



MACIEJ PIECZYŃSKI

<https://orcid.org/0000-0002-7746-954X>

Uniwersytet Szczeciński

ПРОБЛЕМА ДЕГУМАНИЗАЦИИ В ВИРТУАЛЬНОМ ТЕКСТЕ НОВЕЙШЕЙ РУССКОЯЗЫЧНОЙ ДРАМАТУРГИИ

THE ISSUE OF DEHUMANIZATION IN THE VIRTUAL TEXT OF THE LATEST RUSSIAN DRAMA

Post-Soviet Russian-language dramaturgy is text-centric and literature-centric. The most important point of reference for its creators is the widely understood text. Both literary and cultural texts. In their works, playwrights replace performative representation with retrospective storytelling. The center of interest is not so much the surrounding reality as its cultural image. In recent years, this image has become more and more virtual. Dramaturgy willingly uses information technology. Dialogues resemble online chats, and the characters' relationships evoke associations with contact maintained via social networking sites. The reduction of the presented world to the level of virtual space results in the degradation of humanity. The protagonist of a contemporary drama, immersed in the space of the Internet, loses contact with the world around him. This in turn leads either to a complete demoralization or even to a complete dehumanization. In the discussed texts, man becomes his own digital simulacrum. Dehumanization is either literal or metaphorical. In the first case, the hero either loses his human nature or is not human at all. He ends up in the virtual world, turning into a character from a computer game, as in the play *Net* by Valery Pechevkin. Or maybe he's part of that world himself — a video blogger with a camera instead of a hand, or an intelligent personal assistant named Siri. The protagonists, addicted to the Internet, and immersed in virtual space, are metaphorically dehumanized. The characters of the plays *Journal of Alona Chizhuk* by Julia Voronova and *Grisha* by Inga Vosk communicate with each other only through chats and social networking sites. The man described by contemporary Russian-language playwrights often uses an online nickname instead of his name, and treats sex, usually virtual, as an escape from reality, losing the ability not only to love but even to feel physical pleasure. The intertextual, text-centric "new drama" is slowly giving way to a new phenomenon that can be described as the Internet "new-new drama." It is also text-centric, but at its center is virtual text.

Keywords: Russian drama, dehumanization, virtual world, postmodernism, simulacra

Постсоветская русскоязычная драматургия является художественным воплощением постмодернистской концепции «текстового мира»¹. Современные авторы, даже в перестроечное

¹ В статье речь идет о русскоязычной, не о русской драматургии, потому что анализирую пьесы не только русских, но также украинских и белорусских

время имея весьма ограниченные способности попасть на подмостки репертуарных театров, довольно часто адресовали свои пьесы скорее читателю, нежели зрителю. Развернутые ремарки, вместо того, чтобы выполнять роль сценических подсказок, становились самостоятельными, прозаическими текстами. Представление вытеснялось рассказом, настоящее время — прошедшим. Кроме того, драматурги вели интертекстуальный диалог с отечественной традицией, обращаясь к классике русской литературы. В их творчестве действительность замещается культурой, согласно констатации Жака Деррида, будто «внетекстовой реальности вообще не существует».

Стремительное развитие информационных технологий не могло не повлиять на форму и содержание новейшей русскоязычной драматургии². Надежда Маньковская и Виктор Бычков утверждают, что «квазикомпьютерный период» в литературе связан с переходом от постмодернистской интертекстуальности к стиранию границ между текстом и реальностью³. Однако, с другой стороны, также в постмодернизме происходит стирание границ между текстом и реальностью. Точнее — текст поглощает реальность. Уход от постмодернистской интертекстуальности не означает отказа от постмодернистской пантекстуальности. Внеязыковая, эмпирически постигаемая действительность исчезла. Вначале уступила место диалогу с литературной традицией. Потом диалог с литературной традицией уступил место диалогу с современностью Интернет-пространства. Онтологические основы драматургического творчества не меняются. Мир остается текстом, копией без подлинника, симуляцией реальной действительности. Однако, это уже не литературный, только виртуальный текст. Интернет — это ведь тоже культура. Если в 1999 году Григорий Заславский писал о «бумажной», то есть несценической, нете-

авторов, которые пишут по-русски и выступают на драматургических фестивалях в России.

² О виртуальном мире русской драматургии автор настоящей статьи писал уже здесь: М. Pieczyński, *Виртуальный мир новейшей русскоязычной драматургии*, „Acta Neophilologica” 2022, т. 2, № XXIV, <https://czasopisma.uwm.edu.pl/index.php/an/article/view/7806> (11.04.2023).

³ В. Бычков, Н. Маньковская, *Виртуальная реальность как феномен современного искусства*, «Эстетика. Вчера. Сегодня. Всегда» 2006, вып. 2, с. 43 (05.12.2022).

атральной, литературной драматургии, так называемой новой драме⁴, то в начале 2020-ых годов безусловно следует заговорить о «виртуальной» новой-новой драме. Интернет является или местом действия, или главной темой, его пользователи — персонажами. Их диалоги напоминают общение в соцсетях. Общение происходит также на линии автор–читатель, так как тексты часто содержат гиперссылки. Следовательно, без доступа к Интернету адекватное прочтение «виртуальной» пьесы становится невозможным.

Как ни парадоксально, в некотором смысле после отказа от реального во имя виртуального именно последнее является единственной возможной действительностью. Алекс Петланд пришел к выводу о том, что современная привычная социальная реальность трансформируется за счет цифровой реальности⁵. В итоге формируется гибрид миров «оффлайнового» и «онлайн-нового». Как замечают Ольга Кислова и Алла Николаевская, в трактовке дополненной таким образом реальности произошел «социологический поворот». События в Интернете становятся не менее важными, чем события в реальном мире. Виртуальное перестает быть синонимом фиктивного⁶. Сеть все реже является местом, куда человек прячется от жизни. Наоборот — все чаще становится центром этой жизни. Именно поэтому вызывает повышенный интерес драматургов. Погружение в онлайн-пространство все меньше общего имеет с эскапизмом, зато все больше с реализмом.

Молодые драматурги это «поколение, воспитанное сетью». Именно так Маргарита Гриня озаглавила свою статью, посвященную пьесам, прочитанным вовремя фестиваля молодой драматургии «Любимовка» в 2017 году⁷. «Мы увидели, как выглядит взросление в мире, переполненном интернетом, чатами,

⁴ Г. Заславский, «Бумажная» драматургия: авангард, арьергард или андеграунд современного театра?, «Знамя» 1999, № 9, <https://znamlit.ru/publication.php?id=918> (16.12.2022).

⁵ B. N. Waber, A. Pentland, *Augmented Social Reality* // В. N. Waber, A. Pentland (ред.), *International Symposium on Wearable Computers (ISWC)*, Boston 2007, <http://vismod.media.mit.edu/tech-reports/TR-613.pdf> (31.10.2022).

⁶ О. Кислова, А. Николаевская, *Концепция дополненной реальности: от технологии к социологии*, «Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна» 2016, с. 51.

⁷ М. Гриня, *Поколение, воспитанное сетью*, <https://lubimovka.ru/blog/402-pokolenie-vospitannoe-setyu> (31.10.2022).

соцсетями, влогами, ютубом» — отмечает критик. Именно Любимовка, как своего рода кузница драматургических талантов, является лучшим показателем современных тенденций развития русскоязычной драмы.

