

## ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ПЬЕСЕ ЭЖЕНА «ЙОКО-НИ»

*Анисимова М.В.*

*Институт филологии и межкультурной коммуникации им. Льва Толстого, ФГАОУ ВО Казанский (Приволжский) федеральный университет, 420021, г. Казань, ул. Татарстан, д.2*

*e-mail: Anisimovamvy@gmail.com*

*поступила в редакцию 15 ноября 2017 года*

### Аннотация

В статье рассматривается проблема взаимодействия человека и виртуальной реальности компьютерных игр на примере пьесы современного швейцарского писателя Эжена.

**Ключевые слова:** *Швейцарская литература, Эжен, виртуальная реальность, зависимость, видеоигры.*

**Введение.** Проблема соотношения реальности и вымысла отображена во многих произведениях мировой литературы. Что считать реальностью? Реален ли мир, в котором мы живем? Действительно ли мы являемся теми, кем себя считаем? Можно ли назвать реальным киберпространство? Эти вопросы нередко можно встретить в произведениях в жанре научной фантастики. Но в настоящее время, благодаря стремительному развитию технологий и фантазии человека, сама реальность начинает казаться фантастической. Появляются такие проблемы, которые еще десять или пятнадцать лет назад могли бы показаться плодом воображения писателя-фантаста. Да, люди еще не изобрели самостоятельно мыслящих роботов, но все же человечество далеко продвинулось в развитии технологий. Яркий пример этому – виртуальная реальность. Социальные сети, симуляторы реальности, ролевые онлайн-игры, все это уже является частью нашей жизни и, как следствие, находит свое отражение в литературе. Повсеместное внедрение компьютерных технологий в нашу жизнь дает возможность говорить о виртуальности как о второй, альтернативной реальности, как о реальности, которая черпает свои свойства не из двойственного разделения мира, а из внешнего уподобления ему. Так, например, в пьесе «Йоко-ни» швейцарского писателя Эжена ставится вопрос о соотношении реальности и вымысла, виртуальной реальности и о том влиянии, которое она оказывает на человека. Возможно, ее нельзя в полной мере отнести к фантастической литературе, однако полное погружение главного персонажа в «виртуальный мир», его нежелание жить в реальности, дают нам возможность рассматривать это произведение в рамках условной реальности, «возможного мира». Таким образом, в центре внимания автора оказывается серьезная проблема взаимоотношения двух миров: реального и виртуального.

**Основная часть.** Эжен (полное имя писателя Эжен Мельц) начинал свою карьеру писателя с текстов песен для рок-группы и колонок в газетах. После своего первого сборника рассказов «Пятнадцать метров славы», который вышел в 1995 году, писатель экспериментировал с разными литературными формами: он писал романы, рассказы, сказки для детей и, наконец, пьесы. Кроме того, он преподает швейцарскую литературу в Литературном институте в Биле [1].

Пьеса «Йоко-ни» была написана в 2011 году. События разворачиваются в киберпространстве (в пространстве сетевых игр), и лишь одна сцена («уровень б») – IRL (аббревиатура от англ. «in real life») – в реальной жизни. Присутствие автора в пьесе минимально. Он лишь показывает нам, как разворачивается история, уточняет, в каких именно играх и декорациях протекает та или иная сцена. А какие из этого делать выводы – решает сам читатель. Эжен не вдаётся в детали жизни персонажей. Вся информация о них собирается по крупицам из обрывков диалогов. В связи с этой особенностью читателю довольно сложно понять, где правда, а где вымысел [2].

Основные персонажи пьесы – это Йоко-ни и его друзья: Минотавр и Силки Кавай, которых он находит в виртуальном мире. Главный герой, Йоко-ни, живет в мире своих фантазий. Этому во многом способствуют видеоигры, которые создают для него новую, виртуальную реальность. Это прекрасное средство, чтобы стать новой личностью и забыть обо всех проблемах. Герой зашел в этом настолько далеко, что ему практически удалось забыть о том, кто он на самом деле.

Однако некоторые персонажи прямо разграничивают свою реальную и виртуальную жизнь, как например Минотавр. Он постоянно говорит о своей реальной жизни, о том, что у него есть сын и работа. Ему нравится его жизнь. Что касается Йоко-ни, здесь все намного сложнее. Для него реальность и киберпространство игры поменялись местами. На вопрос Минотавра о том, чем он занимается, Йоко-ни без раздумий отвечает, что он *«пилот-истребитель, в двух световых годах от Кассиопеи. Сейчас капитан, но через пять уровней будет генералом»* [3]. И если мы еще можем понять, что пилот-истребитель в двух световых годах от Кассиопеи это вымысел, всего лишь роль в игре, то дальше все становится сложнее. Йоко-ни говорит, что в свободное от этого время он работает в колл-центре электробытовой техники. *«У нас лучшие изготовители в мире, форин гребаный! Вы, европейцы, только и умеете, что за нами повторять»* [3]. Из этого логично сделать вывод о том, что Йоко-ни – японец. Более того, когда Силки Кавай приглашает Йоко-ни встретиться в реальности в одном из баров Токио, в квартале Гиндза, Йоко-ни соглашается. Он нервничает перед свиданием, приводит себя в порядок. создается полное ощущение, что он пошел бы туда, если бы его не отвлекло сообщение. Но на деле, это лишь иллюзия, т.к. в реальности он вовсе не японец. Главный герой живет во Франции, в Бур-ле-Шан и зовут его Грегори. Он брал уроки японского и всегда мечтал отправиться в Токио.

