

Justyna Połowianiuk

DOI: 10.15290/sw.2024.24.05

Uniwersytet w Białymstoku

e-mail: polowianiuk.j@gmail.com

ORCID: 0000-0002-5132-9784

Виртуальный мир в пьесе Влады Ольховской *Аватары о подростках*

Ключевые слова: подростки, анимация, виртуальность, современная драматургия, аниме

В новейшей драме современных драматургов все чаще предметом изображения становится виртуальная реальность. С конца 1990-х годов развитие технологий повлияло на отношения автора и потребителя текста. Потребителями стали подростки, которые увлекаются цифровыми технологиями и компьютерной графикой, создают аниме-образы, фильмы. Согласно наблюдениям Елены Воробьевой, «аниме удовлетворяет потребность молодых людей в получении самостоятельного опыта, моделировании сложных ситуаций взросления в изменяющемся мире, сравнении различных систем ценностей; в свою очередь, «взрослые», которые создают и заказывают аниме, пытаются через него влиять на развитие молодежи в нужном направлении» [Воробьева 2020, online]. Подобным образом современные драматурги обращаются к жизни подростков, пытаются воздействовать на их сознание, поэтому в своих пьесах они используют темы, связанные с виртуальной реальностью. Важным фактором, определяющим выбор текстов для молодых людей, является авторский подход к теме, в основе которого – стремление

отрефлексировать процессы формирования личности и самосознания молодежи. В пьесах раскрыты актуальные темы, отражающие проблемы современности, связанные с виртуальной реальностью. Как отмечает Мария Черняк, «современная драма для подростков, с одной стороны, обладает характерной для «новой драмы» дискурсивностью (деконструкция реальности, новый тип героя, эстетика травмы и др.), а с другой, – отражает основные мотивы современной детской литературы (конфликты в школе, первая любовь, сиротство, неполные семьи, подростковый суицид, буллинг, насилие в семье и т. д.)» [Черняк 2020, online]. Современная драма ориентирована, в первую очередь, на юного реципиента, так как представляет мир современной молодежи, виртуальной реальности и интернета, а также связанные с этим опасности и проблемы. В основе отношений таких реципиентов с текстом – интерактивность, приемы компьютерной игры и вымышленный мир.

Привлекательность виртуального мира для театра обусловлена, прежде всего, тем, что герой пьесы существует в особом виртуальном пространстве, позволяющем моделировать новую реальность, принимать новые принципы функционирования действительности посредством идентификации себя с Другим. В данном случае, таким Другим становится аниме.

Аниме и манга представляют собой явления японской культуры, причем образы манга присутствуют в японских комиксах, а аниме – в японской анимации. Эти формы искусства давно превратились в неотъемлемую часть культуры Японии и завоевали популярность во всем мире. Аниме – это японская мультипликация, происходящая от английского слова «animation» (анимация) [Денисова 2013, online]. Главное отличие данного вида анимации от мультипликационных произведений других стран заключается в том, что значительная часть создаваемых аниме рассчитана на подростков и взрослых. Благодаря этому особенному подходу, аниме приобрели большую популярность не только в Японии, но и во всем мире. «Источником аниме, чаще всего, являются особенно популярные в Японии манга» [Денисова 2014, online].

В образах современных аниме и манга используются символические средства (ставшие устойчивыми приемами массовой культуры), что позволяет передать сложные эмоции и полнее представить характеры героев. Образы персонажей-аниме дают возможность более ярко и силь-

но выразить идею, мысль, состояние реальных персонажей. Важно учесть, что реальные герои зачастую взаимодействуют с созданными их воображением (или существующими в киберпространстве независимо от конкретного субъекта) аниме, полностью сливаясь с ними. Знание семиотики аниме и манга обогащает понимание произведения, помогая воспринимать его посредством языка символов и знаков. «Зная основные типажи персонажей, ориентируясь в символической системе, можно по-новому взглянуть на данные жанры массового искусства» [Денисова 2014, online]. По мнению автора статьи, аниме и манга появились благодаря сочетанию достижений компьютерных технологий и искусства, а также других видов искусства, художественные приемы которых повлияли на ее развитие. «Знаменитые аниме и манга (в несколько «сниженном» значении этого слова, обозначавшего теперь не живописную технику, а лишь определенный вид массовой продукции, возникшей на основе данной техники)» [Денисова 2013, online].

