

---

# ЛИНГВИСТИКА<sup>1</sup>

---

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТ

---

УДК 821(091)(410)1

DOI 10.37386/2305-4077-2026-1-130-143

© Д. А. Кожанов<sup>2</sup>

*Алтайский государственный педагогический университет  
(Барнаул, Россия)*

### КОНСТРУИРОВАНИЕ КОНЦЕПТА «ВИРТУАЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ» В НЕОДНОРОДНОМ ДИСКУРСИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ (на материале романа Себастиана Фолкса «Неделя в декабре»)

Статья представляет собой попытку рассмотреть особенности репрезентации дуальной категории «реальная личность – виртуальная личность» в неоднородном пространстве англоязычного художественного текста в контексте феномена интердискурсивности. Анализ ментальных структур, актуализирующихся в неоднородном дискурсивном пространстве, позволил рассмотреть художественный текст как самоорганизующуюся систему порождения смыслов. Композиционные особенности англоязычного художественного текста свидетельствуют о гетерогенности их дискурсивного пространства, в котором представлены репрезентанты различных институциональных дискурсов. Феномен интердискурсивности предстает как средство создания не только коммуникативного и психологического портрета персонажей, выступающих субъектами различных дискурсов, но и художественной картины мира в целом, создавая у читателя целостный и непротиворечивый образ мира, представленного как авторскими, так и универсальными концептами.

**Ключевые слова:** виртуальная личность, художественный текст, интердискурсивность, дуальная категория, концепт, когнитивный сценарий

---

<sup>1</sup> Технический редактор раздела – М. В. Воронец, канд. филол. наук, доцент кафедры общего и русского языкознания и методики преподавания русского языка как иностранного АлтГПУ.

<sup>2</sup> Дмитрий Алексеевич Кожанов – доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры английской филологии Алтайского государственного педагогического университета (Барнаул, Россия). ORCID: 0000-0001-7633-9033. E-mail: dsf46k@yandex.ru.

**Dmitri A. Kozhanov**

*Altai State Pedagogical University (Barnaul, Russia)*

## **CONCEPTUALIZATION OF VIRTUAL IDENTITY IN HETEROGENEOUS DISCOURSIVE SPACE (ON THE BASIS OF S. FAULK'S NOVEL "A WEEK IN DECEMBER")**

The article presents an attempt to view the peculiarities of representation of the dual category «real identity – virtual identity» in the heterogeneous space of English literary text with reference to the phenomenon of interdiscursivity. The analysis of mental structures that find their manifestation in the heterogeneous discursive space made it possible to consider the literary text as a self-organizing system that generates concepts. Compositional peculiarities of English literary texts prove the heterogeneous character of their discursive space where representatives of numerous institutional discourses find their manifestation. The phenomenon of interdiscursivity is considered as a means of creating not only the communicative and psychological portrait of characters functioning as subjects of different discourses but the whole imaginative worldview as well helping the reader to create the integrated and uncontroversial notion of reality presented by individual and universal concepts.

**Keywords:** virtual identity, literary text, interdiscursivity, dual category, concept, cognitive script

Понятие виртуальной реальности относится к достаточно большому числу ментальных единиц, формирование которых происходило в пространстве нескольких взаимодействующих дискурсов. В философском дискурсе прообразом виртуальной реальности является концепция мира идей Платона, которая находит свое дальнейшее развитие в философии Нового времени в работах Рене Декарта и Готфрида Лейбница. В научном дискурсе виртуальная реальность предстает как симуляция окружающей действительности посредством усиления «гиперреализма» образов, которое обеспечивается как компьютерными технологиями, так и средствами массовой информации [Орехов, 2002, с. 51]. В повседневном, или бытовом, дискурсе понятие виртуальной реальности стоит в одном ряду с многочисленными альтернативными реальностями, такими как миф, сказка, театр и многое другое. Можно утверждать, что на рубеже XX-XXI веков данное понятие проникает во все без исключения дискурсы, изменяя структуру и содержание стоящих за ними концептуальных образований, или картин мира. В результате не только появляются новые концепты, отражающие реалии постоянно изменяющегося мира, но и образуются новые связи между уже существующими концептами.