Виртуализация привела не только к онтологическим, но также и к аксиологическим переменам в современном мире и его культурном, в том числе и драматургическом, образе. Говоря словами Фридриха Ницше, произошла переоценка ценностей. Ее итогом является дегуманизация. Обесценивается как человек вообще, так и драматургический персонаж в частности. Как замечает Наталья Зарубина, все больше стало распространяться убеждение, что прогресс техники подчиняет человека машине и заставляет в той или иной мере уподобляться ей, из-за чего человек теряет собственно человеческие свойства⁸. По наблюдению Клауса Шваба, технологический уклад меняет не только то, «что» и «как» мы делаем, но и то, кем мы являемся⁹. Социальные сети, цифровые платформы для ведения бизнеса, образовательных, творческих практик являются инфраструктурой, отчуждающей человека от предпосылок, процесса, результата деятельности. Гуманистический антропоцентризм подменяется технократизмом. При этом, утверждает Зарубина, социальные, культурные, духовные, этические детерминанты не рассматриваются¹⁰. Юрий Клейберг констатирует, что современные IT-технологии и чрезмерное пользование Интернетом ускоряют процесс деструктивной десоциализации, трансформируют и дегуманизируют личность, которая зачастую не может восстановить уже освоенные ценности, нормы и роли в полном объеме¹¹. Ольга Крюкова добавляет, что незрелая личность, погружена в пространство Сети, испытывает проблемы с самоидентификацией. Как доказывает исследовательница, в постинформационном обществе у человека, как ни парадоксально,

⁸ Н. Зарубина, *Тенденции дегуманизации в цифровом обществе: к обоснованию гуманистического подхода к технологическому развитию*, «Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки» 2021, № 4, с. 61.

⁹ К. Шваб, *Четвертая промышленная революция*, пер. с англ. ООО «Переведем.ру», А. Меркурьева (ред.), Эксмо, Москва 2016, с. 208.

¹⁰ Н. Зарубина, *Тенденции дегуманизации в цифровом обществе...*, с. 66.

¹¹ Ю. Клейберг, *Десоциализация и дегуманизация личности в ситуации социальной турбулентности: психолого-девиантологический дискурс*, «Вестник Краснодарского университета МВД России» 2017, № 1 (35), с. 150–158.

больше комфорта, но меньше уюта, больше социальных связей, чаще виртуальных, но меньше привязанностей, больше открытости, но меньше возможности для уединения¹².

Дегуманизация в «новой-новой драме» осуществляется на двух уровнях: метафорическом и дословном. Причем в обоих случаях имеем в виду не человека вообще, только персонажа пьесы, то есть конкретный образ человека, созданный культурой. К метафорическому уровню причисляю тех героев, которые подвергаются посредственной дегуманизации. Посредственная дегуманизация не означает полной потери человеческой сущности. Персонажи остаются художественными образами людей в буквальном смысле этого слова — живых существ, которые теоретически могут функционировать как в онлайн-овом, так и в офлайн-овом измерении. Их дегуманизация заключается в том, что они слишком глубоко погружены в Сеть. Постоянное пребывание в онлайн-овом пространстве мешает им адекватно воспринимать окружающую, офлайн-овую, действительность. Интернет для них перестал быть всего лишь полезным орудием, средством к осуществлению цели, став самоцелью, ценностью самой по себе, главной точкой отсчета и опорой. Физически живя в мире офлайн, психически, духовно, нравственно они уже находятся в пространстве онлайн. Зато с дословной дегуманизацией мы имеем дело, когда персонаж пьесы либо не является человеком, только продуктом информационных технологий, либо человеком перестает быть, из реального мира попадая в мир Интернета, становясь, например, героем компьютерной игры. Тексты, вписывающиеся в данную категорию, тематически напоминают научную фантастику с элементами антиутопии. Образ метафорической дегуманизации отражает реальные проблемы погружения реального человека в нереальный мир. Образ дословной дегуманизации строится как спекуляция о том, к чему могут привести эти реальные проблемы в ситуации неограниченного и неконтролируемого развития информационных технологий. Это предупреждение перед возможной онтологической угрозой. «Человек онлайн-овый» может утратить не только интеллектуальную и эмоциональную связь с офлайн-овой действительностью, но также саму эту действительность.

¹² О. Крюкова, *Человек в цифровом мире: проблема дегуманизации личности*, «Большая Евразия: развитие, безопасность, сотрудничество» 2019, с. 381.

Образ дословной дегуманизации наглядно представлен в пьесе *Краб в смешной кепке* харьковского драматурга Александра Середина¹³. Уже само название подсказывает, что главный герой — это животное. Тем не менее, он ведет себя как человек, что у остальных персонажей не вызывает никакого удивления. Без препятствий функционирует среди людей. Краб является хозяином дома, в котором живет Девочка с камерой вместо руки — популярная видеоблогерша. Она снимает фильм о жизни своих соседей и самого хозяина и выкладывает в Интернете. Ее имя указывает на то, что также она лишена некоторых, как раз физических, свойств человека. Камера ей нужнее руки, так как единственное, чем она занимается, это подготовка видеоблога. Подписчики заменяют ей друзей и близких, а качество ей жизни зависит исключительно от количества лайков.

Краб мечтает о том, чтобы стать человеком. Следовательно, кажется, что пьеса дает надежду на регуманизацию. Герои, живущие в мире дегуманизации, все-таки по крайней мере декларируют стремление вернуться в мир гуманизма. Однако Краб не желает стать носителем никаких отвлеченных, духовных, нравственных, философских человеческих ценностей. Не завидует людям глубины внутренних переживаний. Краб хочет стать человеком просто потому, что хочет, чтобы у него был пупок. «Он мне очень нравится. Он очень красивый» — объясняет Краб. Значит, его привлекает тело, не дух. Причем, ему интересна как раз та сторона телесности, которая никак не связана с более или менее возвышенными чувствами. Пожалуй, единственная известная метафора, отсылающая к данной части тела, — это выражение «перерезать пуповину» как порвать с тем, кто дал жизнь, с «источником» жизни. Пупок может таким образом символизировать разрыв человека с его изначальной сущностью, с действительностью, которая его породила. Однако в целом, мечта Краба звучит абсурдно. Особенно для Девочки с камерой вместо руки, которая рассматривает дело с точки зрения того, в чем нуждаются потребители поп-культуры. Она, узнав о том, что Краб хочет стать человеком, намеревается снять об этом сюжет, потому что «люди любят такие истории, где мужчина хочет стать женщиной, женщина мужчиной, а краб человеком. Они будут сочувствовать тебе и присылать деньги» — так отвечает

¹³ А. Середин, *Краб в смешной кепке*, <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> (04.12.2022).

на сомнения хозяина дома, который боится, что зрители влога будут над ним смеяться. Однако, когда Девочка узнает причину мечты, внезапно теряет интерес. Ведь пользователям Интернета нужны узнаваемые и близкие большинству эмоции, а этих нет в бессмысленной и довольно лаконичной истории Краба.