Современные драматурги удачно используют приемы создания анимационных фильмов. Это, прежде всего, визуализация метафоры, созданной по законам виртуального киберпространства, расширение сценического пространства в связи с репрезентацией моделей реальной жизни средствами компьютерных технологий. Приемы анимации и кино переносятся в художественный текст, который «оживляется» и, таким образом, становится более ярким для восприятия и более зрелищным в случае театральных постановок.

Анимация, действие которой происходит в утопических локациях, далеких от реального мира и характеризуется счастливой развязкой, является убежищем для подростков, которые, отрицая реальность, погружаются в мир фантастики и, в результате, становятся виртуально зависимыми. Анимационные сюжеты и образы влияют на формирование сознания подростков, которые эмоционально «проживают» этапы своего взросления, участвуя в интернет-игре или видео, фильме наравне с аватарами. Сюжетом современных пьес для подростков зачастую становится терапевтический эффект преодоления эскапизма. Уход их из повседневной жизни к аниме-персонажам и их историям позволяет раскрыть инфантильность реального персонажа, что и стало объектом драматургического внимания в пьесах русскоязычных драматургов: Игоря Витренко (*Кого я нашел в соцсети*) или Влады Ольховской (*Аватары*).

Подробнее рассмотрим специфику построения драматического действия в пьесе Влады Ольховской¹ *Аватары* (2019). Драматическое действие в пьесе организовано как ряд сменяющих одна другую сценок-картинок, в центре которых – один из аватаров, являющийся персонифицированной ипостасью «внутреннего Я» героини на одном из этапов ее формирования.

Общение с каждым из шести аватаров представлено как сценарий виртуальных фантазий Али, которую, вслед за Ольгой Ловцовой, можно назвать «цифровым ребенком» [Ловцова 2018, online]. Виртуальный мир компьютерных технологий дает Але возможность визуализации психологических проблем и не вполне осознанных желаний, тем более, что она готовится стать художницей и занимается графическим дизайном.

Психологическая ситуация инициации героини на этапе ее взросления и самоидентификации с аватарами создает интерактивное действие, в котором каждый читатель (зритель) может осознать и «проработать» свои проблемы. Завязкой внутреннего конфликта в сознании героини служит событие ее дня рождения (16-летия). Ольховская использует сказочно-фантастическую ситуацию появления в комнате Али материализованных воображаемых образов-аниме: в ее комнате появляются аватары, которых она сама создала на том или ином этапе своего развития. В подсознании Али возникают образы и проигрываются сцены, связанные с эмоциональным опытом ее «Внутреннего ребенка», посредством диалога с персонифицированными сознанием аниме, воплощающими визуальное представление задач и жизненных сценариев героини на разных этапах ее взросления. Они вступают в общение с Алей, чтобы вместе решить, кто из них должен остаться с ней

¹ Влада Ольховская – это белорусская писательница, драматург и сценарист. С раннего детства проявляла интерес к литературе, начав сочинять свои первые произведения. В 2011 году дебютировала книгой *Смерть в черном конвертике*. После окончания средней школы училась в Минском государственном лингвистическом университете, получив специальность переводчика и специалиста по межкультурным коммуникациям. Ольховская работала по специальности, также писала статьи и пробовала себя в драматургии и сценарии. С 2018 года активно представляет свои драматургические работы, получая признание на международных конкурсах. Автор нескольких десятков книг в жанрах фантастики, триллера и детектива. Ее творчество отличается динамичным сюжетом, сложными персонажами и напряженным действием.

