

DOI: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2025.1\(43\).346341](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2025.1(43).346341)

УДК 130.2:316.774

Іван Маслов

ЗАЛУЧЕННЯ ДО ВИГАДАНОГО ЯК ОНТОЛОГІЧНА ПРАКТИКА:

ФАНАТСЬКА КУЛЬТУРА В ПОСТСЕКУЛЯРНОМУ СВІТІ

У статті досліджено постсекулярні форми залучення до вигаданих світів як модуси онтологічної участі. Автор аналізує поняття вторинної віри, паракосму, партиципативної міфотворчості, онтологічного ковзання, гіпердієгезису та глибокої гри як культурні режими, у яких фіктивне може переживатися як справжнє. Залучення до вигаданого трактується не як ескапізм, а як форма естетичної, екзистенційної та навіть ритуальної взаємодії з фікційними структурами, що виконують функцію сакралізованих просторів досвіду. У статті також розглядається амбівалентність цієї участі між повторним зачаруванням (re-enchantment) та симуляцією, з посиланням на концепти Бодріяра, Тейлора, Жижсека. Методологічно робота поєднує культурологічну феноменологію, філософську герменевтику і критичну теорію медіа.

Ключові слова: вторинна віра, партиципативна міфотворчість, гіпердієгезис, паракосм, онтологічне ковзання, вигаданий світ, ре-енчантмент, фанатська культура, фікційна участь, постсекулярність.

Чому вигадане може переживатися як справжнє? Сучасна культура постсекулярності поставила це питання в нову площину. В епоху, коли традиційні релігійні наративи втратили очевидність, фантастичні світи та вигадані історії все частіше виконують роль просторів досвіду, що претендують на достовірність і значущість. Фікція більше не сприймається просто як гра у «ніби», навпаки – вона прагне бути реальністю пережитою «на повну». Фанати, рольові гравці, творці фанфіків – усі вони демонструють, як вигадане сьогодні перетворюється на режим присутності, де учасник не просто уявляє, але діє, відчуває і живе наче «всередині» історії. Це кидає виклик звичній межі між уявою та реальністю. Постає культурно-онтологічна проблема: як можливо, що люди свідомо занурюються у вигадані світи і знаходять там автентичний досвід? У цій статті ми розглянемо ключові поняття і моделі, які осмислюють постсекулярні практики залучення у вигадане – від класичної теорії «вторинної віри» Дж. Р. Р. Толкіна до сучасних концептів фанатської онтології (М. Гіллз), партиципативної міфотворчості (Г. Дженкінс), ідеї «глибокої гри» (К. Гірц) та симулякру (Ж. Бодріяр).

Першим кроком до найбазовішого розуміння феномену реальності вигаданого є концепт, уведений Дж. Р. Р. Толкіном, «вторинна віра» (secondary belief). Толкін, розмірковуючи про природу фантастичного у есеї «Про чарівні історії», наполягав: успішна фантастична історія повинна подаватися як правда у межах самої оповіді [Толкін 2009: 328–330]. Читачу не слід постійно «підморгуваннями» нагадувати, що все це «лише казка» –

навпаки, треба створити цілісний вторинний світ, де події узгоджені з законами цього світу і тим самим викликають у реципієнта відчуття правди (хай і локальної). На відміну від колеріджівського «призупинення недовіри», Толкін говорить про зачарування, що народжує віру іншого порядку: у момент читання чи слухання людина має бути не обманутою, а добровільно зачарованою історією – і повірити в її істинність у вторинній реальності. Цю естетично-онтологічну віру не слід плутати з наївною довірливістю: ніхто (або майже ніхто) не вірить у буквально фізичне існування гобітів чи драконів. Однак внутрішньо послідовний вигаданий світ здатен «накласти чари» на свідомість таким чином, що читач переживає події ніби у них присутній. Таким чином Толкін підкреслював, що успіх фантазії залежить від «внутрішньої несуперечливості реальності» створеного світу [Толкін 2009: 331]. Якщо у вторинному світі світить зелене сонце, то все навколо має відповідати цій умові – від кольору трави до зросту істот. За Толкіном, митець-фантаст виступає не всевладним творцем *ex nihilo*, а «суб-творцем»: він ніби наслідує Боже творіння, вигадуючи власний світ за його законами [Толкін 2009: 332]. Таким чином, фантастичне набуває онтологічної консистентності – цільності буття, що й робить можливим ефект вторинної віри.