Что характерно, персонажи пьесы Середина практически безымянны. У них нет обычных, человеческих имен и фамилий. В списке действующих лиц, кроме Краба в смешной кепке и Девочки с камерой вместо руки, выступают: Вдовец с длинными волосами, Женщина, не говорящая по-русски, Китаец, Мальчик (Спутник), а также Сири (Звезда). Не только Краб не является человеком. Сири это облачный персональный помощник и вопросно-ответная система для пользователей смартфонов. В современном мире очень тяжело функционировать без помощи искусственной интеллигенции. В сеттинге пьесы Середина это почти невозможно. Персонажи обращаются к Сири за помощью. Когда Краб превращается в кровожадного монстра и начинает убивать соседей, об этом сообщает именно виртуальный помощник. Рассказ ведется от имени Сири в форме подачи информации о «результатах поиска» в Интернете:

СИРИ: Вот что мне удалось найти по запросу «Что делать, если огромный кровожадный Краб ест Женщину, которая разговаривает на непонятном языке, и Мужчину, у которого смешные длинные волосы, а в это время Девочка, у которой камера вместо руки, снимает это на видео, чтобы выложить потом в Интернет.

Девочка наконец тоже гибнет. Ее убивают китайцы-массажисты за то, что она снимала, как они нелегально откачивали человеческий жир. Видеоблогерша в их присутствии случайно включила запись. Итак, в некотором смысле причиной ее смерти была рука-камера. Девочка пыталась еще защищаться с помощью Сири. Вполне возможно, что искусственный интеллект смог бы спасти жизнь видеоблогерши. Однако в роковой момент ее смартфон разрядился. Таким образом, реальный мир одержал победу над виртуальным. Интернет начинает управлять все новыми сферами нашей жизни, но без этой жизни и человеческого в ней участия он не функционирует. Как зарядка, так и все нужные кнопки находятся в руке пользователя. В виртуальном мире человек подвергается дегуманизации. Однако это происходит вследствие решений, которые он принимает. Именно человек включает

компьютер или смартфон, не обратно. Только тогда, становясь пользователем Интернета, теряет свою идентичность, самостоятельность мышления и попадает в зависимость от информационных технологий. Знание получает благодаря поисковикам и персональным помощникам, общается посредством соцсетей, секс и любовь находит на сайтах знакомств или пользуется порнографией. Говоря словами Виктора Пелевина, превращается в «человека переключаемого», *homo zappiens*. Вспомним, что именно так дух Че Гевары в романе *Generation П* назвал зрителя, сознанием которого руководит телевидение. Однако пульт держит все-еще человек. В том же смысле, чтобы записать ролик для публикации в видеоблоге нужна не только камера, но также рука, а затем и Девочка-видеоблогерша. В этой руке все еще находятся ключи для дверей либо в виртуальный, либо в реальный мир.

Сири выключается, Девочка погибает, зато Краб не только не получает наказание за преступление, но и делает карьеру. После того, как он убил и съел жителей своей квартиры, стал успешным бизнесменом и получил награду за «лучший стартап года», о чем становится известно посредством ролика из Ютуба. В мире, в котором действительность замещается Интернетом, ценность человека определяется уже не нравственным качеством, но количеством лайков, просмотров и подписчиков. Кроважадный Краб в смешной кепке «в свои 32 года уже вошел в первую сотню Forbes». Пафос гуманизма вытесняется иронией дегуманизации.

Дословной дегуманизации подвергаются также персонажи пьесы *Net* Валерия Печейкина¹⁴. Название точно определяет онтологический статус сеттинга. Неслучайно пользуюсь термином, который чаще употребляется в отношении компьютерных игр, чем в литературоведческих анализах. Заглавный «net» является не только пространством коммуникации героев, но также местом, в котором они живут. Офлайн замещается онлайн в буквальном смысле. Согласно вводной ремарке, над сценой висят два экрана. В центре находится огромная веб-камера, которая записывает речь и действия персонажей. Сюжет строится вокруг электронной переписки. Саша Вайс пишет Диме Билану, Ольга Обухова — своему сыну Петру, Сергей Иванов — Влади-

¹⁴ В. Печейкин, *Net*, <https://theatre-library.ru/authors/p/pecheykin> (05.02.2022).

миру Путину. Не дожидаясь ответов, все трое приходят в Интернет-кафе, откуда буквально попадают в виртуальный мир. На Обухову бросается огромный червь — он же вирус троян. В мире Интернета все кажется реальным. Обухова встречает своего сына Петра, который настолько погрузился в виртуальном пространстве, что «растворился в ЖЖ». Единственное его занятие — это комментирование постов в социальных сетях. У него нет времени на общение с матерью. Даже когда она посещает его онлайн-мир, он ее не замечает. Мать, добиваясь разговора с сыном, выключает ему компьютер. Однако, Петр — это прежде всего ребенок XXI века. Следовательно, без доступа к Сети задыхается как человек предыдущего столетия без воздуха. Офлайн означает смерть. Петр умирает, потому что Обухова «отключила его сердце от Интернета».

Остальные герои внезапно оказываются в мире компьютерных игр. Саша Вайс превращается в Расмана, Сергей Иванов — в Super Mario. Сашу преследуют привидения Blinky, Pinky и Inkey. Она всерьез боится смерти:

ВАЙС. Послушайте, вы можете лишить жизни человека!

ТРЕТИЙ. Что? Ты — это несколько жалких пикселей в рамке флэш-плеера.

ВАЙС. Я — человек.

ВТОРОЙ. Ты — Расман.

Героиня пьесы, превращаясь в героя популярной компьютерной игры, не умирает, а всего лишь теряет свою человеческую сущность. Подвергается непосредственной и окончательной дегуманизации. Как и Петр Обухов, она растворяется в виртуальном мире. А всем этим миром управляет за письменным столом демиург — системный администратор Mailer Daemon.

Разоблачение угроз виртуализации действительности лишено традиционного, антиутопического пафоса. Дословная дегуманизация представлена в пародийной форме. Буквальный эскапизм человека, фантастическим способом попавшего в мир Интернета, высмеивается. Текстам вписывающимся в данную категорию присуще игровое начало. «Смешна» не только кепка Краба, но и вся его абсурдная история. Комической является также ситуация персонажей, которые вдруг превращаются в героев популярных компьютерных игр.

Однако кажется, что большая часть пьес посвященных теме виртуализации, представляет собой образ не дословной, а ме-

тафорической дегуманизации. Чаще всего человек погружается в Сеть психически, не физически. Интернет пленяет его сознание, диктует способ его мышления, формирует его мировоззрение. На место *homo sapiens* появляется *homo zappiens*. Согласно теории, выдвинутой призраком Че Гевары в *Generation II*, когда человек включает телевизор (в современной версии — Интернет), превращается в субъект, управляемый монтажно-режиссерской группой (в современной версии — вообще создателями, администраторами, пользователями Интернета). Таким образом, в виртуальный мир не переносится он, только его сознание. Человек независимый от Интернета — «офлайновый человек», «субъект номер один» по Пелевину — верит, что реальность это материальный мир. Человек зависимый от Интернета, т.е. «онлайновый человек», «субъект номер два» верит, что реальность — это реальный мир, который показывают по Интернету. Чаще всего именно так воспринимают действительность герои новой-новой драматургии.