Примером новых концептов может являться ментальная структура ВИРТУАЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ, которая актуализируется в первую очередь в компьютерном дискурсе, под которым понимается как коммуникация в виртуальном пространстве конференций, чатов, форумов и компьютерных игр, так и общение на темы, связанные с современными компьютерными технологиями [Галичкина, 2001]. Формирование данного концепта обусловлено необходимостью идентификации личности в новой для нее среде, виртуальной реальности, которая обладает целым рядом черт, отличающих ее от привычной нам действительности. Речь идет о таких параметрах, как бестелесность, анонимность, нелинейность времени и симулятивный характер взаимодействия [Мамедов, 2017, с. 9]. Конструирование виртуальной личности обеспечивает адаптацию субъекта компьютерного дискурса к новым условиям когнитивной и коммуникативной деятельности, без которой представляется невозможным интегрирование индивида в сложную виртуальную социальную систему.

Параллельное существование концептов ЛИЧНОСТЬ и ВИРТУАЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ отражает онтологические последствия глобальной цифровизации, проявляющиеся в своеобразном «удвоении мира» в ситуациях, когда индивид осознает существование на экране компьютера иной реальности со своими законами [Ловинк, 2019, с. 136]. Подобный дуализм глобальной картины мира проецируется в английскую языковую картину мира и находит свое отражение в системе английского языка. Примером подобного проецирования могут послужить такие явления, как регулярная полисемия (лексические единицы *library*, *mail* и т.п. используются для обозначения как реальных феноменов, так и их виртуальных аналогов), устойчивые антонимические пары (*virtual* : *real*, *online* : *offline*) и широко востребованные словосочетания, в которых лексические единицы доцифровой эпохи комбинируются с маркерами информационной эры, имеющими атрибутивную семантику (*digital cash*, *online voting*, *virtual museum* и т.п.).

Существуя вне временных и пространственных границ, виртуальная личность конструирует вокруг себя особое дискурсивное пространство со своими вербально-семантическими, концептуальными и прагматическими параметрами [Кожанов, 2023, с. 113]. Границы между речевыми жанрами, которые реализуются в данном пространстве (синхронные и асинхронные чаты, форумы, блоги и т.п.), остаются размытыми. Тем не менее, можно утверждать, что компьютерный дискурс представляет собой самостоятельное дискурсивное образование, занимающее свое место в ряду прочих институциональных дискурсов, а следовательно, встраивающееся в сложную систему дискурсивных взаимодействий. Компьютерный дискурс способен выступать как в качестве дискурса-донора,

единицы и структуры которого используют другие дискурсы, так и в качестве дискурса-реципиента, интегрирующего в свое пространство элементы иных дискурсов. Иными словами, любое исследование в области компьютерного дискурса, претендующее на комплексный характер, должно осуществляться в контексте понятия интердискурсивности, под которое в настоящее время подводятся все формы взаимодействия дискурсов [Чернявская, 2013, с. 15].

Феномен взаимодействия дискурсов представляет собой сложный и многоступенчатый процесс, предполагающий трансфер единиц и структур, принадлежащих как вербально-семантическому, так и когнитивному уровню дискурсов, на пересечении которых формируется то пространство, в котором происходит порождение и интерпретация разнообразных гибридных текстов. Необходимым условием успешной интерпретации, позволяющей раскрыть авторский замысел, является конструирование в сознании субъекта взаимодействующих дискурсов картины мира, интегрирующей в себе ментальные единицы, принадлежащие стоящим за соответствующими дискурсами концептуальным образованиям. Как следствие, особую актуальность приобретает проблема описания возможных способов и форм аккумуляции знания в картинах мира, возникающих на пересечении пространств взаимодействующих дискурсов. Примером таких концептуальных образований являются художественные картины мира, в пространстве которых можно наблюдать следы зачастую самых неожиданных дискурсов.