Учениця Толкіна Верлін Флігер розвинула ці ідеї, наголосивши на особливій глибині сенсів у якісно вигаданому світі. Флігер показала, що толкінівська міфопоетична модель – це не просто втеча від реальності, а своєрідний спосіб мислення про реальність. У книзі «*A Question of Time*» вона аналізує, як у «Володарі Перстнів» та інших міфах Толкіна розгортаються теми часу, долі, свободи волі – тобто фундаментальні питання людського існування [Flieger 2001: 18–20]. Сама можливість вірити у суб-створений світ базується на тому, що цей світ відгукується читачеві екзистенційно. Іншими словами, вигадана реальність повинна мати онтологічну глибину – торкатися переживань, які людина асоціює зі «справжнім» життям (тілність часу, вибір і жертва, боротьба добра і зла, пошук надії). У Толкіна, зауважує Флігер, фантастичне діє як дзеркало, в якому відбиті найпотаємніші страхи і надії (скажімо, страх перед знищенням світу або мрія про безсмертність ельфів) – і саме тому читач не сприймає історію як порожню вигадку, а відчуває естетичну достовірність кожного символу [Flieger 2001: 26–29]. Тобто фантастичне є формою осмислення буття. Недарма Толкін називав свою міфологію «міфом для Англії» – способом переосмислити історію та дух народу, створити умовну, але психологічно правдиву реальність. Таким чином, вторинна віра виконує естетико-онтологічну функцію: вона дозволяє нам досвідчувати правду через відверту фантазію, тобто повністю усвідомлювати умовність казки і все ж таки звертатися саме до неї.

На індивідуальному рівні здатність людини жити у вигаданому світі може набувати глибоких і стійких форм. У психологічній і культурологічній літературі описане явище паракосму – детально сформованого уявного

всесвіту, який створюється індивідом (найчастіше в дитинстві, але іноді й у дорослому віці) та підтримується впродовж тривалого часу. Концепт уперше був систематизований Робертом Сільвірбергом у 1970-х, однак наукову увагу до нього актуалізували дослідження Марджорі Тейлор [Taylor 1999: 12–19], яка вивчала феномен уявних друзів і вигаданих світів у дітей, та Мішель Рутер, яка вказувала на кореляції між паракосмами та процесами когнітивної компенсації в умовах ізоляції чи травматичного досвіду [Rutter 2002: 655–660].

Класичними прикладами паракосмічної уяви є вигадані королівства дитинства сестер Бронте – «Гондал» та «Ангрія», або ж світ «Неверленд», сформований Дж. М. Баррі як частина психоігрової стратегії дитячої екзистенційної компенсації [Rose 1984: 64–66].

Паракосм – це, як правило, глибоко персоналізований світ, із яким суб'єкт встановлює емоційний і когнітивний зв'язок. Дослідники, зокрема Дороті і Джером Сінгер, наголошують, що подібні приватні міфології можуть виконувати важливу онтологічну функцію: вони забезпечують внутрішню модель реальності, яка допомагає впоратися з фрустрацією, екзистенційною тривогою або самотністю. Вони дозволяють індивіду символічно відновити контроль над хаотичним або болісним середовищем [Singer & Singer 1990: 45–51]. У цьому сенсі паракосм функціонує не лише як втеча, але як когнітивна стратегія впорядкування реальності. Через гру з вигаданими структурами, суб'єкт навчається моделювати причинно-наслідкові зв'язки, вибудовувати складні наративи, формувати відчуття себе як агента подій.

У контексті теми залучення до вигаданого, феномен паракосму є особливо цінним як свідчення того, що вторинна віра може виникати не лише як реакція на вже наявну історію, а й як авторський акт. Творець паракосму одночасно виконує функцію деміурга й учасника: він знає, що світ вигаданий, але водночас переживає його події з автентичною емоційною залученістю. Цей стан можна тлумачити як особливу форму залучення, в якій суб'єкт сам розповідає, модифікує та розширює – залишаючись при цьому в межах логіки консистентного вигаданого всесвіту.