Итак, процесс метафорической дегуманизации наблюдаем в пьесах, герои которых не являются ни животными, ни монстрами из компьютерных игр, зато их психика, сознание, интеллект полностью погружены в виртуальный мир. В списке действующих лиц пьесы Юлии Вороновой *Дневник Алены Чижук. А еще почта, ЖЖ и фейсбук*, кроме заглавной Алены, вместо имен, появляются адреса электронной почты¹⁵. Вводная ремарка содержит фразу «Все совпадения с реальными людьми случайны, а события вымышлены», которая обычно появляется как предупреждающая надпись в кинофильмах. Ее цель — избежать возможной ответственности за распространение ложной информации или за диффамацию. Однако в случае пьесы Вороновой данный прием можно толковать также как манифестацию отказа от действительности в пользу виртуальной реальности. Пьеса разделяется на части — дневниковые записи главной героини а также сообщения электронной почты и посты в Фейсбуке остальных героев. Дневник, как более традиционная форма, имеет автора, имя которого известно. Виртуальные высказывания подписаны либо адресами электронной почты, либо ссылками на профиль в социальных сетях. Человек, становясь поль-

¹⁵ Ю. Воронова, *Дневник Алены Чижук. А еще почта, ЖЖ и фейсбук*, <https://lubimovka.ru/%5C%22lyubimovka-god/383-marked-2017%5C%22> (05.12.2022).

зователем Интернета, обезличивается, теряет свое имя. Взамен реальной, получает виртуальную идентичность. Как справедливо отмечено в афише постановки пьесы в режиссуре Алексея Размахова, это «история взросления девушки, рассказанная ей самой через социальные сети». Развитие Алены «от молодой девочки, полной любви и надежд, до взрослой женщины, научившейся решать свои проблемы самостоятельно, показано как путь от длинных откровений до фотографий еды на фейсбуке»¹⁶. Действительно, дневник ведет шестнадцатилетняя девчонка Алена в 1988–1989 годах. В Сети, в 2001 году, «растворяется» уже двадцативосьмилетняя Елена. Имя взрослой героини не появляется в списке действующих лиц, зато выступает в названии профиля в Фейсбуке, а также в содержании электронных сообщений. Богатство внутреннего мира Алены замещается внешним образом Елены, который она публично демонстрирует в соцсетях. Эволюция от дневника к Интернету не сопровождается нравственным самосовершенствованием. Алена просто последовательно рассказывала о своей жизни, описывала свои переживания. Зато образ Елены как будто раздваивается. Она переписывается со своим любовником и отдельно с его женой, которая для Елены была другом детства. Конечно, жена о романе мужа не знает. Еще другое лицо героиня показывает в публичных постах в социальных сетях.

Почти та же степень онтологической зависимости от виртуального мира выступает в пьесе *Гриша* Инги Воск¹⁷. Все диалоги ведутся посредством Интернета. Герои переписываются через WhatsApp или общаются по Skype. В перерывах между разговорами слушают музыку на Вконтакте. Текст изобилует смайликами, которые не просто дополняют, а заменяют действия. Когда Анна хочет сказать своим друзьям, что они «свиньи», вместо этого слова отправляет им эмодзи с изображением свиньи. Симпатия к собеседнику выражается смайлом либо виртуальным поцелуем. Когда взволнованный Эдик курит, чтобы успокоиться, свою эмоцию усиливает эмодзи «сигарета». Несколько страниц пьесы состоят из одних только смайликов, которые четырехлетний Гриша отправляет своей маме. Мальчик является

¹⁶ ДНЕВНИК АЛЁНЫ ЧИЖУК. А ЕЩЁ ПОЧТА, ЖЖ И ФЕЙСБУК, <https://teatrcdr.ru/dnevnik-aleny-chizjuk/> (05.12.2022).

¹⁷ И. Воск, *Гриша*, <https://litteratura.org/dramaturgy/3032-inga-vosk-grisha.html> (05.12.2022).

ярким примером деструктивного влияния компьютерных игр на детей. Он постоянно матерится не только на зомби, которых убивает в виртуальном мире. «Че ты пиздишь, дед!» — кричит на дедушку, когда тот путает зомби с монстрами. Дедушка не обижается. Наоборот — он даже хвалит своего внука: «Он перед тем как сам играть — смотрит прохождение игры. В интернете. Понимаешь, какой умный?». В случае Гриши имеем дело не только с дегуманизацией, но также со связанными с ней деморализацией и интеллектуальной деградацией. Конечно, непосредственной причиной этих негативных процессов является зависимость от Сети. Деморализация заключается в языке и поведении четырехлетнего ребенка, который под влиянием компьютерных игр матерится и оказывает неуважение членам своей семьи. Похвала деда, в свою очередь, указывает на интеллектуальную деградацию. Об умственных способностях ребенка свидетельствуют не столько положительные оценки в школе, сколько умение пользоваться Интернетом. Причем, речь идет скорее о довольно примитивной хитрости, нежели об интеллигентности. Гриша не в состоянии самостоятельно пройти игру, поэтому пользуется виртуальной «шпаргалкой». Уже с детства учиться обманывать, избегать какого-либо труда, достигать целей кратчайшим и не самым честным путем.

В пьесе Инги Воск даже чувство ревности возникает из-за погружения в виртуальный мир. Анна обнаруживает, что ее муж Виктор последние пять месяцев смотрит порнофильмы. Она проверила «Просмотренные» и «Запросы». Как выяснилось, Виктор искал на YouTube роликов на темы: «лесби секс», «эротический массаж», «позы». Даже супружеская измена происходит в пространстве Интернета. Муж уже не чувствует полового влечения к жене, но не намеревается найти себе любовницу. Порнография для него интереснее настоящего секса. Виктор не нуждается ни в других женщинах, ни в женщинах вообще, только в виртуальных образах женщин.

Именно сексуальность является той сферой человеческой жизни, образ которой в современных пьесах подвергается самой радикальной дегуманизации. Виктор — это типичный пример героя, чья половая активность во многом имеет виртуальный характер. В данном контексте следует обратить внимание на проблему порнографии. В монодраме Алексея Битюцких *Леша, который устроился на работу, на которой не платят* данная

тема разрабатывается уже на уровне структуры¹⁸. Пьеса состоит из трех частей, названных «порнографическими или эротическими сценами». Таня, от имени которой ведется рассказ, работает порно моделью в Интернете. В тайне перед своим мужем Лешей раздевается перед веб-камерой. Уход в виртуальный мир порнографии приводит к трагедии. Таню в Интернете увидел лучший друг Леша. Заставил женщину заниматься с ним сексом перед веб-камерой, шантажируя, что в противном случае все расскажет ее мужу. Тот все-таки все узнал. Таня перестала ему изменять, но было уже слишком поздно, чтобы избежать последствий. Леша попытался совершить самоубийство. По словам Тани, он повесился, «слава Богу, что неудачно». Итак, виртуальная измена привела к реальной измене и почти к настоящей смерти реального человека.

Автобиографический моноэпос (жанровое определение автора) *Улисс* Виталия Ченского — это монолог тридцатилетнего интеллигента, сексуальная жизнь которого практически ограничивается порнографией и мастурбацией¹⁹. Здесь следует сделать одно существенное замечание. Мастурбация необязательно стимулируется современными технологическими средствами, однако все-таки с виртуальным миром ее роднит то, что она обусловлена процессом замещения действительности ее симулякром. В текстах новой-новой драмы она является не просто элементом сексуальной жизни, а способом избежать ответственности за контакт с другим человеком, попыткой создать альтернативную, самодостаточную сексуальную реальность, симуляцию половой жизни.