в ее взрослой жизни, а кто должен исчезнуть из ее памяти навсегда. Созданные средствами компьютерного дизайна шесть аватаров (Динозаврик, Магда-Завоевательница, Тина-тян, Арчер, Фредерик и Элья Дива) персонифицируются и начинают диалог с Алей в ее квартире. Испытывая к аниме некоторую степень доверия и интереса, она начинает с ними общаться, как с реально живыми. Каждый из персонажей старается убедить Алю, что именно он наиболее значительно повлиял на ее развитие (на определенном этапе формирования личности подростка) и, поэтому, он должен остаться с ней как составляющая ее нового образа мира. При этом следует подчеркнуть, что появлению каждого аватара сопутствует соответствующая смена цвета в комнате, которая является важной психологической особенностью сюжета. Его семантика тесно связана с событиями и эмоционально-психологическим состоянием героев, а также со сменой сценической атмосферы в развитии действия. Цвет играет важную роль в передаче внутреннего состояния Али, вызывая прогнозируемые драматургом образы и реакции реципиента, способствуя определенной (чаще всего, неоднократно тиражируемой массовой культурой) интерпретации. Цвет также «включает» в сознании читателя устойчивые ассоциации, что помогает ему наделить персонажей определенными характеристиками.

Первая сценка-картинка связана с воссозданием того образа мира, который побудил 12-летнюю Алю создать Динозаврика, нарисованного ею персонажа мультипликационного фильма, в поведении которого распознается инфантилизм, нерешительность, что свойственно для подростка в возрасте 12–14 лет. Образ Динозаврика подсказан анимационными фильмами, которые за последнее время стали настолько популярными и любимыми детьми, что они легко визуализируют этот образ, растиражированный медиальными средствами. В списке действующих лиц отмечены характерные черты аватара Динозаврика («подросток 12–14 лет, носит байку с капюшоном, изображающую динозаврика, на лице – аквагрим, который обычно рисуют детям, говорит „мультяшным голосом“» [Ольховская 2019, online], помогающие воссоздать модель мира подростка, находящегося еще на этапе детского восприятия и доверия окружающим.

Во второй сцене свет в комнате Али меняется с белого на фиолетовый, что передает тревожное состояние героини, осознающей, что

возврата к тому психологическому состоянию, которое она переживала три года назад, нет. Знаком (следом) этого детского состояния служит Динозаврик, который воспринимается на этапе относительной взрослости как тот вещественный образ, от которого нужно избавиться, и это внушают героине другие аватары. Динозаврик старается убедить Алю, чтобы она его оставила. В связи с этим он достает из сундука ее старые игрушки и вручает их девушке. Фиолетовый свет в комнате символизирует беспокойство и волнение. Он отражает внутреннее напряжение и тревогу из-за различных противоречивых переживаний героини. Внутренний конфликт в сознании героини обусловлен тем, что ее воспоминания возвращаются как жизненный опыт комфорта и гармонии с миром и собой. Видно, что девочка испытывает симпатию к игрушкам, но под давлением других аватаров она их выбрасывает. Эти персонажи-аниме стараются убедить Алю в том, чтобы она отдала предпочтение одному из них, и это способствует раскрытию внутренних противоречий и конфликта Али с собой.

В следующей сцене драматург воссоздает тот этап взросления героини, когда она отделяет себя от мира детства и испытывает потребность в самоутверждении. В образе персонажа компьютерной постапокалиптической игры Магды-Завоевательницы подчеркнуто начало героической личности и, даже, захватчицы, проявляющееся в ее стремлении к покорению мира, а, также, в смелости и решимости, которые олицетворяют силу и власть. Созданная в воображении Али Магда-Завоевательница представляет собой образ, типичный для молодежной культуры, побуждающий читателей исследовать причины предпочтения подростками видеоигр с трагическими сюжетами, содержащими элементы смерти и страшных битв. Данное явление можно объяснить тем, что подростки, еще не готовые к полноценному переживанию эмоций, связанных с травмой, смертью, потерей близких, в реальном мире, находят виртуальные сценарии, посредством которых «проживают» трагические события в видеоиграх. Виртуальный мир, представленный в видеоиграх, создает психологическое пространство, в котором подросток может безопасно и, относительно, легко переживать интенсивные эмоциональные события. Магда-Завоевательница, персонаж компьютерной постапокалиптической игры, служит для идентификации Али с героической личностью, способной завоевать чужое про-