Індивідуальні фантазійні світи природно переростають у колективні міфотворчі практики, особливо в добу Інтернету та масової культури. Генрі Дженкінс описав, як фанатські спільноти перетворюють споживання медіаконтенту на партиципативну культуру – спільну творчість, де межа між автором і публікою розмивається [Jenkins 2006: 131–135]. Фани більше не пасивні читачі чи глядачі; вони стають співтворцями вигаданих світів. Через фанфіки, фан-арт, рольові ігри, вікі-енциклопедії та інші форми активності прихильники розширюють улюблені всесвіти, дописують передісторії, розбудовують другорядних персонажів – словом, ведуть безкінечний діалог із канонам. Дженкінс називає таких залучених фанів «текстуальними бракон'єрами», що полюють на улюблені мотиви та образи, щоби заселити ними власні оповіді [Jenkins 2006: 147]. Вони подібні до «інформаційних

мисливців-збирачів», які отримують насолоду, вишукуючи по різних медіа крупниці відомостей про світ твору, з'єднуючи їх у єдину картину. Коли авторський твір пропонує лише фрагмент величезного всесвіту, фанати колективно доповнюють його, керуючись вторинною вірою у те, що «десь там» існує цілісна картина. Цей процес Дженкінс розглядає як гру і водночас як серйозну інтелектуальну працю: спільноти фанів обмінюються теоріями, разом «дописують» прогалини сюжетів, створюючи «колективний інтелект» для розгадування усіх загадок вигаданого світу [Jenkins 2006: 137–138]. Наприклад, після виходу кінотрилогії «Матриця» найвідданіші шанувальники кинулися досліджувати аніме-пріквели, відеогра, комікси – аби лише скласти до купи розрізнені нитки сюжету і досягнути повну міфологію всесвіту. Іншим, ще виразнішим прикладом є серія комп'ютерних ігор *Dark Souls*, у якій цей принцип було покладено в основу наративної моделі: гравець майже нічого не знає про світ, з яким взаємодіє, і змушений наосліп реконструювати його логіку, вичитуючи фрагменти історії з описів знайдених предметів. Це, у поєднанні з іншими аспектами гри, стимулювало фанатську спільноту до активного обміну інтерпретаціями, побудови теорій і їхньої взаємної критики – що зрештою сприяло перетворенню *Dark Souls* на культовий феномен. Таким чином, міфопоезис стає партиципативним: фанати не лише вірять у авторський міф, а продовжують його творити. Ця колективна діяльність нагадує феномен спільного племінного міфотворення, де легенди існували завдяки тому, що кожне покоління оповідачів додавало щось своє. У постсекулярну добу ми спостерігаємо подібне явище на ґрунті масової культури: вигаданий простір функціонує як арена спільного досвіду, а не виключно як продукт для споживання. Кожен учасник щось привносить – і водночас отримує від спільноти підтвердження значущості своєї віри у вигадане.

Значна риса сучасних фанатських практик – це свідоме розмивання меж між вигаданим і реальним. Британський дослідник медіакультури Метт Гіллз увів поняття онтологічного ковзання (*ontological slippage*), маючи на увазі ту цікаву ситуацію, коли фан або гравець добровільно містить себе у проміжний простір між двома реальностями. Яскравий приклад – рольові ігри наживо (*LARP*) або занурювальні театральні дійства, де учасники фізично діють у нашому світі, але за правилами вигаданого. Вони не божевільні – всі розуміють, що це гра; однак гра ця зовсім не ілюзорна зсередини. Учасник поводить себе так, ніби він персонаж іншого світу, спілкується і приймає рішення за внутрішньою логікою ролі, що відіграється. В результаті виникає ефект двоїння онтології: людина одночасно усвідомлює і умовність подій, і емоційно переживає їх як реальні. Гіллз зазначає, що сучасний фанат – це учасник серйозної гри: він ніби жартує з реальністю, порушує її кордони, але робить це серйозно і віддано [Hills 2002: 150–154]. Цікаво, що така подвійна позиція радше підсилює досвід, ніж послаблює. Це не обман і не марення, а саме гра із реальністю – ковзання туди-сюди через мембрану, яку учасники самі встановлюють. У цьому сенсі вигадане перестає

бути чимось окремим – воно просочується в життя. Фанатські практики часто мають цілком матеріальні прояви: від реконструкції вигаданих мов (на зразок ельфійської квені) до встановлення пам'ятників поп-культурним персонажам. Онтологічне ковзання означає, що межа вигадане/реальне стає проникуною за згодою самих учасників культурної гри.

