

Вестник Череповецкого государственного университета. 2026. № 1 (130). С. 166–176.
Cherepovets State University Bulletin, 2026, no. 1 (130), pp. 166–176.

Научная статья
УДК 821.161.1.0
<https://doi.org/10.23859/1994-0637-2026-1-130-13>
<https://elibrary.ru/hqsdic>

Виртуальная реальность как новый хронотоп в пьесах о подростках

Анна Андреевна Сеничева

Вологодский государственный университет,
Вологда, Россия

annasenicheva@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0002-3627-6570>

Аннотация. Статья посвящена анализу виртуального пространства как нового хронотопа в контексте современной драмы о подростках. Рассматривается, как цифровая среда меняет структуру пьес, что приводит к трансформации пространственно-временной организации и структуры конфликта. Выделяются два устойчивых типа хронотопов: хронотоп социальной сети и хронотоп геймифицированного пространства, которые формируют новые модели социализации и самоидентификации подростков. Теоретической основой исследования служат концепция хронотопа М. М. Бахтина и философские концепции виртуального.

Ключевые слова: драма о подростках, хронотоп, виртуальная реальность, М. М. Бахтин, социальные сети, геймифицированное пространство

Для цитирования: Сеничева А. А. Виртуальная реальность как новый хронотоп в пьесах о подростках. *Вестник Череповецкого государственного университета*, 2026, № 1 (130), с. 166–176. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2026-1-130-13>; EDN: HQSDIC

Virtual reality as a new chronotope in teen drama

Anna A. Senicheva

Vologda State University,
Vologda, Russia

annasenicheva@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0002-3627-6570>

Abstract. The article examines virtual space as a new chronotope in contemporary teen drama. It shows how the digital environment reshapes plays, transforming spatio-temporal structures and conflicts. Two main chronotopes are identified, social networks and gamified space, which shape new models of adolescent socialization and identity. The study is based on M. M. Bakhtin's concept of the chronotope and philosophical approaches to the virtual.

Keywords: teen drama, chronotope, virtual reality, M. M. Bakhtin, social networks, gamified space

For citation: Senicheva A. A. Virtual reality as a new chronotope in teen drama. *Cherepovets State University Bulletin*, 2026, no. 1 (130), pp. 166–176. (In Russ.) <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2026-1-130-13>; EDN: HQSDIC

Введение

Современная подростковая драма все активнее интегрирует цифровые среды в художественную ткань произведений, что приводит к формированию новых пространственно-временных моделей. Виртуальное пространство перестает быть лишь тематическим элементом и становится структурообразующим принципом, влияющим на сюжет, композицию и тип конфликта. Опираясь на философские и культурологические концепции виртуального (М. Маклюэн, Ж. Делёз, Ж. Бодрийяр и др.) и хронотопа (М. М. Бахтин), можно выделить два наиболее устойчивых хронотопа подростковой драмы цифровой эпохи: хронотоп социальной сети и хронотоп геймифицированного пространства. Их изучение позволяет выявить, каким образом цифровая реальность перестраивает драматургические стратегии, модифицирует традиционные нарративные модели и отражает процессы социализации и самоидентификации подростков в XXI в.

Основная часть

В данном исследовании под виртуальным пространством мы будем понимать цифровую среду, обладающую признаками перформативности, интерактивности и пространственной организации. Она включает социальные сети, игровые миры, мессенджеры и другие онлайн-платформы, в рамках которых моделируются сценарии общения и ролевого поведения. Именно здесь подросток все чаще осваивает и «проигрывает» различные социальные роли.

С развитием технологий виртуальное пространство приобретает все большую степень реалистичности, что приводит к новой форме проживания – виртуальной реальности.

Термин «виртуальная реальность» введен в научный оборот в 1987 г. Дж. Ланье и первоначально использовался в техническом значении. С латинского языка «*virtualis*» – «возможный», то есть существующий потенциально, без материального воплощения. В этом контексте идея виртуального – как особой формы бытия – появилась задолго до цифровых технологий и осмыслялась в разных научных и философских традициях.