Так по ходу чтения читатель начинает понимать, что действие происходит вовсе не в сказке, не в виртуальной реальности, а в комнате главного героя, которая больше похожа на склад, где валяются обертки от шоколада и пустые банки из-под выпитых энергетических напитков. Единственным живым местом является его стол с пятью мониторами. Приходит осознание того, что Йоко-ни (или Грегори) больше не ходит на работу и даже не покидает пределы собственной комнаты. Герой вступает в конфликт с реальностью, олицетворением которой является его мать. Именно с ее появлением в пьесе, читатель начинает понимать, что все на самом деле совсем не так, как кажется на первый взгляд. Именно она дает понять, что герой зависим от видеоигр, что он рушит свою жизнь. Но ему так не кажется. Он считает, что мать тянет его назад, мешает ему жить полной жизнью, т.к. для него это стало возможным только в игре. *«Он часто путает реальность и фантазии. Грегори очень плохо. Он семнадцать месяцев не выходил из комнаты»* [3]. Мать Йоко-ни, видя состояние сына, пытается помочь ему. Она вводит ограничения, пытается договориться с сыном, кричит на него, молчит, плачет. Но все безуспешно. она не может достучаться до него. Тогда она принимает радикальное решение и отключает интернет, что приводит Грегори в полное бешенство. Он воспринимает этот как попытки разрушить его жизнь, помешать его счастью. В результате это еще больше настраивает его против матери.

Следя за развитием пьесы, хочется лучше узнать историю главного героя, понять, почему его затянуло в мир видеоигр. Кто же главный герой этой пьесы? Как давно и при каких обстоятельствах он попал в компьютерные «сети»? Ведь, как правильно подмечает Минотавр, *«...депрессия существовала всегда. Причина не в видеоиграх»* [3]. Автор делает подсказки читателю, иногда прямо отвечает на его потенциальные вопросы, хоть и не балует подробностями. Впрочем, читателю не составит труда обо всем догадаться, поскольку по ходу действия становится понятно, что главный герой пережил личную трагедию: он потерял отца, и это глубоко его ранило. Это отдалило его от матери, так как она не желала обсуждать эту трагедию и продолжала делать вид, что все в порядке. *«Была небольшая... проблема с моим мужем»* вот как она описывает то, что произошло в их семье. [3]. Возможно, она тоже в какой-то степени продолжала жить в вымышленной «виртуальной» реальности, где нет проблем. Она также, как и Йоко-ни не готова признать того, что в их жизни произошло что-то ужасное,

выходящее за рамки нормального. Даже когда ее сын пропал, она не стала звонить в полицию «В полицию? Мы приличная семья» [3]. Такое поведение матери тяготит Йоко-ни. «Конечно... Мы идеальная семья. Если только забыть, что папаны технично повесился на кухне, пока никто не видел» [3].

Что касается композиции, то все действия пьесы (всего их два) разделены на «уровни», как в виртуальных играх. Проходя один уровень, читатель попадает на другой, сложность игры повышается, атмосфера пьесы накаляется и так до самого конца. Каждому уровню соответствует своя игра, свои декорации. Космические 3D битвы сменяются сражениями с драконом в средневековой Японии или же действие и вовсе переносится в дружелюбный городок в мире Sims. Персонажи меняются, меняется их внешний вид. Кто-то выходит из игры, кто-то вновь возвращается, неизменным остается лишь присутствие он-лайн Йоко-ни. Автор показывает, насколько, на первый взгляд, насыщена и разнообразна жизнь главного героя. У него есть друзья, с которыми он пускается в приключения, также он встречает девушку, с которой находит общий язык. Все складывается как нельзя лучше. Его приглашают в ГКМ («Гильдия кровавых мясников» – команда геймеров), что является своеобразным показателем успеха. Это приводит Йоко-ни в полный восторг. Поначалу пьеса воспринимается как удивительная история, которая разворачивается в мире, где все возможно и нет никаких границ. Но затем, лишь на некоторое время, действие переходит в реальность, в комнату Грегори. И этого достаточно для осознания все глубины и серьезности проблемы, осознания контраста между мирами, между вымышленным Йоко-ни по одну сторону экрана и реальным Грегори по другую.

