, так і для граця перехід приводить до нового світу, але сам цей світ містить наступні пороги, зміни масштабу, правила та режими взаємодії. Образ Аліси відтак постає концептуальною фігурою цифрової лімінальності, через яку можна поєднати антропологічне розуміння переходу, феноменологію втіленого досвіду та філософію відеоігор.

Запропонований підхід не претендує на вичерпне пояснення всіх форм відеогрового досвіду. Його евристична цінність полягає в можливості описати відеогру як середовище, де перехід перестає бути одноразовою подією входження до іншого світу й перетворюється на тривалий процес становлення. Цифрова лімінальність скоріше грає роль процесуальної характеристики взаємодії людини з ігровим світом, де суб'єкт постійно переміщується між станами знання і невизначеності, освоєного та невідомого, нормальністю та цифровим

божевіллям. Зрештою, цифровий світ можна розглядати як простір, у якому суб'єктність формується не після завершення переходу, а в самому русі через численні пороги. Така перспектива відкриває подальші можливості для дослідження цифрової суб'єктності, онтології ігрових світів і феноменології взаємодії людини з інтерактивними часом геть божевільними, середовищами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ / REFERENCES

1. Bakels, J.-H. (2021). Steps towards a Phenomenology of Video Games—Some Thoughts on Analyzing Aesthetics and Experience. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 11(1), 71-97. <https://doi.org/10.7557/23.6354>
2. Van Gennep A. *The Rites of Passage*. Chicago : University of Chicago Press, 1960. 256 p.
3. Turner V. W. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. The Lew/s Hen/y Morgan Lectures | The University of Rochester, Rochester, New York, 1977. 213 p.
4. Merleau-Ponty M. *Phenomenology of Perception*. London : Routledge & Kegan Paul, 2002. 544 p.
5. Gadamer H.-G. *Truth and Method*. 2nd rev. ed. London : Continuum, 2004. 601 p.
6. Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston : Beacon Press, 1960. 214 p.
7. Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997. 203 p.
8. Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA : MIT Press, 2011. 244 p.
9. Galloway A. R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006. 160 p.
10. Austin J. L. *How to Do Things with Words*. 2nd ed. Cambridge : Harvard University Press, 1975. 168 p.
11. Sicart M. *Play Matters*. Cambridge, The MIT Press, 2017. 176 p.
12. Gualeni S. *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer*. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2015. 194 p.
13. Vahlo J. An Enactive Account of the Autonomy of Videogame Gameplay. *Game Studies*. 02.02.2017. URL: <https://gamestudies.org/1701/articles/vahlo> (Accessed: 11.03.2026).
14. Crick T. The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming // *Games and Culture*. 2001. Vol. 6, No. 3. P. 259–269.
15. Farrow R., Iacovides I. “In the Game”? Embodied Subjectivity in Gaming Environments // *Proceedings of the 6th International Conference on the Philosophy of Computer Games: The Nature of Player Experience*. Madrid, 2012. 11 p.
16. tang S. “This Action Will Have Consequences”: Interactivity and Player Agency. *Game Studies*. 14.07.2026. URL: <https://gamestudies.org/1901/articles/stang> (Accessed: 11.03.2026)..
17. Michailidis L., Balaguer-Ballester E., He X. Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge // *Frontiers in Psychology*. 2018. Vol. 9. Article 1682. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01682>
18. Farca G. *Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Bielefeld : transcript Verlag, 2018. 434 p.
19. Picucci M. A. The Impact and Influence of Carroll's World of Alice on Video Game Design // *ATINER Conference Paper Series*. No. HUM2014-0895. Athens : Athens Institute for Education and Research, 2014. 14 p.
20. Folléa C. Videogames' Specific Forms of Immersion into the Past, Present, and Future: Experiencing Progress in American McGee's Alice (2000) and Alice: Madness Returns (2011) // *Polysèmes*. 2020. Vol. 23. <https://doi.org/10.4000/polysemes.6446>

Конфлікт інтересів: автор засвідчує, що, незважаючи на те, що автор статті є секретарем цього журналу, процес рецензування, прийняття рішення щодо публікації та редагування проводилися незалежно, без його участі чи впливу. Будь-які потенційні конфлікти інтересів були повністю усунені шляхом зовнішнього контролю процесу.

Стаття надійшла до редакції 07.02.2026
Стаття рекомендована до друку 25.04.2026

Переглянуто 21.03.2026
Опубліковано 25.05.2026

Nataliia S. Skubina, Lecturer at the Department of Theory of Culture and Philosophy of Science, V. N. Karazin Kharkiv National University, Svobody sq. 4, Kharkiv, 61022, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0003-3799-2923>

THE LIMINALITY OF GAME EXPERIENCE: «DOWN THE RABBIT-HOLE» AS A MODEL FOR THE TRANSITION TO THE DIGITAL WORLD

The article is devoted to a philosophical analysis of the liminality of video game experience as a distinctive mode through which the subject enters the digital world. The study is based on the premise that the figure of Alice, created by Lewis Carroll, together with the motif of "falling down the rabbit hole," can serve as a conceptual model for the transition between different ontological modes of experience. From this perspective, the journey into Wonderland represents a structure that describes the loss of established cognitive coordinates, the acquisition of new modes of orientation, and the gradual constitution of the subject within a virtual environment whose rules become intelligible only through interaction.

The theoretical framework of the study combines the concept of liminality developed by Arnold van Gennep and Victor Turner, Maurice Merleau-Ponty's phenomenology of experience, Hans-Georg Gadamer's hermeneutic conception of play, and contemporary contributions to game studies concerned with the phenomenology of video games, the ergodicity of digital texts, and immersion in virtual worlds (Espen Aarseth, Jesper Juul, Miguel Sicart, and Jan Valo). Since the gaming process transforms the nature of experience, the ways in which players orient themselves in the world, and the principles underlying their interaction with it, the approaches discussed above provide grounds for understanding video games as spaces in which players temporarily move beyond habitual modes of perceiving and engaging with reality.

The article further examines the transition into the virtual world as an ontological event involving a shift in the mode of presence, a transformation of subjectivity, and the appropriation of the normative structures that govern the digital environment. The figure of Alice performs a heuristic function by representing a universal structure of entering a world organized according to different principles of spatiality, temporality, causality, and meaning-making. Accordingly, liminality is interpreted as a constitutive condition of video game experience rather than merely as a characteristic of the transition between two states.

The scientific novelty of the study lies in its philosophical conceptualization of Alice as a model of digital liminality and in its justification of applying the anthropological theory of liminality to the analysis of video games. The proposed approach expands the conceptual framework of the philosophy of digital culture by opening new perspectives for understanding video game experience through the categories of ontology, phenomenology, subjectivity, and the spatiotemporal organization of digital worlds.

Keywords: **liminality, digital liminality, video game experience, philosophy of video games, Game Studies, digital subjectivity, game world, ontology of the digital environment, Lewis Carroll, Alice's Adventures in Wonderland.**

Conflict of Interest: The author certifies that, although the author of the article serves as the Secretary of this journal, the peer review, publication decision, and editorial processes were conducted independently, without their participation or influence. Any potential conflicts of interest were fully mitigated through external oversight of the process.

The article was received by the editors 07.02.2026
The article is recommended for printing 25.04.2026

The article was revised 21.03.2026
This article published 25.05.2026