М. Маклюэн рассматривает переход от гутенберговской культуры визуальной линейности к электронной эпохе, где коммуникация приобретает полисенсорный характер, а мир становится «глобальной деревней»¹, по-новому возвращаясь к племенному состоянию. Здесь виртуальное понимается как новая форма человеческого существования, меняющая способы восприятия и взаимодействия, а не просто технологический инструмент.

Для Ж. Делёза виртуальное – это реальное в состоянии становления: оно не противопоставлено актуальному, но существует как еще не реализовавшаяся форма реальности, порождающая новое через различие: «виртуальное обладает полной реальностью в качестве виртуального»². Ж. Бодрийяр, напротив, связывает виртуаль-

¹ Маклюэн М. Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника-Центр, 2004. С. 431.

² Делёз Ж. Различие и повторение. Санкт-Петербург: Петрополис, 1998. С. 256.

ное с симуляцией, при которой «реальность была изгнана из реальности»¹, а знаки утрачивают связь с действительностью и начинают воспроизводить собственную, автономную реальность, поглощая оригинал.

В. М. Розин понимает виртуальное как культурно-символическое пространство, где деятельность опосредована знаками и моделями, а не материальными объектами. В. Руднев различает широкое понимание виртуального (любое изменение или искажение сознания) и узкое – искусственные миры, создаваемые технологиями². Н. Н. Белозерова обращает внимание на взаимопроникновение реального и виртуального: первое остается антропоцентричным, второе – медиацентричным, при этом оба сосуществуют в сложной системе связей³.

На основании изложенных теорий мы предлагаем свое обобщающее определение. Виртуальная реальность в цифровую эпоху – это новая модель (со)бытия, сконструированная с помощью технологических, семантических и когнитивных ресурсов, формирующая альтернативное смысловое пространство, обладающее собственной структурой по отношению к действительности. Она существует не как имитация реального, а как особая форма онтологической, культурной и чувственно-проживаемой реальности, в которую субъект включается через моделирование, интерпретацию и опыт.

Исходя из данного определения, мы можем сделать вывод о некоем сходстве виртуальной и художественной реальности. Обе представляют собой альтернативную форму бытия, условно отображающую «радикальную реальность» (по Х. Ортега-и-Гассету). Обе подчиняются определенной семантической репрезентации. Обе структурированы по правилам жанровых или нарративных стратегий. Читатель, подобно пользователю виртуального пространства, «включается» в «предлагаемые обстоятельства» (по К. С. Станиславскому) как активный интерпретатор, (со)участник событий.

В пьесах о подростках XXI в. виртуальная реальность становится неотъемлемой частью процессов социализации и поиска самоидентичности. Такое включение цифровых сред в структуру художественного мира трансформирует способы существования героя и моделирует новые пространственно-временные формы. В результате формируются особые типы хронотопов, отражающие восприятие и опыт персонажей в условиях цифровой эпохи: хронотоп социальной сети и хронотоп геймифицированного пространства.

Хронотоп социальной сети

Социальные сети приобрели особую популярность в XXI в. и стали одной из ключевых форм коммуникации молодого поколения. Несмотря на кажущееся отсутствие непосредственного вербального общения, в драматургическом тексте они репрезентируются как полноценное коммуникативное пространство со своей событий-

¹ Бодрийяр Ж. Совершенное преступление. Заговор искусства: сборник статей. Москва: РИПОЛ классик: Панглосс, 2019. С. 16.

² Руднев В. П. Энциклопедический словарь культуры XX века. Москва: Аграф, 2001. 608 с.

³ Белозерова Н. Н. Мир реальный и мир виртуальный: две экологические системы?: монография. Тюмень: ТюмГУ, 2010. 251 с.

ной динамикой и системой ролей. Здесь формируется особое единство времени и пространства.