Паралельно із цим, Гіллз запропонував ще один дотичний, вже частково згаданий нами, концепт – «гіпердієгезис». Цим терміном він описує явище, коли наративний світ розбудовано настільки детально і надлишково, що він явно виходить за межі сюжету і «живе» самостійним життям, закликаючи фанатів досліджувати й заселяти його порожні області [Hills 2002: 137]. Класичний приклад – всесвіт серіалу Doctor Who, де за більш ніж півстоліття накопичено таку масу деталей, персонажів, історичних епох і паралельних реальностей, що жодна поодинок розповідь не здатна охопити всю «карту» цього світу. Лише мала частка гіпердієгетичного простору показана у канонічних епізодах або книгах, проте фанати відчують, що простір значно ширший за оповідь. За визначенням Гіллза, гіпердієгезис – це «створення обширного й детального простору який діє за принципами внутрішньої логіки та розширення» [Hills 2002: 137]. Тобто вигаданий світ володіє власною онтологією, потенційно нескінченною вглиб і вишир. Учасник фанатської спільноти стає дослідником: він може вибирати будь-яку точку цього всесвіту і домислювати її історію, не суперечачи загальній логіці. Гіпердієгезис породжує також феномен канону та фанон: фанати колективно домовляються, які неофіційні доповнення узгоджуються з «духом» світу і можуть вважатися його правдоподібною частиною. Таким чином, вторинна віра переходить у режим «вторинної реальності»: надмірний вигаданий світ вже не імітує наш світ, а повністю підміняє його для тих, хто в ньому «живе». Факти всередині такого світу більш значущі для фаната, ніж випадковості реального життя. Наприклад, відданий шанувальник «Зоряних Війн» може краще орієнтуватися в географії планети Татуїн чи політичній історії Галактичної Республіки, ніж у фактах зі світової історії чи навіть власної біографії – і ці фантастичні знання є для нього емоційно реальними. Сам Гіллз зауважує, що гіпердієгетичні світи надають фанатам почуття онтологічної впевненості – цілісності й передбачуваності буття, якого часом бракує в хаотичній реальності [Hills 2002: 137]. Виходить, що фанат, занурений у гіперреалістичний всесвіт, відчувається «вдома» – він знає правила тієї реальності, йому там безпечно і змістовно. Ця безпечна умовність, де можна «гратися в серйозне», багато в чому нагадує ритуальну гру.

Американський антрополог Кліффорд Гірц, аналізуючи балінезійський ритуал боїв півнів, увів поняття «глибокої гри» (deer play), яке напрощуд вдало пояснює, як умовна діяльність здатна мати екзистенційну вагу для учасників [Geertz 1973: 432–435]. Глибока гра – це гра з настільки високими ставками, що раціонально в неї не варто було б грати. Гірц спостеріг, що на Балі чоловіки роблять на півнях шалені ставки – не стільки грошима (хоча