странство. О подобном явлении в социуме пишет Софья Резвушкина: «виртуальная реальность в силу своей недоонтологичности является максимально безопасной средой для проживания тех или иных экзистенциальных событий в максимально полном виде. Она предлагает максимум возможностей и сценариев проживания различных ситуаций с минимальным риском для человека. Более того, в случае «игровой» смерти все можно начать сначала, а в случае смерти, происходящей в наличном бытии, «переиграть» становится, мягко сказать, проблематично. Именно это объясняет привлекательность VR-игр среди современной молодежи. Благодаря иммерсивным технологиям ощущения становятся максимально близкими к реальности, но при этом возможность тотального завершения через смерть отсутствует» [Резвушкина 2023, online].

Драматическое действие в пьесе развивается в связи с потребностью героини осознать свою индивидуальность, ценность своих личностных особенностей. На этом этапе взросления она ощутила одиночество и неприятие действительности, характерное для психологического формирования подростков, в связи с чем создала аватара Тину-тян, воплотившего те личностные характеристики, которые юная девушка в себе еще не осознала. Среди других виртуальных персонажей Тина-тян играет роль героини аниме, общение с которой помогает героине лучше понять свое место в социокультурном контексте и осознать свою уникальность. Энтузиазм и театральность поведения аватара символизирует стремление героини к самовыражению. Громкая речь, театральные позы и жесты Тины-тян могут служить метафорой, означающей характер формирования собственного взгляда на мир и стиля общения, необходимых для социальной адаптации подростка.

В шестой сцене пьесы свет в комнате становится розовым. «Розовый цвет символизирует очарование, чувствительность, нежность, женственность, вежливость и романтичность. Это нежный цвет, который ассоциируется с цветами, младенцами и маленькими девочками» [Риз 2023, online]. Розовый цвет в анимации часто используют для представления инфантильных девочек, их воображения, не случайно выражение «розовые мечты». Такой цвет вызывает ассоциации с романтическим чувством первой любви девушки к условному молодому человеку, что представлено в отношении к аниме Фредерику. Этот

виртуальный персонаж старается воспользоваться случаем и высказывает свое мнение о том, что он лучше всех, потому что другие аватары – это пройденные этапы в жизни Али, и они ей не нужны. Они только послужили ей для приобретения опыта общения, зато он олицетворяет ту модель ее первой любви, которую ей пока не удалось пережить. Фредерик – это сим-персонаж (Сим – виртуальный образ, управляемый игроком, в игре The Sims), созданный по подобию друга старшего брата Али. Драматург подчеркивает этим реальную основу воображения героини. Подобное предпочтение старшего брата как объекта идеальной любви (или его друга) можно объяснить незрелостью девушки, ее желанием повысить самооценку за счет внимания старшего по возрасту молодого парня. Как отмечено в списке действующих лиц, он одет подчеркнуто модно, говорит вкрадчиво, с преувеличенной романтичностью и влюблен во всех женщин мира. Этот аватар явно предназначен для того, чтобы привлечь внимание героини к своей персоне. Фредерик кружит ее в танце, во время танца они разговаривают друг с другом о необходимости расстаться с аватарами. Общение с ним могло дать Але эмоциональный опыт первого чувства любви, которое в пьесе представлено как возможный потенциальный жизненный сценарий. Очевидно, она ни на минуту не утрачивает ощущение реального пространства и времени, поэтому такое замещение настоящей влюбленности воображаемой оказывается невозможным. В этот момент воспоминания героини возвращают ее к образу Динозаврика, в котором воссозданы характеристики, которые Аля хотела бы сохранить с детских лет на новом для нее этапе взросления. Она решает расстаться с Арчером и Тиной-тян, понимая, что нужно их забыть и преодолеть ложные стремления, обусловленные протестом недавнего ребенка. Отношение героини к аватарам позволяет отметить некоторые ситуации отчуждения Другого в ее сознании и подсознании. Вытеснение этих аватаров (как определенных моделей поведения или жизненных сценариев) составляет этапы взросления Али. Драматургия «проживания» таких этапов созревания героини-подростка и организует, по-видимому, структуру драматического действия пьесы В. Ольховской. Развитие действия убеждает, что виртуальные образы действуют в пьесе как вполне реальные персонажи, что, возможно, связано с усиливающим конфликтом Али с собой.