В пьесах о подростках переписка в социальных сетях не противопоставлена действительности, а дополняет ее. Так коммуникативный акт, совершаемый в виртуальной реальности, имеет последствия в реальной. Следовательно, мы можем говорить о сюжетобразующей функции социальных сетей – это пространство, где происходит композиционная завязка, которая имеет свое разрешение уже в офлайн-среде.

Время в социальной сети в пьесах о подростках, с одной стороны, фрагментарно и прерывисто (по отношению к фабуле), а с другой – обладает сиюминутностью и эффектом «вечного настоящего», непрерывного диалога (по отношению к сюжету). Беседа может обрываться с выходом одного из участников из сети и продолжаться, когда собеседник вновь подключится к мессенджеру. В других случаях взаимодействие принимает форму спонтанной переписки или осознанного диалога, когда собеседник намеренно берет паузу для обдумывания ответа. Такая темпоральная организация смещает акцент не на непрерывный временной отрезок, а на сам факт акта общения как события, что органично для драматургического текста.

Пространство социальной сети в пьесах о подростках обладает многослойным и символически насыщенным характером. Оно не связано с физической протяженностью, а выстраивается как совокупность знаковых площадок – профилей, групп, чатов, новостных лент, – которые становятся своеобразной сценой для самопрезентации и формирования идентичности.

Такое пространство подвержено карнавализации (по М. М. Бахтину). С одной стороны, интернет-общение является «одной из форм самой жизни»¹, с другой – «свобода и только свобода»², где реализуется внеинституциональное общение, построенное на принципах освобождения от норм, иерархий и предписанных идентичностей. Виртуальное пространство воспроизводит карнавальную модель социального взаимодействия, включающую важнейшие черты, выделенные Бахтиным: разрыв с нормативным временем и пространством, игровую маскарадность, смеховую деконструкцию и отмену иерархии. Аватары, никнеймы, фейковые страницы, чат-боты и «тролли» выполняют функции карнавальных масок и ролей. Фигуры вроде «пранкера» или «анонима» функционально соотносятся с бахтинским образом шута, нарушающего границы дозволенного и реализующего комическое через провокацию.

В пьесе «На Луне» (2018) И. Яковлева³ структура текста имитирует интерфейс онлайн-коммуникации: чередование чатов, комментариев, прямых эфиров формирует фрагментированное, но непрерывное время, фиксируемое последовательностью сообщений. Социальная сеть становится единственной ареной действия, где герой позиционирует себя перед аудиторией, стремясь произвести впечатление на одно-

¹ Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского // Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 7 т. Т. 6. Москва: Русские словари, Языки славянской культуры, 2002. С. 148.

² От мифа к литературе: сборник в честь 75-летия Е. М. Мелетинского. Москва: РГГУ, 1993. С. 342.

³ Яковлев И. На Луне. 2018. URL: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2018/igor_iakovlev_na_lune.doc (дата обращения: 05.03.2025).

классницу и получить «социальные поглаживания». Этот публичный перформанс личной драмы, в котором трагическое и интимное обнажаются в режиме реального времени и становятся предметом иронии, насмешек и зрительского безразличия, превращает ситуацию в акт карнавализации. Однако карнавальное обнажение оборачивается отчуждением: драма, разыгранная на глазах у всех, не вызывает подлинного отклика, и виртуальная «площадь» оставляет героя в абсолютном одиночестве.

В подростковой драме карнавализация тесно связана с образом времени как «развенчания старого и увенчания нового»¹, что особенно проявляется в поколенческом конфликте, где разрыв между «отцами» и «детьми» становится очевиден. Подросток, как субъект драматического действия, переживает двойную переходность: биографическую (кризис идентичности) и культурную (смена моделей общения). Карнавальное пространство позволяет ему примерять различные социальные маски и исследовать пределы допустимого.

По своей структуре хронотоп социальной сети обнаруживает черты хронотопа площади: виртуальная площадка, подобно уличной площади, отрицает иерархию возраста, статуса и положения, выступая публичной сценой для «овнешненности» героя², то есть существования «вовне, в звучащей или зримой форме»³.