учасники регулярно програють таким чином усе своє майно), скільки власною честю, престижем, «обличчям». Кожен бій – символічне змагання родів і соціальних груп, де виграш чи програш відгукується на статусі людини в громаді. Іншими словами, хоча формально це лише забава, «насичена азартом», насправді на кону стоїть ідентичність і смисл: гра дозволяє балінезіям програвати драму свого життя у безпечному форматі символів. Гірц пише, що глибока гра подібна до твору мистецтва, який «ілюструє сутнісне прозріння щодо нашого існування», являючи собою символічну міні-модель реальності [Geertz 1973: 432–435]. Бій півнів – це «спосіб грати з вогнем, не обпікаючись», тобто виразити й пережити соціальні напруги, не руйнуючи суспільство. Учасники переносять в умовну площину те, що у реальному житті було б надто небезпечним або неможливим, – і через це гра стає глибоко змістовною, справжньою для них. Якщо перенести цю ідею на сучасні фанатські чи рольові практики, ми побачимо багато спільного. Гра у вигадане стає глибокою, коли в ній задіяна ідентичність учасника. Наприклад, людина, яка роками розвиває свого персонажа в онлайн-овому фентезі-світі, вкладає у нього частку себе – її досягнення у грі підтримують самооцінку, спільнота однодумців дає відчуття приналежності, а сам вигаданий світ стає ареною, де вона проживає маленьке життя паралельно з буденним. У такому разі ставка вже не тільки естетична (отримати насолоду від історії або пригоди), а й екзистенційна: уявний герой стає носієм частини «Я» гравця. Можна сказати, що відбувається ідентифікаційна ставка – особистість розгортається всередині вигаданої реальності. Втрата позицій у світі гри або завершення улюбленої саги може сприйматися як втрата реальної частини життя – настільки глибоко вигадане інтегровано у структуру власного досвіду. Отже, застосовуючи термін Гірца, участь у вигаданому переходить у розряд «глибокої гри», коли вона починає безпосередньо впливати на самоусвідомлення і життєві вибори людини. У поодиноких, але симптоматичних випадках таке глибинне занурення у фікційну реальність може виходити за межі символічної гри й провокувати радикалізовані або деструктивні дії. Найбільш відомим прикладом є так зване «манга-вбивство» в Бельгії (2007), коли поруч із тілом жертви було залишено записку з посиланням на персонажа манги *Death Note* – «*Watashi wa Kira desu*». Цей жест, інспірований символікою вигаданого, свідчив про радикальну спробу учасників злочину інтегрувати наратив фентезійного всесвіту у власну реальну поведінку. Хоча такі випадки є винятком, вони демонструють, як фікційна ідентичність або фанатська імерсія у світ твору може стати основою ритуального жесту, де межа між грою і дією стає небезпечно проникною. Показово, що в інших епізодах – зокрема у випадках із шкільними «записниками смерті» – реакція суспільства була превентивною, іноді гіпертрофованою, але все ж вказувала на зростаюче усвідомлення того, наскільки вигадане здатне структурувати не лише уяву, а й поведінкові патерни.

Виходячи з попереднього твердження варто поставити питання: чи не міститися в повазі до вигаданого очевидна небезпека підміни реальності симуляцією? Бодріяр наводив приклад Діснейленду: цей парк розваг створює ілюзію казкового світу, відкрито оголошуючи себе фантазією, – і тим самим приховує, що весь оточуючий соціум теж давно перетворився на один великий «Діснейленд», де реальність не відрізняється від декорацій. Людина, поглинута симулятивною грою, може перетнути критичну дистанцію: вигадане втягує у себе настільки, що не залишає виходу до трансцендентного. Іншими словами, існує тонка грань між ре-енчантментом (тут: повторним зачаруванням світу через вигадане) та ідеологічною ілюзією. У першому випадку фанатський міф може повертати сенс, чудо, структурованість буття, слугувати своєрідною «новою міфологією» в секулярному суспільстві. У другому ж випадку – він стає замкненою системою без виходу, різновидом масової омани. Бодріяр схильний бачити у сучасній мас-культурній вірі саме останнє: наприклад, споживацький культ медіа-франшиз чи поп-зірок він трактував як симулятивну релігію, де немає справжнього сакрального ядра, а є лише нескінченна гра знаків, що споживаються публікою [Бодріяр 2006: 16–18].

Незалежно від того який саме погляд на масове залучення у вигадані світі нам ближче – ми мусимо визнати що фікція більше не мислиться як проста «гра у уявне» – вона перетворюється на онтологічне середовище, участь у вигаданому стає модусом буття. Чарльз Тейлор, аналізуючи умови віри в секулярному світі, ввів поняття кросс-пресурсу – перехресного тиску між іманентним і трансцендентним світоглядом. У сучасній західній культурі, згідно роботам Тейлора, навіть переконані скептики відчувають певний неспокій і тугу за «чимось більшим», а переконані віруючі – неминуче усвідомлюють наявність альтернатив невіри і теж переживають сумніви [Тейлор 2023: 15–16]. Усі ми живемо під тиском одночасного потягу до секулярної, раціональної картини світу і до можливого духовного виміру, який залишається неочевидним. Цей перехрест думок породжує нові, «проміжні» позиції: люди шукають сенс, автентичність, «повноту життя» поза традиційними релігіями, але й поза голим матеріалізмом. Вигадане – особливо масові фантазійні всесвіти – цілком може розглядатися як один із таких проміжних просторів. У ньому є відчуття вищого сенсу, епічна боротьба добра і зла, магія або чудо, спільнота навколо віри – усі атрибути сакрального досвіду, але без артикульованої присутності релігії. Не випадково фанатські спільноти популярних саг часто порівнюють з куклами. Метт Гіллз прямо вживає термін неорелігійність, описуючи культи навколо медіа-франшиз, де є свої богослови (фан-теоретики), свої пророки (автори), свої ритуали (перегляди, конвенти) і навіть реліквії (колекційні артефакти) [Hills 2002: 129]. Особливо показовим в цьому випадку є спільнота фанів творчості Толкіна, толкіністів, де існують «апокріфічні» фанатські тексти, що вступають в прямий ідеологічний конфлікт з автором та розповідають «справжню» історію Середзем'я («Темна книга Арди»,

«Госпел Мелькора» тощо) та формують навколо цього окрему, «темну церкву».