Стоит также отдельно отметить язык пьесы, т.к. он довольно своеобразен. Автор использует так называемый сленг геймеров (от англ. «*gamer*» – любитель компьютерных игр). Он основан на употреблении слов английского языка в различных игровых ситуациях: «*Good game*», «*Я чувствую, ты в форме. Как насчет настоящего challenge?*», «*Play сейчас же!*», «*Я имел в виду in real life, а не в game*», «*девелоперы*» [3]. Кроме того, к этому добавляется обилие слов, относящихся к просторечью, разговорному языку: «*Классно*», «*крутизна*», «*приятель, что еще за отстойный прикид*» и др. [3]. Иногда приходится уточнять значение того или иного слова, так как человеку, далекому от мира MMORPG (Многопользовательская ролевая онлайн-игра, аббревиатура от англ. «*massively multiplayer online role-playing game*») некоторые выражения могут быть непонятны. Отсюда возникает ощущение полной погруженности в этот мир.

Что касается финала пьесы, то он довольно символичен. Йоко-ни убегает из дома, чтобы продолжить свою «настоящую» жизнь в киберпространстве. Мать, так и не обратившись в полицию, чтобы объявить сына розыск, решает действовать иначе. Она отправляется на его поиски в пространство видеоигр. Следуя по его следам из игры в игру, она наконец-то находит сына. Кажется, что развязка близка, и они наладят свои отношения. Но Йоко-ни не смог понять действия своей матери, простить ей то, что она удалила его персонажа из игры. Для него персонаж и он сам были неразделимы. «*Мама, я тебя убью*» [3], – говорит он, – и готовится к бою с персонажем матери. Невольно читатель начинает задумываться, что было бы, если встреча была реальной? После этого он пропадает навсегда в игре под названием Last Quest.

**Заключение.** «Йоко-ни» – пьеса о герое без страха и упрека, непревзойденном воине, окруженном преданными друзьями и нашедшем свою любовь. Но с другой стороны экрана, Йоко-ни это довольно талантливый геймер, который, несмотря на предупреждения своих друзей и попытки своей матери, убегает от своих проблем и реальности в киберпространство видеоигр.

Поднятые в пьесе темы хорошо знакомы всем, кто сталкивался с примерами зависимости от MMORPG, чатов и соцсетей. Один из центральных вопросов текста обсуждается отнюдь не редко: виноваты ли сами игры в том, что превращаются в наркотик для молодых людей, или причина скорее в неустроенности, бесцветности их жизни? Сегодня эскапизм, желание уйти от серых будней повседневной жизни в вымышленное, виртуальное пространство встречается

все чаще. В Японии, как известно, даже появился термин «*хикикомори*» – для обозначения молодых людей, которые ограничивают свое жизненное пространство пределами комнаты и живут в мире грез, фантазий и виртуального пространства. Компьютерная игра дает возможность быть иным, отойти от той социальной роли, к какой человек привык, и в какой его привыкли видеть окружающие. Она в полной мере помогает почувствовать себя «супер героем», в руках которого находятся судьбы целых народов [4].

Уходя в такое добровольное заточение, люди выражают тем самым свое нежелание взаимодействовать с реальным миром, полностью погружая себя в фантастическое пространство, создаваемое с помощью новейших технологий, заменяющих симулякрами реальный опыт и все, что требует от человека известного напряжения. Причины этого тревожного явления, по сути, тоже являющегося формой эскапизма, коренятся в социальных переменах и в широком внедрении в жизнь новых технологий.

Возможно, пьесу Эжена нельзя полностью отнести к жанру фантастики, однако, полное погружение главного персонажа в «виртуальный мир», его нежелание жить в реальности, дают нам возможность рассматривать это произведение в рамках условной реальности, «возможного мира». Автор показывает нам реальность на грани фантастического, подчеркивая тем самым важность и серьезность проблемы, поставленной в пьесе.

### Список литературы

- 1) Интернет-ресурс: Эжен Мельц известный, как просто Эжен [http://literaturhjobzor.blogspot.ru/2014/07/blog-post\\_6958.html](http://literaturhjobzor.blogspot.ru/2014/07/blog-post_6958.html) (Дата обращения: 30.10.2017).
- 2) Антология современной швейцарской драматургии. М.: Новое литературное обозрение. 2013. 496 с.
- 3) Интернет-ресурс: «La bande-dessinée «Yoko-ni» plonge avec humour dans l'univers des jeux vidéo» <https://www.tdg.ch/culture/livresbandedessinee-yokoni-plonge-humour-univers-jeux-video/story/28115894> (Дата обращения: 27.10.2017).
- 4) Интернет-ресурс: Почему в мире стало модно быть хикки? <https://lenta.ru/articles/2014/01/30/hikikomori/> (Дата обращения: 27.10.2017).