В нашем исследовании мы обращаемся к англоязычной прозе периода конца XX – начала XXI века, который характеризуется появлением целого ряда литературных направлений с принципиально новыми формами структурной и смысловой организации пространства художественного текста [Щирова, 2022]. Отражая различные аспекты окружающего мира, художественные тексты данного периода включают в свою структуру элементы внешних по отношению к ним дискурсов (научного, религиозного, рекламного, мифологического и многих других). Например, воспроизводя характерные для сферы науки формы коммуникации при создании портрета персонажа, автор художественного произведения может активно использовать терминологическую и профессиональную лексику, а также синтаксические и словообразовательные модели, характерные для научной коммуникации [Фурс, 2024, с. 91]. Включение элементов научного дискурса в пространство художественного текста обеспечивает взаимодействие, при котором научный дискурс выступает в качестве дискурса-донора, а художественный – в качестве дискурса-реципиента. Таким образом, в пространстве художественного текста находят реализацию вербально-семантические, концептуальные и прагматические элементы других дискурсов, в том числе компьютерного.

Актуальность настоящего исследования обусловлена его ориентированностью на раскрытие природы порождения и интерпретации смыслов в различных дискурсивных ситуациях, а также многоаспектным характером отношений между дискурсами, взаимодействующими в пространстве художественного текста. Новизна настоящего исследования заключается в том, что в предметное поле когнитивно-дискурсивных исследований включается проблема статуса неоднородных дискурсивных пространств, возникающих на пересечении различных англоязычных институциональных дискурсов, в которых происходит порождение и интерпретация текстов гибридных жанров. В статье обосновывается необходимость обращения к плану содержания лексических единиц, словообразовательных и синтаксических моделей внешних по отношению к художественному дискурсу, выступающих в качестве дискурсов-доноров, которые утрачивают часть своего семантического потенциала при интеграции в пространство художественного текста и приобретают возможности для приращения новых смыслов, характер которых определяется когнитивными и прагматическими параметрами дискурса-реципиента.

Характерным примером смешения большого числа дискурсов в пространстве одного текста является роман «Неделя в декабре» (*A Week in December*) британского писателя Себастьяна Фолкса, представляющий собой переплетение непересекающихся до определенного момента сюжетных линий, каждая из которых предлагает интерпретацию событий с точки зрения одного из десяти персонажей, отличающихся возрастом, социальным статусом, образованием, вероисповеданием и жизненной позицией. Эти различия обуславливают присутствие в художественном тексте единиц и структур, принадлежащих научному, религиозному, политическому, медицинскому, педагогическому и иным дискурсам. В процессе интерпретации авторских смыслов читатель последовательно обращается к различным дискурсам, переключаясь не только между соответствующими системами знаков, но и между стоящими за взаимодействующими дискурсами картинами мира. Так, в приведенном ниже примере интерпретативная активность читателя первоначально разворачивается в пространстве компьютерного дискурса со всеми его концептами, прагматическими установками и языковыми структурами, а затем в пространстве религиозного дискурса.

*“The program you want is called **Stegwriter**<sup>3</sup>. You need the **Gamma version 16**. Some of the instructions for **encoding** are in German, but that’s OK. Of course it’s more complicated using an image already on **the Web** rather than one from*

<sup>3</sup> Курсив здесь и далее наш. Выделено здесь и далее нами. – Д.К.

my own photo collection, but I have a great little geek to help me. Anyway, **decoding** is easy for you guys. You **download** your **program**. What's it called again? Seth?"

**"Stegwriter, Gamma version 16."**

"Good man. Then basically, you follow the prompts. Open the photo of the girl on – what's **the site**, Elton?"

**"Babesdelight.co.uk."**

"Right. Then open up **Stegwriter**. Click on **File manager** and then **Decrypt**. My problem was that to hide data of any size I had to find a file that was proportionate. Eventually I found **a 650-kilobyte WAV file** would carry **a five-byte text file**. **Stegwriter** has the whole kit."