Звісно, не йдеться про заміну або повторення релігії, лише про постсекулярну трансформацію віри – її переміщення в інші структури, де все ще можлива та безпечна емоційна, наративна, ритуальна й онтологічна зосередженість. Моделі на кшталт вторинної віри, паракосму, партиципативної міфотворчості та практики онтологічного ковзання демонструють, як фікційні світи структурують не лише уяву, а й етичну, часову, символічну і навіть тілесну участь. Вони не є ізольованими феноменами, а становлять ансамбль досвідів, у межах яких фікційне починає функціонувати як простір утримування сенсу. Воно буквально організовує досвід у формах, що відтворюють структурну логіку сакрального: замкненість світу, послідовність, етична нормативність, ідея межі.

Участь у вигаданому не потребує теїстичної артикуляції, але виконує функцію духовного резонансу – здатності досвідчити інше, вийти за межі буденного, заселити пустуючий центр. Інакше кажучи, фікційне бере на себе функцію відкинутого сакрального, не через свою «реальність», а через режим участі, що передбачає віру, повтор, жертву часу, вбудовану пам'ять.

Цю ситуацію дотепно пояснює Славою Жижек через поняття «фетишистського розрізнення» (*fetishistic disavowal*), або, простіше, віри без віри. За Жижеком, фетишистське розрізнення полягає в одночасному дотриманні певної практики/вірування і запереченні своєї в нього віри [Žižek 2008: 33]. Наприклад, батьки кажуть, що підтримують міф про Санта Клауса «заради дітей», хоча більшість дітей давно розуміє, що Санта вигаданий – насправді дорослі «судують, що вдають, ніби вірять», аби самим зануритися в атмосферу дива і зберегти віру в дитячу невинність. Цей механізм прекрасно пояснює і поведінку учасників фанатської культури. Фан, по суті, говорить собі: «Я знаю, що це вигаданий світ, але він важливий для мене як справжній». Він ніби подвійно рамкує свою свідомість – іронічно дистанціюється («це ж гра/фільм/книга») і водночас віддається почуттям («я плачу над смертю героя, я витрачаю роки на вивчення ельфійської мови»). Жижек називає це «прикидатися, що прикидаєшся», тобто грати роль, усвідомлюючи її умовність, але – парадокс у тому – саме через цю гру реалізується справжня потаємна потреба у вірі [Žižek 2008: 6]. Загально прийнятий в західних суспільствах цинізм по відношенню до релігійних вірувань чи будь-яких метафізичних сенсів співіснує з безсумнівним «вкладанням душі» в фанатське захоплення – чи то спортивні команди, чи фентезійні епоси, чи навіть конспірологічні теорії. Жижек пояснює, що у архаїчних культурах було навпаки: людина могла публічно здійснювати обряд (танцювати з тотемом), але приватно зберігати скепсис; у нас же панує цинічна дисоціація, де публічно ми ні в що не віримо, зате на індивідуальному рівні готові діяти з повною відданістю та зануренням [Žižek 2008: 7].

Узагальнюючи, можна сказати, що постсекулярні практики залучення у вигадане відновлюють у культурі функцію трансцендентного досвіду, яка в секулярному ХХ столітті була, як припускають деякі дослідники, втрачена. Тепер цей досвід набуває несподіваних виявів. Бог, перетворений на концепт, ймовірно, став важкодоступним для безпосередньої віри – тож люди звернулися до інших символічних систем, аби задовольнити свою духовну спрагу. Вигадані світи фентезі, наукової фантастики, супергеройки тощо відіграють роль міфологій пізньої модерності. В них є і творчий суб'єкт (суб-творець), і спільнота вірян-співтворців, і місце для ритуалу, і світ підпорядкований єдиному замислу, і найголовніше – можливість пережити відчуття причетності до чогось більшого, відчуття піднесення та сенсу, яке традиційно давала релігія.