В пьесе «Это все она» (2013) А. Иванова⁴ мать, чтобы наладить контакт с отчужденным сыном, создает фейковый аккаунт от имени девушки Тоффи. Переписка между Костей («Тауэрский Ворон») и Тоффи превращает виртуальное пространство в карнавальную арену, где роли стираются, а участники взаимодействуют в условиях анонимности. Однако разоблачение приводит к трагедии. В финале, в темноте, продолжается диалог Тоффи и Ворона, который можно интерпретировать как символическую победу виртуального пространства человеческой близости над реальностью отчуждения и непонимания.

Одновременно можно выявить черты хронотопа гостиной / салона. Личная переписка в любой момент способна стать достоянием общественности, что создает зону пересечения личного и публичного и нередко провоцирует конфликтную ситуацию. Ее преодоление становится своеобразным актом инициации подростка во взрослую жизнь.

Например, в пьесе «Фото топлес» (2015) Н. Блок⁵ в основе сюжета лежит ситуация, где главной героине Кире (15 лет) приходится защищать свою честь. Она становится жертвой цифрового насилия, когда одноклассник Артем выставляет в сеть интимные фотографии (предположительно самой Кире). Одноклассники активно начинают обсуждать и осуждать девушку. Тогда Кира имитирует фейковую новость

¹ Бахтин М. М. Материалы к книге о Рабле (1930–1950-е гг.) // Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 7 т. Т. 4. Москва: Русские словари, Языки славянской культуры, 2008. С. 211.

² Бахтин М. М. Теория романа (1930–1961 гг.) // Собрание сочинений: в 7 т. Т. 3. Москва: Русские словари, Языки славянской культуры, 2012. С. 388.

³ Там же.

⁴ Иванов А. Это всё она // Всем, кого касается: современная подростковая драма. Москва: Самокат, 2019. С. 1–25.

⁵ Блок Н. Фото топлес. Всем, кого касается: современная подростковая драма. Москва: Самокат, 2019. С. 1–21.

о собственном самоубийстве в социальном пространстве. Только после публичного раскаяния ребят в содеянном Кира раскрывает обман (ситуация «временной смерти» по В. Я. Проппу).

Ориентация пользователей на внешнюю оценку побуждает героя отождествлять себя с определенной социальной группой. Персонаж прибегает к культурному коду (мемы, музыкальное сопровождение, смайлы, никнеймы) для самопрезентации и групповой идентификации. В результате, коммуникативное пространство «сгущает наглядно-зримые предметы как исторического времени, так и времени биографического и бытового... Эпоха становится наглядно-зримой и сюжетно изобразимой»¹. Многоголосие этого пространства и снятая ответственность виртуальной реальности создают уникальную «арену диалога»², подобную салонам или гостиним романов воспитания, где коммуникативный конфликт и инцидент становятся импульсом к новому опыту юного героя. В пьесе «Мама, мне оторвало руку» М. Конторович³ видеоблог 16-летней Маши превращается в своеобразный «приговор» современному обществу, где обнажается критика социальных клише и демонстрируются болезненное стремление подростка соответствовать ожиданиям общества и надежда получить одобрение.

Хронотоп геймифицированного пространства

Как писал М. М. Бахтин – «время играет и смеется»⁴, то есть карнавальное время разрушает линейность, превращаясь в условную, гибкую, образную категорию. В пьесах подростковой тематики виртуальное пространство нередко начинает функционировать как игровое: герой действует по логике игры без начала и конца, где важен не результат, а сам процесс «проживания» и «примеривания» опыта. Это придает виртуальному измерению драмы черты постмодернистской условности, иронии и саморефлексии.

Время в геймифицированном хронотопе замирает, оно находится в точке экзистенциальной проблемы героя, которую нужно разрешить посредством прохождения личностного приключения. Сюжет движется вокруг главного персонажа, получающего опыт.