Отчуждение образов в ее сознании представлено драматургом как столкновение двух оставшихся аватаров, что отражает внутреннее напряжение в душе героини. Элья Дива предупреждает Аллю, что, если она продолжит любить Фредерика, то никогда не испытает настоящей любви в реальной жизни. В какой-то момент аватар как будто бы вытесняется из эмоционального опыта Али и исчезает, а свет в комнате становится золотым. Этот цвет во многих европейских культурах символизирует славу, успех и благосостояние. «Золото, драгоценный металл, ассоциируется с величием, процветанием и богатством, и его цвет символизирует то же самое» [Риз 2023, online]. Можно предположить, как уже отмечалось, что часть подсознания героини отчуждается от ее «Я» как представление об идеальном старшем брате (его друге), не реализованное в жизни. Фредерик не случайно не смог привлечь внимание Али. В пьесе отсутствуют эпизоды, в которых она была бы вовлечена в отношения с ним. Возможно, это свидетельствует о том, что первое юношеское чувство было пережито как романтическое увлечение и не оставило глубокого следа в ее душе.. Вероятно, она сохраняет чувство реальности и не полностью погружается в виртуальный мир. В ее восприятии Фредерик остается всего лишь симуляцией, персонажем виртуального мира, она не видит в нем молодого человека, в которого можно было бы влюбиться или который влюбился бы в нее. Важно отметить, что героиня еще не готова к переживанию настоящей любви. Она осознает, что Фредерик не является объектом, способным вызвать у нее подлинные чувства. Сим-персонаж Фредерик представляет собой символический образ, общаясь с которым героиня может исследовать и выражать свои потенциальные эмоциональные переживания влюбленности и увлечения кем-то. Эта виртуальная форма взаимодействия служит не только способом эмоционального выражения, но и средством разрешения психологических конфликтов, связанных с формированием романтических идей и отношений на определенном этапе развития личности героини. Таким образом, виртуальный опыт общения с Фредериком может быть рассмотрен как специфическая форма эмоциональной идентификации и освоения психологических аспектов взросления.

Драматург выразительно отождествляет приемы компьютерной игры с приемами и средствами создания сказочной условности. В ремарке, завершающей третью сцену, эта аналогия приобретает

оформление: «Тина-тян касается волшебным жезлом руки робота. Звуки боя компьютерной игры сменяются звуком, которых в сказках сопровождают заклинания» [Ольховская 2019, online]. Образ доминирующей над другими победительницы воплощен в аватаре по имени Элья Дива. Она считает себя победительницей, потому что ей удалось избавиться от других аватаров. Поскольку Элья является персонажем социальных сетей, существует в виртуальном мире, а не только как продукт сознания Али, в общении она проявляет активность и инициативу. Как блогер, инста-девочка и ютубер, она о каждом своем шаге сообщает в сети. Элья появляется как воплощение идеального образа виртуальной героини в тот момент, когда Аля проходит этап подросткового созревания и готова к самостоятельным поступкам. Модель победительницы, вытесняющей ненужных персонажей на дороге к успеху, «прорабатывается» героиней как некий опыт для достижений и побед. Тем более, что ее внешний вид свидетельствует про абсолютную уверенность в себе. В процессе общения с Другим в своем сознании (Эльей Дивой) Аля осознает, что потеряла себя, «прорабатывая» модели поведения попкультуры, существуя по тем же принципам, что и виртуальная личность, отделившись от реальности, в которой хотела бы жить. Героиня утратила контроль над самоидентификацией, и придуманный ею персонаж настолько вытеснил все черты ее «Я» что решил завладеть ее личностью. Влияние образа Эльи Дивы на самовосприятие героини можно рассмотреть как магическую трансформацию феномена воображения, фантазии в квази-реальность, которая на глазах у зрителя приобретает сущностные характеристики поединка соперниц. Именно поэтому Элья Дива стремится вытеснить Алю из их общего (виртуального) пространства. Более того, созданный воображением девочки аватар материализуется и «осваивается» в реальной жизни до такой степени, что стремится избавиться от Али, присутствие которой создавало бы нежелательную конкуренцию. Этот этап взросления (и, безусловно, инициации) героини представляет процессы ее социализации в форме моделей культурного поведения. В данном случае речь идет о ритуалах противостояния двух соперниц за право обрести власть над собой и окружающим миром.