Пьеса Ченского лишена трагического тона или поучительно-го пафоса. Ченский не разоблачает угроз, связанных с виртуализацией половой жизни. Наоборот — уход от реальности в сторону эротических фантазий представляет как поиск свободы. Виталий жил в Киеве ввремя двух революций — Оранжевой и Достоинства. Однако он совершенно не интересовался политикой. С ироническим отстранением относился к историческим событиям, которые происходят на его глазах. Все вокруг, даже девушки, с которыми он встречался, ожидали от него проявления какой-то гражданской позиции, каких-то определенных

¹⁸ А. Битюцких, *Леша, который устроился на работу, на которой не платят*, <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> (5.12.2022).

¹⁹ В. Ченский, *Улисс*, <https://2022.lubimovka.ru/chenskiy> (05.12.2022).

взглядов. От этих требований Виталий освободился, погружаясь в мир виртуального секса. В своем монологе, с некоторой долей самоиронии, он описывает собственную сексуальную эволюцию. Причем все ее этапы связаны не столько с половым актом, сколько с его симуляцией. Эволюция состояла в переходе от увлечения телесностью до отказа от нее в пользу ее отвлеченных образов. В жизни Виталия естественная страсть уступила место симулякрам секса. В юности, в советскую эпоху, из-за дефицита сексуальных образов, он мастурбировал на портрет жены Пушкина, Натальи Гончаровой. Этот «период инфантилизма» быстро прошел и в воображении молодого мужчины появились реальные женщины. Потом Виталий вошел в мир порнографии, что и обусловило настоящий переворот в его отношении к половой жизни. Поменял также «технику». Раньше мастурбировал с помощью подушки, которая создавала иллюзию контакта с женским телом. Теперь решил «повзрослеть», то есть «научиться делать это рукой». Виталий признается в том, что он «не очень уверенный самец». Новая техника позволила ему получить больше контроля не только над физическими, но также и над психическими ощущениями:

В подушке есть почти человеческая непредсказуемость [...]. Она постоянно меняет форму [...]. Каждый раз приходится немного повозиться, чтобы «построить новые отношения». Ручная дробка, напротив, всегда одинакова [...]. Мастурбация рукой в этом плане предполагала гораздо большую степень абстрагирования, и женщины в данном процессе было гораздо меньше.

Сексуальная эволюция героя сопровождается его дегуманизацией. Независимо от комического оттенка данного фрагмента, его глубоко трагический смысл налицо. Виталий в начале отказался от женского тела в пользу его виртуальных образов. Потом решил избежать вообще какой-либо иллюзии контакта с женским телом. Более того — его пугает перспектива знакомства с женщиной. Он боится «строить новые отношения». Что характерно, в подушке его смущала не «женская», а вообще «человеческая непредсказуемость». Следовательно, Виталий бежит не просто от половых контактов, а от отношений с другими людьми. Независимость, к которой стремился, принесла ему одиночество.

Сексуальная эволюция Виталия связана не только со все большей потерей связи с действительностью, но также с интеллектуальной и культурной деградацией. Начиная с увлечения

ПРОБЛЕМА ДЕГУМАНИЗАЦИИ...

женой великого классика русской литературы, через работу собственного воображения, кончая грубой порнографией. Характер образов, которыми возбуждается герой, тоже указывает на постепенную дегуманизацию. Он открыто заявляет: «Порно помогает мне забыть о недостатках знакомых девушек. С его помощью я корректирую мою эротическую реальность». Итак, порнография — это не отражение, только симуляция сексуальной действительности. Как и Виктору из пьесы Инги Воск, так и Виталию из моноэпоса Ченского не нужны женщины, только лишённые подлинника образы женщин. Об этом еще нагляднее свидетельствует нижеуказанная рефлексия героя, которой поделился со своими виртуальными друзьями в форме поста в Фейсбуке:

Вот смотришь, бывает порно. Вроде возбуждаешься, всё нормально... Но в то же время понимаешь, что довольно часто на экране какие-то неприятные по сути люди. Не то, чтобы они были развратные. Нет. У нас время свободное. Просто чувствуешь, что как личности они не очень. Я, например, не хотел бы с ними встретиться в реальной жизни. Грубые в общении, не интересные собеседники. А то и кошелёк могут украсть. Всё-таки не хватает в этом жанре хороших и добрых пар. Интеллигентных, тактичных, сострадательных, заботливых. Такого, по настоящему доброго порно не хватает, от которого и на душе тепло бы становилось. А не только в трусах тесно...

Конечно, цитированный фрагмент — это шуточный комментарий, пародия на «жанр» порнографии, а также сатира на тех, кто требует от культуры поучительного, нравственного, дидактического пафоса. Однако, под внешним комизмом текста можно прочесть серьёзный подтекст. Если порнография — это идеальный образ секса, в котором люди лишены физических недостатков, зритель такого рода фильмов должен мечтать с играющими в них актрисами встретиться вживую. Понятно, не для того, чтобы с ними подружиться, а для того, чтобы исполнить свои эротические фантазии. Но Виталий даже этого не хочет. Для удовлетворения своих сексуальных потребностей ему вообще не нужен человек. Не только его душа, но даже его тело. Сексуальная эволюция героя заканчивается полной дегуманизацией и торжеством эгоизма. Единственным человеком, который заслуживает интереса, внимания и уважения Виталия, является он сам. Благодаря мастурбации и порнографии он становится самодостаточным, но вместе с этим одиноким, неуверенным

в себе мужчиной, замкнутым даже не в мире своего воображения, только в пространстве симуляций.

Виртуализация сексуальности свойственна также главному герою пьесы *Dark Room*²⁰. Его зовут tester1998, почти так же, как автора. Пьеса была прочитана на Любимовке в 2021 году. В программе фестиваля автор выступал под псевдонимом tester98. Своего имени не раскрыл даже в интервью для фестивального блога. Согласился ответить на вопросы только по электронной почте. Так по крайней мере утверждают организаторы Любимовки. Сегодня уже известно, что пьесу написал белорусский драматург Микита Ильинчик. Так или иначе, схожесть псевдонима автора и героя подчеркивает автобиографический характер произведения. В вышеупомянутом интервью tester98 утверждает, что пьеса основана на реальной истории подростка, с которым автор познакомился на сайте знакомств. Таким образом, *Dark Room* — это своеобразный вариант документальной драмы, построенной не на разговорах вживую с реальными людьми, только на виртуальной переписке с пользователем Интернета. Онлайн-версия техники вербатим. Независимо от творческого процесса, имеем дело с монологом подростка, который вырос в детском доме, после чего был передан в приемную семью. На дегуманизацию указывает уже анонимность как персонажа, так и самого автора. Tester1998 и tester98 звучат даже не как художественный псевдоним. Эти имена напоминают скорее никнейм, то есть сетевое имя пользователя конкретного чата, форума, блога или социальной сети в Интернете. Автор не раскрывает ни героя, ни своей тождественности. Она не имеет существенного значения. Ведь, пользуясь термином Ролана Барта, tester-автор это всего лишь скриптор, который не сочиняет, только переписывает виртуальный текст чьего-то рассказа. Зато tester-герой — это не реальный подросток, даже не литературный образ этого подростка, только пользователь Интернета, который рассказывает о своей подростковой жизни. Его монолог изобилует гиперссылками, которых невозможно расшифровать в режиме офлайн. Tester1998 иногда мастурбирует на кровати Джесси — умершей дочери своих приемных родителей. Потом вытирается страницами выдернутыми из ее дневника. В своем воображении, или наяву, граница реальностей точно неопреде-

²⁰ Tester98, *Dark Room*, <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/855-shortlist-2021> (05.12.2022).