Пространство подчинено линейному повествованию подобно станциям или игровому квесту, где подросток проходит уровень за уровнем, пока не достигнет цели.

Геймифицированный (игровой) хронотоп может выражаться несколькими способами:

1. Аллюзия на компьютерную игру – воспроизведение визуальных, структурных и смысловых элементов видеоигровой культуры, формирующих восприятие пространства как игрового (локации, интерфейсы, аватары, игровые миссии).

¹ Бахтин М. М. Теория романа (1930–1961 гг.) // Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 7 т. Т. 3. Москва: Русские словари, Языки славянской культуры, 2012. С. 286.

² Там же. С. 273.

³ Конторович М. Мама, мне оторвало руку. URL: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2018/mariia_kontorovic_mama_mne_otorvalo_ruku.doc (дата обращения: 05.03.2025).

⁴ Бахтин М. М. Материалы к книге о Рабле (1930–1950-е гг.) // Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 7 т. Т. 4. Москва: Русские словари, Языки славянской культуры, 2008. С. 74.

В обоих случаях игровое пространство выступает как вторичный по отношению к художественному миру текст, встроенный в него по принципу «текста в тексте» (Ю. М. Лотман) и работающий на принципах зеркальной симметрии (энантиоморфизма) между реальным и виртуальным, «при которой обе части зеркально равны, но неравны при наложении, то есть относятся друг к другу как правое и левое»¹.

Ярким примером служит пьеса «Бог ездит на велосипеде» (2016) И. Васьковской и Д. Уткиной². В ремарке к началу действия главный герой Кирилл появляется в футболке с надписью «Nothing's true, everything permitted» («Ничто не истинно, все дозволено») – прямой отсылкой к виртуальной реальности игры Assassin's Creed, где персонаж Дезмонд по праву генетического родства переносится в Средневековье, вступает в орден ассасинов и восстанавливает справедливость. В пьесе присутствуют и аллюзии на «Гамлета» У. Шекспира: подростки Кирилл и Наташа, подобно принцу датскому, сталкиваются с проблемой выбора жизненного пути, поиска собственной идентичности и переживания первой утраты близкого человека. Кирилл, оставаясь реальным персонажем в отношении условных реалий компьютерной игры, выполняет роль связующего звена, позволяющего проследить культурно-генетический код героев на нескольких уровнях – от виртуального мира Assassin's Creed через художественную реальность пьесы «Бог ездит на велосипеде» к шекспировскому «Гамлету». Такой художественный прием дает основания интерпретировать подростков как «гамлетов» XXI века.

В пьесе «Про "умные" линзы, Лёху с Алёной и кинжал из дамасской стали» (2020) Ю. Бочаровой³ главный герой Лёха (15 лет) во время тестирования нового гаджета, «умных» линз, ссорится со своей девушкой Алёной, что вызывает у него душевную боль. Цифровой кинжал из виртуальной игры остается в сердце молодого человека в реальном мире.

Виртуальная реальность, создаваемая с помощью «умных» линз, выступает как пространство гиперреальности (по Ж. Бодрийяру), где цифровой кинжал приобретает статус подлинного переживания, воздействующего на субъект сильнее, чем реальные события. Этот цифровой слой накладывается на внутренний кризис героя и формирует зону лиминальности (состояние «между» в понимании В. Тёрнера) – переходное состояние между детством и взрослением, в котором привычные социальные рамки утрачиваются, а новая идентичность еще не сформирована. Испытание первой любовью, сопряженное с эмоциональной болью и необходимостью саморефлексии, выполняет функцию инициационного ритуала: только пройдя через символическую рану, герой избавляется от клинка.

¹ Лотман Ю. М. Статьи по семиотике и типологии культуры // Лотман Ю. М. Избранные статьи: в 3 т. Т. 1. Таллинн: Александра, 1992. С. 21.

² Васьковская И., Уткина Д. Бог ездит на велосипеде // Всем, кого касается: современная подростковая драма: сборник пьес. Москва: Самокат, 2019. С. 1–29.