"Is it right to be looking at these pictures? I know that in **the name of the Prophet...** "

Salim looked at Seth sorrowfully. "There is nothing in life that is **moral or immoral**, there is only **the command of God**. If **Allah** has forbidden something, then it is wrong. I am not aware that he has forbidden us to look at women. In fact, there is an **early scriptural source** in which **devout men** look at the reflection of a naked woman as she is preparing to bathe" [Faulks, 2016, p. 19–20]. (Вам понадобится программа, которая называется **Stegwriter. Версия Гамма-шестнадцать**. Некоторые ее инструкции по **кодированию** написаны по-немецки, но это нестрашно. Разумеется, эта программа обеспечивает зашифровку сообщения, включаемого в картинку, которая уже вывешена в **Сети**, а не в те, что имеются в моей коллекции снимков, она довольно сложна, однако я знаком с помещенным на компьютерах малым, который мне поможет. Так или иначе, вам понадобится только **дешифровка** сообщения, а это дело нехитрое. Вы **загружаете программу**. Как она называется? **Сет**?)

**Stegwriter. Версия Гамма-шестнадцать.**

Молодец. А потом просто идете по ее подсказкам. Открываете фотографию девушки – на каком **сайте**, Элтон?

**Сайт babesdelight, точка, со, точка, ук.**

Правильно. Дальше начнет работать **Stegwriter**. Щелкните на **File manager**, затем на **Decrypt**. Для меня главная сложность состояла в том, что упрятать данные любого размера можно только в файл размера пропорционального. В конце концов я обнаружил, что **WAV-файл объемом в шестьсот пятьдесят килобайт** может переносить **пятибайтовое текстовое сообщение**. А все, что для этого требуется, содержит **Stegwriter**.

Но разве это правильно смотреть на такие картинки? Я понимаю, конечно, что **во имя Пророка...**

В жизни нет ничего **нравственного и безнравственного**, есть только **веления Бога**. Если **Аллах** запретил что-то, значит, оно дурно. А я не уверен, что он запретил нам глядеть на женщин. На самом деле существует даже ранний **священный источник**, описывающий **благочестивых мужчин**, которые смотрят на отраженную в зеркале женщину, когда она собирается совершить омовение (Здесь и далее перевод Ильин С. Б.).

В самом начале повествования персонажи романа принимают на себя социальные роли компьютерных пользователей, ведущих диалог с использованием целого ряда характерных для компьютерного дискурса языковых средств (*a 650-kilobyte WAV file, a five-byte text file* и др.), обеспечивающих передачу информации, необходимой для осуществления определенных действий в виртуальной среде. Содержание второй части диалога свидетельствует о переключении на религиозный дискурс, смысловое пространство которого формируется такими единицами, как *the name of the Prophet, the command of God, Allah*, в своей совокупности объективирующими концепт ГРЕХ (*moral or immoral, is it right to be looking at these pictures*), принадлежащий к ключевым концептам религиозной картины мира.

Подобное взаимодействие дискурсов объясняет существование представлений о том, что художественный текст не имеет собственного дискурса, а его дискурсивное пространство возникает в результате интеграции некоторого числа институциональных дискурсов, репрезентанты которых можно обнаружить в тексте художественного произведения [Фещенко, 2021, с. 17]. В то же время особенности организации концептуального пространства художественного текста позволяют говорить о существовании самостоятельного художественного дискурса, претендующего на статус «объединяющего» дискурса, который обеспечивает бесконфликтное параллельное функционирование различных институциональных дискурсов.

Набор взаимодействующих дискурсов и их роли в едином дискурсивном пространстве литературного произведения варьируются в зависимости от жанровой принадлежности, сюжета, целевой аудитории и ряда других факторов. В рассматриваемом нами произведении важную роль играет именно компьютерный дискурс, т.к. Джени Фортун (Jenni Fortune), одна из персонажей романа, проводит большую часть времени в онлайн игре «Парралакс» (Parralax), представляющей собой симулятор реальной жизни, позволяющий игроку конструировать

идентичность своего персонажа. Все это накладывает определенный отпечаток как на ее коммуникативное поведение, так и на базовые когнитивные механизмы, отвечающие за восприятие, мышление и память. По мере развития данной сюжетной линии читатель, интерпретирующий заложенные автором смыслы, вынужден принимать на себя роль субъекта компьютерного дискурса, что требует не только владения специальной лексикой и коммуникативными моделями, но и определенных экстралингвистических знаний об устройстве виртуального мира [Карасик, 2025].