ленна — разговаривает с Джесси. Угрожает девушке, что посмертно лишит ей девственности. Точнее — что, одетый в ее платье, переспит с мальчиком, который ей нравился при жизни. Джесси тоже погружена в виртуальный мир. Даже после смерти она спрашивает, сколько лайков у нее на Фейсбуке. Тоскует не по реальной, а по виртуальной жизни.

Сексуальная жизнь подростка целиком зависит от виртуального мира. Tester1998 решается на побег из дома. Ничего не известно о том, чтобы приемные родители плохо к нему относились. В тексте нет даже намеков на какие-нибудь семейные проблемы. На самом деле причиной побега была жажда эротических впечатлений. Tester1998 отправился в поиск сексуальных партнеров с помощью сайтов знакомств таких как Planetromeo, Hornet, Grindr или Tinder. С помощью Google находит гей-клубы в Лондоне. В отличие от Виталия из пьесы Ченского, он не только мастурбирует, но также занимается сексом с другими людьми. Однако это не означает, что ему удастся построить нормальные, здоровые межличностные отношения. Герой открыто заявляет:

Секс он как бы убивает время, убивает мысли. Сам факт убийства — это что-то через силу. Убить трудно, это такое секундное перешагивание через себя. Ради того, чтобы получить дозу отключения от реальности. Это затягивает. Потому что очень сложно думать. Хочется раствориться. Не думать. Отключиться. Секс — это рынок сбыта. Надо понимать кто твой клиент, что ему нравится. Это математика. Важно выстроить стратегию. Подобрать реквизит. выстроить кадр и мизансцену. Это театр.

Казалось бы, для деморализованного подростка-эгоиста, для которого нет ничего важнее развлечения, именно исполнение эротических фантазий должно быть источником пусть временного и поверхностного, но все же счастья, или по крайней мере удовольствия. Однако Tester1998 занимается сексом только затем, чтобы убить время и мысли. Неслучайно именно убить. Данная метафора здесь очень точно отражает психическое состояние героя новой-новой драмы. Сексуальность принято считать проявлением жизнеутверждения. Особенно это касается сексуальности запрещенной, грешной, необузданной, стихийной — той, которую, ссылаясь на ницшеанский имморализм, можно вписать в дионисийское начало. Результатом освобождения телесности от традиционных ограничений теоретически должно быть торжество гедонизма, радости жизни, основанной

на наслаждении. Лишена нравственных тормозов реальность, в которой человек выбирает не между добром и злом, а между приятным и неприятным, на первый взгляд кажется миром, от которого не хочется бежать. Однако для героя современной драмы секс — это не жизнь, только смерть. Точнее — убийство той жизни, которая его окружает. Tester1998 не ищет ни физического наслаждения, ни позитивного настроения. Единственное, в чем он нуждается, — это отключение от настоящей действительности. Являясь средством эскапизма, секс становится элементом виртуальной, искусственной жизни, симуляцией межличностных отношений. Театром, в котором нет тела, а есть всего лишь реквизиты тела, нет чувств, а есть симулякры чувств. Кроме того — рынком сбыта. Виртуальной проституцией, в которой продается даже не тело, только лишенный подобия образ тела. В конечном итоге tester1998 начинает зарабатывать порно моделью — «дрочит в зуме и получает за это донаты на свой раурал». Его сексуальная эволюция ведет от сайтов знакомств до мастурбации перед веб-камерой. Человек, живущий «вне добра и зла», «убийца» реальных времени и мыслей, не становится сильным, жизнерадостным сверхчеловеком. Теряет человеческое как в традиционно-нравственном, так и в ницшеанском, имморальном, дионисийском смысле. Остается всего лишь пользователем Интернета, умеющим функционировать исключительно в онлайн-пространстве. Недаром мы знаем только его никнейм — ведь офлайн-версия Testera не существует. Тем более, что даже автор пьесы в начале применял исключительно сетевое имя пользователя.

Лучик и Zenop — это никнеймы Ванды и Северина, героев пьесы *Философы, или Великая оргия* Валерия Печейкина²¹. Они познакомились через дейтинг-приложение. Договорились о сексе. Встретились вживую только для этой одной цели. Однако в реальной жизни они не в состоянии осуществить решений, принятых в ходе виртуального общения. Оказывается, Ванда и Северин не только никогда не занимались сексом, но вообще не знают, что такое секс, потому что они философы, погруженные в мир отвлеченных понятий, следовательно — жизнь в ее практической, физической форме совершенно их не интересует. Они во всем сомневаются. Теоретически Ванда и Северин — это

²¹ В. Печейкин, *Философы, или Великая оргия*, <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> (05.12.2022).

женщина и мужчина. Однако, на самом деле они даже в этом неуверенны. Северин удивляется, почему Ванда его называет мужчиной — ведь он в приложении не указывал пол. Это пародия на постмодернизм и гендерные теории. Ванда и Северин отрицают традиционное понимание пола лишь в плане теории, на словах — на деле у них нет кризиса половой идентичности. Зато можно у них диагностировать кризис идентичности вообще. Ванда встречается с Севериным вживую, так что, кажется, может быть уверена, что имеет дело с мужчиной. Тем более, после того, как он разделся, что — как узнали философы — необходимо для будущего секса. Северин настолько погружен в виртуальный мир Интернета и отвлеченный мир философии, что не понимает, как Ванда, увидев его голое тело, узнала в нем мужчину, если в его дейтинг-приложении нет такой информации. Проблемой является не столько половая идентичность, сколько онтологическая зависимость этой идентичности от онлайн-пространства. Метафорическая дегуманизация здесь заключается в том, что человек со своим телом, интеллектом, душой, вытесняется пользователем Интернета, лишенным тела, собственного интеллекта и души, с никнеймом вместо имени. И со свободно придуманным полом вместо естественного. Полом, который становится фактом только тогда, когда о нем сообщается посредством виртуальной коммуникации. Фактом, который все-таки вызывает сомнения. Ведь в Интернете можно придумать себе какую-либо альтернативную идентичность.

Неслучайно именно философы столь зависимы от онлайн. Как замечает Оксана Елхова, виртуализация представляет собой процесс замещения реальности ее симуляционным образом²². Интернет — это симуляция действительности. Философия (особенно постмодернистская, так как у постмодернизма онтологическая доминанта) — это теоретическая спекуляция на тему действительности. Общим местом является отвлеченное восприятие мира. В постмодернистской философии метафизика присутствия вытесняется метафизикой отсутствия. Действительность и ее образы вытесняются симулякрами. В Интернете метафизика присутствия изначально невозможна. Пользователь Сети — это человек-симулякр, лишенный своей человеческой сущно-

²² О. Елхова, *Иллюзия присутствия в виртуальном мире*. «Вестник Башкирского университета» 2015, т. 20, № 4, <https://cyberleninka.ru/article/n/illyuziya-prisutstviya-v-virtualnom-mire> (06.12.2022).