³ Бочарова Ю. Про "умные" линзы, Лёху с Алёной и кинжал из дамасской стали. URL: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2021/iuliia_bocarova_pro_umnye_linzy_lexu_s_alenoi_i_kinjal_iz_damasskoi_stali.docx (дата обращения: 05.03.2025).

2. Квестовый нарратив – структурирование сюжета как последовательности заданий, прохождение которых приближает героя к финальной цели, по аналогии с логикой компьютерного квеста.

Введение элементов игровой культуры, характерных для подростковой аудитории, трансформирует классические модели драматургии и переосмысливает взаимодействие персонажей через игровую динамику нарратива. Квест становится символом внутренних исканий героя, что сближает способ повествования с обрядом инициации. Вместо привычного драматического конфликта персонажи взаимодействуют как участники квеста, где каждый шаг – часть общей игры. Это придает взаимодействию более динамичный и структурированный характер, напоминающий «игровой уровень»: прохождение квеста требует от героев сотрудничества, принятия решений и рефлексии.

Примеры из современной подростковой драмы показывают разные стратегии использования игрового хронотопа. Так, в пьесе «Час сорок с двумя пересадками» (2024) А. Кизиковой¹ игровой мир («Сервис Oneforty») – пустыня на границе с Мексикой – метафоризирует пограничное состояние героя, а квестовая логика взаимодействия с отцом визуализирует их внутреннюю дистанцию. В пьесе «Монетка летит вверх» (2024) К. Бердникова² акты обозначены как «миссии», что прямо воспроизводит механику компьютерного квеста.

Квестовый нарратив, осмысленный через бахтинскую концепцию хронотопа, соединяет хронотоп дороги (путь и последовательность испытаний) и хронотоп приключения (риск, проверка, встреча с иным). Художественное время здесь складывается из ряда «отрезков-авантюр», соединенных поступками героя, а пространство состоит из взаимосвязанных, но автономных игровых локаций.

В пьесе «Эльфы, орки и другие жители Вологды» (2023) А. Гейжан³ подросток Пашка проходит личностный квест, чтобы разобраться, в чем заключается его особенность. Юноша находит ключ в гараже отца. Ключ, как магический артефакт, запускает квест, цель которого не материальная награда, а осознание и утверждение собственной идентичности в условиях взросления. Логика квеста предполагает существование двери, и задача героя найти ее. Помощником становится учительница физики Лиза Игоревна, расшифровывающая руну на ключе, связанную со стихией ветра (метафора перемен).

Следующий этап – поиск двери: друзья находят сведения о тоннелях под Вологодским кремлем, где дверь и расположена. Локация с культурной символикой становится пространством ритуала: ключ поворачивается, дверь открывается, а за ней – постамент с тетрадью (шаблонный элемент компьютерных квестов), отсылающий к юбилею «Русской тетради» В. Гаврилина. Этот момент по квестовой логике оказы-

¹ Кизикова А. Час сорок с двумя пересадками // Молодые люди: всероссийский конкурс современной драматургии для детей и подростков. Екатеринбург, 2024. С. 53–80.

² Бердникова К. Монетка летит вверх. // Молодые люди: всероссийский конкурс современной драматургии для детей и подростков. Екатеринбург, 2024. С. 124–136.

³ Гейжан А. Эльфы, орки и другие жители Вологды. URL: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2024/anna_geizan_elfy_orki_i_drugie_ziteli_vologdy.docx (дата обращения: 05.03.2025).

вается ложной кульминацией: вместо сакральной развязки – будничность и осознание, что «героическое» приключение было лишь частью игры, но, чтобы быть собой, не обязательно быть особенным.