Приведенный ниже текстовый фрагмент, описывающий сцену знакомства Дженни с молодым человеком в виртуальном пространстве, представляет собой результат включения элементов компьютерного дискурса в художественное повествование и демонстрирует такие черты данного дискурса, как виртуальность, дистантность и опосредованность:

*He had pants to the knee and multiple piercings. He was **not the sort of men she would have chosen**, but she had learned that it was **standard dress in Parallax**. Most of the **maquettes** were scary and you just had to remind yourself that **they could be women or children in reality**.*

*She knew the man had seen her because she found herself being messaged.*

*“What your name?”*

*“Miranda Star.”*

*An answering legend appeared automatically (you couldn't message and **withhold your own identity**) above his maquette's head: “Jacob Fogg. Age 38. Pisces. Adventurer/ Prospector.”*

*“What you doing?”*

*“Looking at the house.”*

*“That your's? Then we are neighbours!”*

*Jenni noticed his English spelling. **Most of the gamers** were American.*

*“Can I visit your house?”*

*“Not til **I know u better**.”*

*“Clubbing **tmw**?”*

*“Maybe. **Must crash now**.” Jenni wrote. ‘**In True Life**, do you live in England?’”*

*Jenni felt excited at the thought that someone was going to take Miranda clubbing [Faulks, 2016, p. 35–36]. (Мужчина носил доходившие до колен шорты,*

*а его торс был обильно украшен пирсингом. Он не был тем, кто мог бы стать ее избранником, однако она уже знала по опыту, что это стандартное для мужчин «Параллакса» обличье. В большинстве своем макеты выглядели устрашающе, и ей приходилось напоминать себе, что в реальном мире они могут быть детьми или женщинами.*

*Она поняла, что мужчина заметил ее, поскольку получила от него сообщения.*

*Как вас зовут?*

*Миранда Стар.*

*Над головой мужчины тут же появилась надпись (посылать анонимные сообщения правилами не дозволялось): «Джейсон Пёсс. 35 лет. Знак зодиака: Рыбы. Авантюрист/Изыскатель».*

*Чем занимаетесь?*

*Любуюсь моим новым домом.*

*О, так это ваши? Выходит, мы соседи.*

*По-английски он писал без ошибок. Большинство игроков были американцами.*

*Могу я прийти к вам в гости?*

***Нет пока я не узнаю вас лично.***

*Тогда давайте потусуемся завтра. Я знаю тут хорошее место.*

*Может быть. Мне пора выходить. – набрала Дженни. – В ПЖ вы живете в Англии?*

*Мысль о том, что кто-то хочет потусоваться с Мирандой, взволновала Дженни).*

Свидетельством взаимодействия художественного и компьютерного дискурсов является как наличие в тексте характерных для интернет-коммуникации языковых единиц и моделей (*I know u better, clubbing tmw, must crash now*), так и достаточно необычная структура и содержательное наполнение концептов, актуализирующихся в данной дискурсивной ситуации. Ключевой ментальной единицей, вокруг которой организуется концептуальное пространство данного текстового фрагмента, является динамический, или ситуативный, фрейм ЗНАКОМСТВО, аккумулирующий информацию о типичной ситуации, актуализирующейся в конкретных условиях коммуникации [Гарбовский, 2004, с. 525].