сти, обреченный на дегуманизацию по своему же собственному желанию. А также лишенный контакта с внелитературной, внекультурной, непосредственно воспринимаемой действительностью как таковой. Мир философской мысли так же виртуален, оторван от реальной жизни, как и общение в социальных сетях или компьютерные игры. Степень погруженности Ванды и Северина в глубину отвлеченных размышлений аналогична степени погруженности пользователей Сети в Интернет-среду. Общим местом является безусловно эскапизм. Непрактичность философов ярко отражается в карикатурном образе их ежедневной жизни. В доме Ванды нет ни ванной комнаты, ни туалета. Она даже не знает значения этих слов. Место обычных комнат занимают библиотеки. Философы, отрицающие пол, традицию, причинно-следственную связь, оторванные от реальной жизни даже в ее самых обыкновенных проявлениях, легче погружаются в виртуальное пространство симулякров, в котором все возможно и все дозволено. Это своего рода современные лишние люди. Говоря словами чеховского Лопухина, легкомысленные, неделовые, странные люди. Однако в *Вишневом саде* помещики уходили в прошлое, вытесняясь деловыми капиталистами и энергичными социалистами. В современном мире наоборот — лишние люди кажутся наиболее востребованными эпохой. Философы, все-таки, встретились в определенной цели. Не зная, как ее достичь, обращаются за помощью к профессионалам. Сексу философов обучают заказанные для этой цели проститутки — Мария и Август. Половой акт имеет мало общего с настоящей физической любовью даже не потому, что осуществляется как платная услуга. Дело в том, что когда Северин занимается сексом с Августом, ничего не чувствует, зато оргазм испытывает, или имитирует, Ванда. В данной сцене пародийно изображаются главные тезисы постмодернистского мировосприятия. Жак Деррида считал, что если письмо это знак, оторванный от значения, то голос сохраняет это идеальное единство означающего и означаемого²³. Однако поведение Ванды этому противоречит. Один человек занимается сексом, другой издает звуки удовольствия. Голос отрывается от источника, как письмо от своего автора. Возможна также менее философская, более дословная трактов-

²³ Ж. Деррида, *Голос и феномен*, пер. С. Кашина, Н. Суслов, Алетея, Санкт-Петербург 1999, https://platona.net/load/knigi_po_filosofii/postmodernizm/derrida_zhak_golos_i_fenomen/54-1-0-673 (16.12.2022).

ка. Секс Северина с Августом — это просто порнография, точнее — порнографический перформанс, в котором Ванда соучаствует, как обычный зритель порнофильма, и мастурбирует. Так или иначе, обе интерпретации указывают на ту же самую проблему дегуманизации. Человек, в результате чрезмерного увлечения отвлеченным, виртуальным миром, либо философской спекуляции, либо Интернета, либо порнографии — теряет связь со своей телесностью.

Эту связь конечно, сохраняют проститутки. Их проблема другая — они воспринимают действительность исключительно сквозь призму дословной, грубой физичности. Только ее понимают, только о ней умеют разговаривать. В их случае дегуманизация имеет очевидный, так сказать, традиционный характер, независимый никаким образом от виртуального мира. Они просто отказываются от своего человеческого достоинства, продавая свои тела. Однако *Философы* — это отнюдь не социальная, документальная драма, посвящена маргинальному миру проституции. Мария и Август — это скорее фон для философов. Печейкин, кажется, целенаправленно создал столь яркие, стереотипные и даже карикатурные образы философов и проституток, чтобы эти, очевидно крайне разные, группы контрастно противопоставить друг другу. При этом, уже само название пьесы указывает на то, что все-таки главной темой является отвлеченность философов, не пошлость проституток.

Для Ванды и Северина смерть — это философское понятие и ничего больше. Мария и Август вообще о ней ничего не знают, потому что им интересно только то, что происходит в данный момент с их телами, а пока что они живы. Когда философы сообщают, что «приходит смерть», проституткам кажется, что речь идет об их коллеге по профессии. Ведь, если «приходит», значит — у нее есть ноги, значит — она носит колготки. Настоящая смерть достигает Марию — ее вдруг убивает Август. На вопрос Северина, почему убил человека, отвечает: «Для начала скажите мне, что такое человек». Таким образом, Август становится философом. То есть человеком, который ничего не понимает и все подвергает сомнению. Ванда и Северин не осуждают убийцу. Наоборот — торжественно принимают его в свой круг. Осуществляется полная, окончательная дегуманизация. Человек без какой-либо причины убивает другого человека, после чего ставит под сомнение ценность человеческой жизни и задум-

мывается о том, что такое человек, а те, которые должны на этот вопрос ответить, потому что профессионально занимаются поиском смысла человеческой жизни, гордятся своим незнанием и непониманием мира.

Наконец следует заметить, что виртуализация способствует дегуманизации не только героя, но также автора. Обезличивается, обесценивается не только образ человека, создаваемый драматургом, но также образ самого человека, создающего этот образ. Постмодернистская метафора «смерть автора» получает свое радикальное развитие. По Ролану Барту, писатель не пишет оригинального произведения, только переписывает то, что уже написано до него, пользуясь чужими цитатами. В некоторых случаях автор «умирает», сознательно отказываясь от авторства в пользу компьютерных технологий. На фестивале молодой драматургии «Любимовка» два раза — в 2018 и 2020 годах — произошли читки пьес, созданных с помощью искусственного интеллекта. Первая из них, *Lorem ipsum*, — это набор текстов, написанных на выбранные темы компьютером, генератором текстов²⁴. Дизайнер по профессии Екатерина Августеняк создала таким образом пьесу-каталог, пытаюсь осмыслить перенос ничего не значащего текста-картинки, служащего для демонстративного заполнения сайта, в пространство звучащего драматического текста²⁵. *Фо хер*, в свою очередь, — это синтез литературного текста с компьютерным кодом. При создании пьесы драматург Ольга Казакова использовала стихотворение десятилетнего Бенджамина Жиру, страдающего синдромом Аспергера. Нейронная сеть проанализировала стихотворение Жиру и сгенерировала новый текст²⁶.

Виртуализация драматургии не означает отказа от литературного текста в пользу аудиовизуальных спецэффектов. Влияние Интернета не усиливает сценичности пьес. Информационные технологии скорее помешали переходу от литературоцентризма в сторону постдраматического театра (понимаемого соглас-

²⁴ П. Руднев, *Глазами робота*, https://ptj.spb.ru/blog/glazami-robota/?fbclid=IwAR2JquNhHcjN3jkFctcm97Jn_2lB5Li9Nqq5dbpjCWtW57--xATMVW2DN1c (04.12.2022).

²⁵ О. Емец, *Пьеса в виде «рыбы»*, <https://lubimovka.ru/blog/584-pesa-v-vide-ryby> (04.12.2022).

²⁶ В. Черкасова, «Практика» выпускает спектакль о человеке и технологиях, <https://oteatre.info/teatr-praktika-ya-novaya/> (04.12.2022).

ПРОБЛЕМА ДЕГУМАНИЗАЦИИ...