Список використаної літератури

- Бодрійяр, Ж. (2004) *Симулякри і симуляція*, Київ, Основи, 230 с.
- Толкін, Дж. Р. Р. (2009) *Сказання з небезпечного королівства*, Львів, Астролябія, 384 с.
- Тейлор, Ч. (2013) *Секулярна доба*, Київ, Дух і Літера, 896 с.
- Coleridge, S. T. (1983). *Biographia Literaria* (Vol. VII–VIII), Princeton, Princeton University Press, 856 p.
- Flieger, V. (2001) *A Question of Time: J.R.R. Tolkien's Road to Faerie*, Kent, Kent State University Press, 276 p.
- Geertz, C. (1973) *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, 476 p.
- Hills, M. (2002) *Fan Cultures*, London, Routledge, 224 p.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 336 p.
- Rose, J. (1984) *The Case of Peter Pan or the Impossibility of Children's Fiction*, London, Macmillan, 181 p.
- Rutter, M. (2002) *Resilience Reconsidered: Conceptual Considerations, Empirical Findings, and Policy Implications*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 651–682.
- Singer, D., Singer, J. (1990) *The House of Make-Believe: Children's Play and the Developing Imagination*, Cambridge, Harvard University Press, 272 p.
- Taylor, M. (1999) *Imaginary Companions and the Children Who Create Them*, New York, Oxford University Press, 240 p.
- Žižek, S. (2008) *The Fragile Absolute: Or, Why Is the Christian Legacy Worth Fighting For?*, London, Verso Books, 192 p.

Ivan Maslov

FICTIONAL PARTICIPATION AS ONTOLOGICAL PRACTICE: FAN CULTURE IN THE POSTSECULAR ERA

The article explores postsecular modes of engagement with fictional worlds as forms of ontological participation. Key concepts such as secondary belief, paracosm, participatory mythopoesis, ontological slippage, hyperdiegesis, and

deep play are analyzed as cultural regimes in which fiction can be experienced as real. Fictional involvement is interpreted not as escapism, but as a form of aesthetic, existential, and even ritual interaction with fictional structures that function as sacralized experiential spaces. The article also addresses the ambivalence between reenchantment and simulation, drawing on the concepts of Baudrillard, Taylor, and Žižek. Methodologically, the study combines cultural phenomenology, philosophical hermeneutics, and critical media theory.

Keywords: secondary belief, participatory mythopoesis, hyperdiegesis, paracosm, ontological slippage, fictional world, reenchantment, fan culture, fictional participation, postsecularity.

References

- Bodriar, Zh. (2004) *Symuliakry i symuliatsiia* [Simulacra and Simulation], Kyiv, Osnovy, 230 p.
- Tolkien, Dzh. R. R. (2009) *Skazannia z nebezpechnoho korolivstva* [Tales from the Perilous Realm], Lviv, Astrolabiia, 384 p.
- Teilor, Ch. (2013) *Sekuliarna doba* [A Secular Age], Kyiv, Dukh i Litera, 896 p.
- Coleridge, S. T. (1983). *Biographia Literaria* (Vol. VII–VIII), Princeton, Princeton University Press, 856 p.
- Flieger, V. (2001) *A Question of Time: J.R.R. Tolkien's Road to Faerie*, Kent, Kent State University Press, 276 p.
- Geertz, C. (1973) *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, 476 p.
- Hills, M. (2002) *Fan Cultures*, London, Routledge, 224 p.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 336 p.
- Rose, J. (1984) *The Case of Peter Pan or the Impossibility of Children's Fiction*, London, Macmillan, 181 p.
- Rutter, M. (2002) *Resilience Reconsidered: Conceptual Considerations, Empirical Findings, and Policy Implications*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 651–682.
- Singer, D., Singer, J. (1990) *The House of Make-Believe: Children's Play and the Developing Imagination*, Cambridge, Harvard University Press, 272 p.
- Taylor, M. (1999) *Imaginary Companions and the Children Who Create Them*, New York, Oxford University Press, 240 p.
- Žižek, S. (2008) *The Fragile Absolute: Or, Why Is the Christian Legacy Worth Fighting For?*, London, Verso Books, 192 p.

Стаття надійшла до редакції 17.05.2025

Стаття прийнята 07.06.2025