Общение с Эльей Дивой представлено в пьесе как микросюжет утраты Алей личностной идентификации. Кульминацией может служить диалог, в котором Элья Дива убеждает свою соперницу, что ее

исчезновение никто не заметит, потому что в соцсетях присутствует только она, Эля Дива. Подобно мифологической сопернице, аватар олицетворяет борьбу и победу внутреннего «Я» героини. В сцене воображаемой инициации представлено символическое соперничество девушек, отражающее миф о двойничестве. В ходе этой инициации они должны соревноваться, пройти через испытания, в результате одна из них обретает право на лидерство. Конфликтная ситуация свидетельствует о том, что Аля затерялась в интернете среди аватаров, и это позволило драматургу выразить ту опасность, которую таит в себе погружение в мир интернета. Пьеса содержит предупреждение для подростков о возможных последствиях зависимости от виртуальной реальности. В форме воображаемой инициации героине удастся понять, насколько опасным может быть «зависание» в социальных сетях для молодежи. Героиня пьесы ищет общения, одобрения или понимания по ту сторону экрана и со временем становится виртуально зависимой. Эля Дива пребывает в состоянии метаксиса (постоянного движения между реальностью и виртуальным миром). Образом, как-будто бы возвращающим Алю в реальный мир детства служит, как уже отмечалось, созданный ее воображением Динозаврик. Увидев на полу Тоффу – игрушку Динозаврика, Аля находит в себе силы, чтобы вернуться в реальный мир и прогнать Элью Диву. Переключению состояния героини способствует появление самого Динозаврика, вышедшего из шкафа. Оказалось, он не ушел, а только спрятался в шкафу. В этой ситуации читатель может понять, что Внутренний ребенок никогда не покидает взрослого человека, но он может не проявлять себя, может «спрятаться» в глубине подсознания. Он является частью личности каждого человека, которая отвечает за чувства, эмоции, а также олицетворяет детские черты: радость, любопытство, непосредственность. Образ Внутреннего ребенка обусловлен переживаниями первых лет жизни и проявляется в сознании персонажа в ситуациях кризиса личностной идентификации на протяжении всей его жизни. В данной сцене на стене загораются маленькие лампочки сиреневого цвета, символизирующие творческие поиски, открытость к переменам и стремление к развитию. Этот цвет «олицетворяет творчество, воображение и таинственность. В нем соединились два контрастных оттенка – красный и синий. Такое смешение указывает на творческие

поиски, открытость к переменам и стремление к развитию» [Молодых, Нагорная 2021, online]. Возвращение Динозаврика приобретает дидактические характеристики в финале пьесы. Аватар разъясняет Але, что для того, чтобы повзрослеть, не стоит забывать психо-эмоциональный опыт детства. Этот опыт не исчезает навсегда, а остается в сознании и подсознании зрелого человека как след травмы либо эмоционального переживания на этапе формирования. Когда Аля перестает плакать, на стенах комнаты вспыхивают разноцветные лампочки, и все аватары возвращаются к ней, кроме Эли.

Образы виртуальных аватаров позволяют героине пережить в общении с ними модели культурного поведения, представляющие этапы взросления и социализации. Важную роль при этом играют невербальные средства создания образов персонажей.