Когнитивный сценарий ЗНАКОМСТВО разворачивается в неоднородном дискурсивном пространстве, что отражается на процедурах заполнения информацией узлов данного фрейма. Так, заполняющийся в первую очередь слот, содержащий информацию о внешнем виде собеседника, обычно является своеобразным триггером, запускающим дальнейшее развитие сценария или блокирующим его на основании оценки того, как выглядит потенциальный партнер. Однако в виртуальном пространстве слот ВНЕШНОСТЬ СОБЕСЕДНИКА не способен реализовать данную функцию в полном объеме, т.к. реальная внешность партнера может абсолютно не соответствовать созданному им образу в компьютерной игре (*they could in reality be women or children*). Как следствие, субъект компьютерного дискурса скорее будет опираться на результаты логического анализа существующих в мире игры стереотипов, чем на собственные предпочтения (*he was not the sort of men she would have chosen, but she had learned that it was standard dress for men in Parallax*). При этом, структура динамического фрейма неизбежно усложняется, т.к. в ментальном мире субъекта дискурса происходит параллельное формирование двух образов собеседника, реального и виртуального, и необходимость вербализовать понятие виртуального образа объясняет использование автором такой лексической единицы, как *maquette*.

Параллельное существование двух отчасти пересекающихся образов субъектов коммуникации обуславливает и дальнейшее развертывание фрейма ЗНАКОМСТВО. Следующим этапом дискурсивной ситуации является обмен персональными данными, процедура которого строго регламентирована в виртуальном пространстве (*you couldn't message and withhold your own identity*). Законы общения в пространстве компьютерного дискурса также определяют предельно четко и структуру информации, содержащейся в слоте ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ (*Jacob Fogg. Age 38. Pisces. Adventurer/ Prospector*), воссоздавая атмосферу компьютерных игр, в которых каждый игрок обладает определенным классом, профессией, уровнем и т.п.

При этом главная героиня создает искусственную личность, персональные данные которой она и предъявляет в данной дискурсивной ситуации (*Miranda Star*), идентифицируя себе с ней лишь частично (*Jenni felt excited at the thought that someone was going to take Miranda clubbing*), воспринимая ее как некую внешнюю оболочку. Сценарий как бы раздваивается, приобретая новое измерение. Виртуальная Миранда собирается на свидание, тогда как реальная Дженни выступает скорее внешним наблюдателем, не ассоциирующим себя в полной мере со своей копией в игре.

Параметры неоднородного дискурсивного пространства меняют и формат информации, хранящейся в слоте МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ. Дженни идентифицирует своего нового знакомого как человека, проживающего в непосредственной близости (*That your's? Then we are neighbours!*), параллельно конструируя структуру знания, содержащую сведения о его реальном месте проживания, используя как косвенные данные (*Jenni noticed his English spelling. Most of the gamers were American*), так и прямые вопросы (*In True Life, do you live in England?*).

Данный пример иллюстрирует наметившуюся в англоязычной литературе тенденцию перехода к концепции множественного Я и реализации принципа ризомы [Киреева, 2004, с. 13]. Согласно данному принципу, элементы дискурсивного пространства организуются не в виде линейного списка, а в форме ризомы, отвергающей принципы начала, конца, центрирующего принципа и единого кода [Делез, 2010]. Ризома является отражением иного типа мышления, отличного от привычной читателю линейной логики «дерева» сюжета, который определяет в конечном итоге формат репрезентации знаний в ментальном мире читателя-интерпретатора, а следовательно, и облик картины мира в целом.

В случае с актуализацией в ментальном пространстве читателя-интерпретатора когнитивного сценария ЗНАКОМСТВО принцип ризомы находит свою реализацию в параллельном разворачивании двух линий, содержащих такие слоты, как ИМЯ СОБЕСЕДНИКА, ВНЕШНОСТЬ СОБЕСЕДНИКА, МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ и т.п. В процессе заполнения соответствующей информацией данные линии, узлы которых содержат информацию о реальной и виртуальной личностях, переплетаются, образуя ризомоподобную структуру. Формат данной структуры является оптимальным для аккумуляции информации о дуальной категории «реальная личность – виртуальная личность» и позволяет читателю реализовать в каждом конкретном акте интерпретации модель как бинарного, так и небинарного выбора из двух возможных вариантов.