Выводы

Проведенный анализ показывает, что виртуальная реальность в подростковой драме функционирует как организующий принцип, формируя два ключевых хронотопа. В хронотопе социальной сети время фрагментарно и сиюминутно, а пространство дискретно и медиацентрично; он совмещает черты площади и салона, обеспечивая публичную «овнешненность» героя, карнавализацию ролей и перенос онлайн-актов в офлайн-последствия. В геймифицированном хронотопе время структурируется как квест (уровни, миссии, возвраты), а пространство задается сетью локаций; типологически он близок хронотопам дороги и приключения, выступая сценарием инициации и моделируя личностное становление. Оба хронотопа закрепляют переходность подростка, перераспределяют композиционные узлы пьесы и обновляют бахтинскую модель применительно к цифровым средам: виртуальное не имитирует реальность, а порождает собственные формы событийности, в которых происходит социализация, самоидентификация и драматургическое развитие героя.

Список литературы / References

Бахтин М. М. Материалы к книге о Рабле (1930–1950-е гг.). *Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 7 т.* Т. 4. Москва: Русские словари; Языки славянской культуры, 2008. 1119 с.

Bakhtin M. M. Materials for the book on Rabelais (1930–1950). *Bakhtin M. M. Collected works: in 7 vols.* Vol. 4. Moscow: Russkie slovari; Iazyki slavianskoi kultury, 2008, 1119 p. (In Russ.)

Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского. *Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 7 т.* Т. 6. Москва: Русские словари; Языки славянской культуры, 2002. 799 с.

Bakhtin M. M. Problems of Dostoevsky's poetics. *Bakhtin M. M. Collected works: in 7 vols.* Vol. 6. Moscow: Russkie slovari; Iazyki slavianskoi kultury, 2002, 799 p. (In Russ.)

Бахтин М. М. Теория романа (1930–1961 гг.). *Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 7 т.* Т. 3. Москва: Русские словари; Языки славянской культуры, 2012. 877 с.

Bakhtin M. M. Theory of the novel (1930–1961). *Bakhtin M. M. Collected works: in 7 vols.* Vol. 3. Moscow: Russkie slovari; Iazyki slavianskoi kultury, 2012. 877 p. (In Russ.)

Белозерова Н. Н. *Мир реальный и мир виртуальный: две экологические системы?* Тюмень: ТюмГУ, 2010. 251 с.

Belozerova N. N. *Real world and virtual world: two ecological systems?* Tyumen: TiumGU, 2010, 251 p. (In Russ.)

Бердникова К. Монетка летит вверх. *Молодые люди: всероссийский конкурс современной драматургии для детей и подростков.* Екатеринбург, 2024, с. 124–136.

Berdnikova K. The coin flies up. *Young people: All-Russian competition of contemporary drama for children and teenagers.* Yekaterinburg, 2024, pp. 124–136. (In Russ.)

Блок Н. Фото топлес. *Всем, кого касается: современная подростковая драма*. Москва: Самокат, 2019, с. 1–21.

Blok N. Topless photo. *To whom it may concern: contemporary teenage drama*. Moscow: Samokat, 2019, pp. 1–21. (In Russ.)

Бодрийяр Ж. *Совершенное преступление. Заговор искусства: сборник статей*. Москва: РИПОЛ классик; Панглосс, 2019. 347 с.

Baudrillard J. *The perfect crime. The conspiracy of art: collection of articles*. Moscow: RIPOL klassik; Pangloss, 2019, 347 p. (In Russ.)

Бочарова Ю. Про умные линзы... URL: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2021/iuliia_bocarova_pro_umnye_linzy_lexu_s_alenoi_i_kinzal_iz_damasskoi_stali.docx (дата обращения: 05.03.2025).

Bocharova Yu. About smart lenses... Available at: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2021/iuliia_bocarova_pro_umnye_linzy_lexu_s_alenoi_i_kinzal_iz_damasskoi_stali.docx (accessed 05.03.2025). (In Russ.)

Васьковская И., Уткина Д. Бог ездит на велосипеде. *Всем, кого касается: современная подростковая драма: сборник пьес*. Москва: Самокат, 2019, с. 1–29.

Vaskovskaia I., Utkina D. God rides a bicycle. *To whom it may concern: contemporary teenage drama*. Moscow: Samokat, 2019, pp. 1–29. (In Russ.)