Как отмечают исследователи, в постдраматическом театре ощущается потеря семантического и ценностного измерения слова: цвет, звук, картинки-образы (как невербальные средства) начинают значить больше, чем слова. Как отмечает Мария Черняк, «глубинные корни постдраматического театра связаны с двумя смежными явлениями – потерей семантического и ценностного измерения слова. На фоне неконтролируемого потока информации человечество теряет способность производить новые смыслы посредством слова (девербализация) и вместе с тем находить смысл в уже имеющихся словесных конструкциях (десемантизация)» [Черняк 2020, online]. Посредством визуализации описание внешнего облика аватаров в ремарках реализуются как сценическое действие. В сцене, когда Магда-Завоевательница рассказывает о своем общении с Алей, дальнейшее развитие действия осуществляется при помощи акустических средств «на заднем плане слышны постепенно нарастающие шумы: гул летающих самолетов, выстрелы лазера, тяжелые шаги кого-то очень большого. Другие аватары обеспокоенно оглядываются по сторонам, Динозаврик пытается укрыться мягкими игрушками. Магду все это не заботит» [Ольховская 2019, online]. Благодаря звуковым и визуальным эффектам, читатель перформативно включается в действие, приобретая опыт виртуальной жизни, легко переключается из одной реальности в другую. В пьесе ощущается связь между восприятием значения того или иного цвета как знака эмоций героев и воспроизведением внутреннего конфликта героини с собой.

Благодаря этому читатель, например, представляет себе Динозаврика как зеленого смешного существа, приносящего добрые эмоции в отношения героини с собой.

Обобщая наблюдения, можно отметить, что каждый этап психологического взаимодействия аватаров с героиней представляет определенный опыт психологического созревания и социальной адаптации героини в драматическом действии пьесы. Общение с каждым аватаром представлено как решение определенной психологической задачи на том или ином этапе взросления героини. Это взаимодействие служит инструментом для идентификации Али в период ее взросления и самопознания. Само драматическое действие в пьесе В. Ольховской представляет ряд взаимосвязанных ситуаций или сцен-картин, в каждой из которых героиня приобретает новый личностный опыт в процессе ее внутреннего становления (осознание в себе Внутреннего ребенка, принятие Другого в виде аватара, пробуждение первого чувства, осмысление своей индивидуальности и попытка пережить опыт состязания с условным двойником). Сцена возвращения Динозаврика может рассматриваться как обретение внутренней гармонии героини собой. Его появление после ухода остальных аватаров может свидетельствовать о разблокировке образа Внутреннего ребенка, что помогло Але обрести целостность ее внутреннего мира. Общение героини с аватарами представлено в виртуальном мире как образы и модели реального поведения, которые она «пережила» в форме игры и которые могут способствовать ее формированию, вступлению во взрослую жизнь.

Литература

- Černák M.A., 2020, *Nová drama dla novyh tinejdzherov: k voprosu o tipologičeskikh čertah sovremennoj dramaturgii*, „Učenyje Zapiski petrozavodskogo gosudarstvennogo universiteta”, t. 42, No. 7, s. 87–94. [Черняк М.А., 2020, *Новая драма для новых тинейджеров: к вопросу о типологических чертах современной драматургии*, «Ученые записки Петрозаводского государственного университета», т. 42, № 7, с. 87–94.], <https://cyberleninka.ru/article/n/novaya-drama-dlya-novyh-tineydzherov-k-voprosu-o-tipologicheskikh-chertah-sovremennoj-dramaturgii> [6.02.2022].