Как следствие, данная структура обеспечивает упорядочивание всего многообразия интертекстуальных и интердискурсивных связей, существующих в неоднородном пространстве художественного текста [Олизько, 2010, с. 72]. Все это в свою очередь свидетельствует о важности феномена дуальной категории «реальная личность – виртуальная личность» в контексте изучения механизмов интерпретации художественного текста, представляющего в современной парадигме лингвистического научного знания как сложная самоорганизующаяся система порождения смыслов, которая обеспечивает существование разнообразных вариантов интерпретации концептов, составляющих в своей совокупности художественную картину мира [Молчанова, 2025].

Рассмотрение содержательных и композиционных особенностей англоязычных художественных текстов с точки зрения взаимодействия дискурсов раскрывает такую особенность художественного дискурса, как гетерогенность его пространства, в котором могут быть обнаружены следы самых разных институциональных дискурсов. Такая неоднородность является отражением жанрово-стилевой гибридности современного англоязычного романа, которая находит свою реализацию в появлении целого ряда новых жанров, например, таких как политический детектив или технотриллер.

Комплексный анализ феномена взаимодействия дискурсов в пространстве художественного произведения предполагает рассмотрение художественного текста в качестве среды, в которой функционируют элементы внешних по отношению к художественному дискурсу. Все это открывает перспективы для интерпретации феномена интердискурсивности как средства репрезентации художественной картины мира и способа манифестации языковой личности персонажа, являющегося субъектом взаимодействующих дискурсов.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Галичкина, Е. Н.** Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций) : специальность 10.02.20 – Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Елена Николаевна Галичкина. – Волгоград, 2001. – 21 с.
2. **Гарбовский, Н. К.** Теория перевода / Н. К. Гарбовский. – Москва: Изд-во МГУ, 2004. – 544 с.
3. **Делез, Ж.** Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Ж. Делез, Ф. Гваттари. – Москва: Астрель, 2010. – 895 с.
4. **Карасик, В. И.** Импликативная мощьность как когнитивно-дискурсивная характеристика объекта / В. И. Карасик // Когнитивные исследования языка. – 2025. – № 2 (63). – Ч. 1. – С. 62–68.
5. **Киреева, Н. В.** Постмодернизм в зарубежной литературе / Н. В. Киреева. – Москва: Флинта, 2004. – 216 с.
6. **Кожанов, Д. А.** Феномен интердискурсивности в контексте формирования авторской картины мира в жанре фантастики / Д. А. Кожанов // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2023. – № 1. – С. 113–120.
7. **Ловинк, Г.** Критическая теория Интернета / Г. Ловинк. – Москва: Ад Маргинем, 2019. – 304 с.

8. **Мамедов, А. К.** Идентичность в виртуальной реальности: новые альтернативы / А. К. Мамедов, Э. Д. Коркия // Теория и практика общественного развития. – 2017. – № 2. – С. 9–12.
9. **Молчанова, Г. Г.** Интертекстуальность фантастики как источник производности нового знания // Г. Г. Молчанова // Когнитивные исследования языка. – 2025. – № 2 (63). – Ч. 1. – С. 78–84.
10. **Олизько, Н. С.** Синергетические механизмы реализации интердискурсивных отношений / Н. С. Олизько // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2010. – № 1. – С. 66–73.
11. **Орехов, С. И.** Поиск виртуальной реальности / С. И. Орехов. – Омск: Изд-во Омского государственного педагогического университета, 2002. – 183 с.
12. **Фещенко, В. В.** Художественный дискурс: к определению термина в перспективе лингвоэстетики / В. В. Фещенко // Новый филологический вестник. – 2021. – № 1(56). – С. 16–35.
13. **Фурс, Л. А.** Фактор антропоцентризма в профессиональной коммуникации / Л. А. Фурс // Когнитивные исследования языка. – 2024. – № 4 (60). – С. 90–95.
14. **Чернявская, В. Е.** Текст в медиальном пространстве / В. Е. Чернявская. – Москва: URSS, 2013. – 232 с.
15. **Щирова, И. А.** Синкретизм как «измерение» научно-фантастического текста: опыт системного описания / И. А. Щирова // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2. Языкознание. – 2022. – Т. 2. – № 2. – С. 159–170.
16. **Faulks, S.** A Week in December / S. Faulks. – New-York: Vintage, 2016. – 183 p.