но теории Ханса-Тиса Лемана), т.е. в сторону театра, который уже не нуждается в языковых средствах выражения. Даже использование генераторов текстов свидетельствует о том, что главная задача драматурга — это написать (пусть даже с помощью искусственного интеллекта) литературный текст, а не только техническую подсказку для режиссера. Конечно, Интернет принес в драматургию технологические новинки, такие как смайлики или гиперссылки. Однако, воспринять их можно только посредством текста. Также процесс дегуманизации указывает на текстоцентричный характер новой-новой драмы. Автор и герои обезличиваются, скрываются под никнеймами пользователей, растворяются в соцсетях, в комментариях, постах, блогах. Единственное постоянство в переменчивом мире Интернета, единственное, что наверно и безусловно существует, — это текст.

REFERENCES

- Bityutskikh, Aleksey. *Lesha, kotoryy ustroilsya na rabotu, na kotoroy ne platyat* [Битюцких, Алексей. *Леша, который устроился на работу, на которой не платят*]. <<https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016>>.
- Bychkov, Victor. Man'kovskaya, Nadezhda. "Virtual'naya real'nost' kak fenomen sovremennogo iskusstva." *Estetika. Vchera. Segodnya. Vsegda* 2006, no. 2 [Бычков, Виктор. Маньковская, Надежда. "Виртуальная реальность как феномен современного искусства." *Эстетика. Вчера. Сегодня. Всегда*, 2006, no. 2].
- Chenskiy, Vitaliy. *Uliss*. [Ченский, Виталий. *Улисс*]. <https://2022.lubimovka.ru/chenskiy>.
- Cherkasova, Valeriya. «Praktika» vypuskayet spektakl' o cheloveke i tekhnologiyakh [Черкасова, Валерия. «Практика» выпускает спектакль о человеке и технологиях»] <<https://oteatre.info/teatr-praktika-ya-novaya/>>.
- Derrida, Zhak. *Golos i fenomen*. Transl. Kashina, S., and Suslov, N. Sankt-Peterburg: Aleteya, 1999 [Деррида, Жак. *Голос и феномен*, пер. Кашина, С., and Суслов, Н., Санкт-Петербург: Алетея, 1999].
- Dnevnik Aleny Chizjuk. A yeshchyo pochta, zhzh i feysbuk* [Дневник Алены Чижук. *А еще почта, жжж и фейсбук*] <<https://teatrcdr.ru/dnevnik-aleny-chijuk/>>.
- Grinya, Margarita. *Pokoleniye vospitannoye set'yu* [Гриня, Маргарита. *Поколение, воспитанное сетью*] <<https://lubimovka.ru/blog/402-pokolenie-vospitannoe-setyu>>.
- Kislova, Ol'ga. Nikolayevskaya, Alla. "Kontseptsiya dopolnennoy real'nosti: ot tekhnologii k sotsiologii." *Visnik Kharkivs'kogo natsional'nogo universitetu imeni V.N. Karazina*, 2016 [Кислова, Ольга. Николаевская, Алла. "Концепция

- дополненной реальности: от технологии к социологию.” *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*, 2016].
- Kleyber, Yurii. “Desotsializatsiya i degumanizatsiya lichnosti v situatsii sotsial’noy turbulentnosti: psikhologo-deviantologicheskiiy diskurs.” *Vestnik Krasnodarskogo universiteta MVD Rossii*, 2017, no. 1 (35) [Клейбер, Юрий. “Десоциализация и дегуманизация личности в ситуации социальной турбулентности: психолого-deviantologicheskiiy diskurs.” *Vestnik Krasnodarskogo universiteta MVD Rossii* 2017, no. 1 (35)].
- Kryukova, Ol’ga. “Chelovek v tsifrovom mire: problema degumanizatsii lichnosti.” *Bol’shaya Yevraziya: razvitiye, bezopasnost’, sotrudnichestvo*, 2019 [Крюкова, Ольга. “Человек в цифровом мире: проблема дегуманизации личности.” *Большая Евразия: развитие, безопасность, сотрудничество* 2019].
- Pecheykin, Valeriy. *Filosofy, ili Velikaya orgiya* [Печейкин, Валерий. *Философы, или Великая оргия*] <<https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016>>.
- Pecheykin, Valeriy. *Net* [Печейкин, Валерий, *Net*] <<https://theatre-library.ru/authors/p/pecheykin>>.
- Rudnev, Pavel. *Glazami robota* [Руднев, Павел, *Глазами робота*] <https://ptj.spb.ru/blog/glazami-robota/?fbclid=IwAR2JquNhHcjN3jkFctcm97Jn_2lB-5Li9Nqq5dbpjCWtW57--xATMVW2DN1c>.
- Seredin, Aleksandr. *Krab v smeshnoy kepke* [Середин, Александр. *Кrab в смешной kepke*] <<https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016>>.
- Shvab, Klaus. *Chetvertaya promyshlennaya revolyutsiya*. Transl. Merkur’yeva, Anna. Moskva: Bombora 2016 [Шваб, Клаус, *Четвертая промышленная революция*. Transl. Меркурьева, Анна. Москва: Бомбора 2016].
- Tester98. *Dark Room* <<https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/855-short-list-2021>>.
- Yelkhova, Oksana. “Illyuziya prisutstviya v virtual’nom mire.” *Vestnik Bashkirskogo universiteta*, 2015, t. 20, nr. 4 [Елхова, Оксана. “Иллюзия присутствия в виртуальном мире.” *Вестник Башкирского университета*, 2015, t. 20, no. 4] <<https://cyberleninka.ru/article/n/illyuziya-prisutstviya-v-virtualnom-mire>>.
- Yemets, Olya. *P’yesa v vide “ryby”* [Емец, Оля. *Пьеса в виде “рыбы”*] <<https://lubimovka.ru/blog/584-pesa-v-vide-ryby>>.
- Voronova, Yuliya. *Dnevnik Aleny Chizhuk. A yeshche pochta, ZHZH i feysbuk*. [Воронова, Юлия. *Дневник Алены Чижук. А еще почта, ЖЖ и фейсбук*] <<https://lubimovka.ru/%5C%22lyubimovka-god/383-marked-2017%5C%22>>.
- Vosk, Inga. *Grisha*. [Воск, Инга. *Гриша*] <<https://litteratura.org/dramaturgy/3032-inga-vosk-grisha.html>>.
- Waber, Benjamin. Pentland, Alex. *Augmented Social Reality* <<http://vismod.media.mit.edu//tech-reports/TR-613.pdf>>.
- Zarubina, Natal’ya. “Tendentsii degumanizatsii v tsifrovom obshchestve: k obosnovaniyu gumanisticheskogo podkhoda k tekhnologicheskomu razvitiyu.” *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Filosofskiiye nauki*, 2021 [Зарубина, Наталья. “Тенденции дегуманизации в цифровом обществе: к обоснованию гуманистического подхода к технологическому развитию.” *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки*, 2021].

ПРОБЛЕМА ДЕГУМАНИЗАЦИИ...

Zaslavskiy, Grigoriy. “Bumazhnaya’ dramaturgiya: avangard, ar’yergard ili andegraund sovremennogo teatra?” *Znanya*, 1999, no. 9 [Заславский, Григорий. “Бумажная’ драматургия: авангард, арьергард или андеграунд современного театра?”. *Знамя*, 1999, no. 9] <<https://znamlit.ru/publication.php?id=918>>.