- Denisova A.I., 2013, *Manga i anime, vklad v kul'turu i iskusstvo*, „Analitika kul'turologii”, No. 26. [Денисова А.И., 2013, *Манга и аниме, вклад в культуру и искусство*, «Аналитика культурологии», № 26.], <https://cyberleninka.ru/article/n/manga-i-anime-vklad-v-kulturu-i-iskusstvo> [20.12.2023].
- Denisova A.I., 2014, *Semiotika v manga i anime*, „Vestnik TGU”, No. 12(140). [Денисова А.И., 2014, *Семиотика в манга и аниме*, «Вестник ТГУ», № 12(140).], <https://cyberleninka.ru/article/n/semiotika-v-manga-i-anime> [20.12.2023].
- Golubeva M.V., 2023, *Fioletovyy cvet v psihologii*. [Голубева М.В., 2023, *Фиолетовый цвет в психологии*.], <https://psychologist.tips/120-fioletovyy-tsvet-v-psihologii.html#i-2> [15.01.2024].
- Lovcova O.V., 2018, *Virtual'naâ real'nost' sovremennogo detstva v p'esah britanskikh dramaturgov*, „Filologičeskij klass”, No. 2(52). [Ловцова О.В., 2018, *Виртуальная реальность современного детства в пьесах британских драматургов*, «Филологический класс», № 2(52).], <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-sovremennogo-detstva-v-piesah-britanskikh-dramaturgov> [5.12.2024].
- Molodyh A., Nagornaâ A., 2021, *Značenie sireneвого cveta*. [Молодых А., Нагорная А., 2021, *Значение сиреневого цвета*.], <https://www.nur.kz/family/beauty/1823282-sirenevyy-cvet-psihologia-i-znachenie-cveta> [15.01.2024].
- Odegova K.I., 2018, *Animacionnyj kinematograf kak ob'ekt gumanitarnogo kompleksnogo issledovaniâ*, „Vestnik gumanitarnogo obrazovaniâ”, No. 2, s. 143–147. [Одегова К.И., 2018, *Анимационный кинематограф как объект гуманитарного комплексного исследования*, «Вестник гуманитарного образования», № 2, с. 143–147.], <https://vestnik43.ru/%E2%84%962-2018-go> [5.02.2022].
- Ol'hovskâ V., 2019, *Avatary*, [Ольховская В., 2019, *Аватары*.], <https://olhovskaya.ru/plays/avatary> [7.12.2021].
- Popov E.A., 2011, *Sovremennyy etap èvolûcii sredstv vyrazitel'nosti animacionnykh proizvedenij*, „Obščestvo. Sreda. Razvitie (Terra Humana)”, No. 2, s. 143–146. [Попов Е.А., 2011, *Современный этап эволюции средств выразительности анимационных произведений*, «Общество. Среда. Развитие (TerraHumana)», № 2, с. 143–146.], <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyy-etap-evolyutsii-sredstv-vyrazitelnosti-animatsionnykh-proizvedeniy> [22.01.2022].
- Rezvuškina S.A., 2023, *Videoigry kak cifrovaâ popytka prikosnut'sâ k mifologičeskomu*, „Galactica Media: Journal of Media Studies”, No. 1. [Резвушкина С.А., 2023, *Видеоигры как цифровая попытка прикоснуться к мифологическому*, «Galactica Media: Journal of Media Studies», № 1.], <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-kak-tsifrovaya-popytka-prikosnutsya-k-mifologicheskomu> [25.12.2023].

- Riz S., 2023, *Simvolizm cveta zolota*. [Риз С., 2023, *Символизм цвета золота*.], <https://avareurgente.com/ru/simvolizm-tsveta-zolota#chto-simvoliziruet-zolotoy-tsvet> [15.01.2024].
- Riz S., 2023, *Simvolizm i značenie rozovogo cveta*. [Риз С., 2023, *Символизм и значение розового цвета*.], <https://avareurgente.com/ru/simvolizm-i-znachenie-rozovogo-tsveta#rozovy-tsvet-v-20-veke-nastoyashee-vremya> [15.01.2024].
- Vorob'eva E.S., 2020, *Subkul'tura anime v sovremennom rossijskom sociokul'turnom prostranstve (na primere Ūga Dal'negovostoka). Avtoreferat dissertacii na soiskanie učenoj stepeni kandidata kul'turologii*, Vladivostok. [Воробьева Е.С., 2020, *Субкультура аниме в современном российском социокультурном пространстве (на примере Юга Дальнего Востока). Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата культурологии*, Владивосток.], <https://www.dissercat.com/content/subkultura-anime-v-sovremennom-rossijskom-sotsiokulturnom-prostranstve-na-primere-yuga-dalne> [6.02.2022].

THE VIRTUAL WORLD IN VLADA OLKHOVSKAYA'S
PLAY ABOUT TEENAGERS, AVATARS

ABSTRACT

Keywords: teenagers, animation, virtuality, modern dramaturgy, anime

The purpose of the study: to consider the means of visualization in the play by the modern playwright Vlada Olkhovskaya, *Avatars*. The research is based on an analysis of the play, articles on modern drama for teenagers, as well as studies on the concept of animation as an art form. As a result of the research, the problems and ways of depicting individual characters were analyzed, and the main features of modern Russian drama for teenagers were discussed.