## REFERENCES

1. **Chernyavskaya, V. E.** Tekst v medialnom prostranstve / V. E. Chernyavskaya. – Moskva: URSS. 2013. – 232 s.
2. **Delez, Zh.** Tsyacha plato: Kapitalizm i shizofreniya / Zh. Delez, F. Gvattari. – Moskva: Astrel. 2010. – 895 s.
3. **Feshchenko, V. V.** Khudozhestvennii diskurs: k opredeleniyu termina v perspektive lingvoestetiki / V. V. Feshchenko // Novii filologicheskii vestnik. – 2021. – № 1(56). – S. 16–35.
4. **Furs, L. A.** Faktor antropotsentrizma v professionalnoi kommunikatsii / L. A. Furs // Kognitivnie issledovaniya yazyka. – 2024. – № 4 (60). – S. 90–95.
5. **Galichkina, E. N.** Spetsifika kompyuternogo diskursa na angliyskom i russkom yazykakh (na materiale zhanra kompyuternykh konferentsiy): spetsialnost

10.02.20 – Sravnitelno istoricheskoye. tipologicheskoye i sopostavitelnoye yazykoznanie : avtoreferat dissertatsii na soiskaniye uchenoy stepeni kandidata filologicheskikh nauk / Elena Nikolaevna Galichkina. – Volgograd. 2001. – 21 s.

6. **Garbovskiy, N. K.** Teoriya perevoda / N. K. Garbovskiy. – Moskva : Izdatelstvo MGU. 2004. – 544 s.

7. **Karasik, V. I.** Implikativnaya moshchnost kak kognitivno-diskursivnaya karakteristika obekta / V.I. Karasik // Kognitivnie issledovaniya yazyka. – 2025. – № 2 (63). – Ch. 1. – S. 62–68.

8. **Kireyeva, N. V.** Postmodernizm v zarubezhnoy literature / N. V. Kireyeva. – Moskva: Flinta. 2004. – 216 s.

9. **Kozhanov, D. A.** Fenomen interdiskursivnosti v kontekste formirovaniya avtorskoj kartini mira v zhanre fantastiki / D. A. Kozhanov // Voprosi kognitivnoi lingvistiki. – 2023. – № 1. – S. 113–120.

10. **Lovink, G.** Kriticheskaya teoriya Interneta / G. Lovink. – Moskv : Ad Marginem. 2019. – 304 s.

11. **Mamedov, A. K.** Identichnost v virtualnoy realnosti: novyye alternativy / A. K. Mamedov, E. D. Korkiya // Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya. – 2017. – № 2. – S. 9–12.

12. **Molchanova, G. G.** Intertekstualnost fantastiki kak istochnik proizvodnosti novogo znaniya // G. G. Molchanova // Kognitivnie issledovaniya yazyka. – 2025. – № 2 (63). – Ch. 1. – S. 78–84.

13. **Olizko, N. S.** Sinergeticheskiye mekhanizmy realizatsii interdiskursivnykh otnosheniy / N. S. Olizko // Voprosy kognitivnoy lingvistiki. – 2010. – № 1. – S. 66–73.

14. **Orekhov, S. I.** Poisk virtualnoi realnosti / S. I. Orekhov. – Omsk: Izdatelstvo Omskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta, 2002. – 183 s.

15. **Shchirova, I. A.** Sinkretizm kak «izmerenie» nauchno-fantasticheskogo teksta: opit sistemnogo opisaniya / I. A. Shchirova // Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 2. Yazikoznanie. – 2022. – T. 2. – № 2. – S. 159–170.

16. **Faulks, S.** A Week in December / S. Faulks. – New-York: Vintage, 2016. – 183 p.

*Статья поступила в редакцию 30.06.2025 г.*