Гейжан А. *Эльфы, орки и другие жители Вологды*. URL: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2024/anna_geizan_elfy_orki_i_drugie_ziteli_vologdy.docx (дата обращения: 05.03.2025).

Geizhan A. *Elves, orcs and other inhabitants of Vologda*. Available at: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2024/anna_geizan_elfy_orki_i_drugie_ziteli_vologdy.docx (accessed 05.03.2025). (In Russ.)

Делез Ж. *Различие и повторение*. Санкт-Петербург: Петрополис, 1998. 384 с.

Deleuze G. *Difference and repetition*. St Petersburg: Petropolis, 1998, 384 p. (In Russ.)

Иванов А. Это всё она. *Всем, кого касается: современная подростковая драма*. Москва: Самокат, 2019, с. 1–25.

Ivanov A. It's all her. *To whom it may concern: contemporary teenage drama*. Moscow: Samokat, 2019, pp. 1–25. (In Russ.)

Кизикова А. Час сорок с двумя пересадками. *Молодые люди: всероссийский конкурс современной драматургии для детей и подростков*. Екатеринбург, 2024, с. 53–80.

Kizikova A. One hour forty with two transfers. *Young people: All-Russian competition of contemporary drama for children and teenagers*. Yekaterinburg, 2024, pp. 53–80. (In Russ.)

Конторович М. Мама, мне оторвало руку. URL: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2018/mariia_kontorovic_mama_mne_otorvalo_ruku.doc (дата обращения: 05.03.2025).

Kontorovich M. Mom, my arm was torn off. Available at: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2018/mariia_kontorovic_mama_mne_otorvalo_ruku.doc (accessed 05.03.2025). (In Russ.)

Лотман Ю. М. Статьи по семиотике и типологии культуры. *Лотман Ю. М. Избранные статьи: в 3 т.* Т. 1. Таллинн: Александра, 1992. 480 с.

Lotman Ju. M. Articles on semiotics and typology of culture. *Lotman Yu. M. Selected articles: in 3 vols.* Vol. 1. Tallinn: Aleksandra, 1992, 480 p. (In Russ.)

Маклюэн М. *Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры.* Киев: Ника-Центр, 2004. 431 с.

McLuhan M. *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man.* Kiev: Nika-Tsentr, 2004, 431 p. (In Russ.)

От мифа к литературе: сборник в честь 75-летия Е. М. Мелетинского. Москва: РГГУ, 1993. 350 с.

From myth to literature: collection in honor of the 75th anniversary of E. M. Meletinsky. Moscow: RGGU, 1993, 350 p. (In Russ.)

Руднев В. П. *Энциклопедический словарь культуры XX века.* Москва: Аграф, 2001. 608 с.

Rudnev V. P. *Encyclopedic dictionary of 20th century culture.* Moscow: Agraf, 2001, 608 p. (In Russ.)

Яковлев И. На Луне. URL: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2018/igor_iakovlev_na_lune.doc (дата обращения: 05.03.2025).

Iakovlev I. On the Moon. Available at: https://remarka-drama.ru/storage/plays/2018/igor_iakovlev_na_lune.doc (accessed 05.03.2025). (In Russ.)

Сведения об авторе

Сеничева Анна Андреевна – старший преподаватель кафедры литературы; <https://orcid.org/0009-0002-3627-6570>, annasenicheva@mail.ru, Вологодский государственный университет (д. 15, ул. Ленина, 160000 Вологда, Россия); **Anna A. Senicheva** – Senior Lecturer, Department of Literature, <https://orcid.org/0009-0002-3627-6570>, annasenicheva@mail.ru, Vologda State University (15, Lenin ul., 160000 Vologda, Russia).

Статья поступила в редакцию 05.09.2025; одобрена после рецензирования 19.09.2025; принята к публикации 03.10.2025.

The article was submitted 05.09.2025; Approved after reviewing 19.09.2025; Accepted for publication 03.10.2025.