
ЛИНГВИСТИКА (LINGUISTICS)

Оригинальная статья/Original article

УДК 82-31, 130.2, 81-139

<https://doi.org/10.26907/2541-7738.2026.3.95-114>

Трансформация нарративных тактик в текстах русско- и англоязычной прозы цифровой эпохи

Ю.Е. Валькова

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, г. Москва, Россия

yevalkova@fa.ru

Аннотация

В настоящей статье предпринят анализ процесса адаптации русско- и англоязычной прозы 1980–2024 гг. к условиям цифровой реальности через механизм ремедиации. Рассмотрена эволюция структур повествования от гипертекстовых экспериментов к имитации чатов и новостных лент. Исследована трансформация героя от романтизированного хакера эпохи киберпанка к депрессивному «цифровому кочевнику» и постчеловеку с «внешней душой» в смартфоне. Особое внимание уделено лингвистическим изменениям; проанализированы конкретные языковые тактики: проникновение «нетспика» (аббревиатуры, строчное письмо без знаков препинания), эмодзи как маркеры иллокутивной силы и синтаксические заменители, а также визуальный синтаксис (разрыв строки, имитирующий отправку сообщения в мессенджере). На примерах из текстов современных романов показано, как гибридизация устной и письменной речи перестраивает ритмико-синтаксическую структуру художественного текста. Сделан вывод о том, что литература, осваивая логику цифровых медиа, сохраняет свою антропологическую функцию – поиск человеческого и смысла бытия за маской аватара.

Ключевые слова: цифровая литература, нарративные стратегии, нарративные приемы, антропология героя, ремедиация, постчеловек, интерфейсный реализм, нетспик, сетература, цифровой кочевник

Для цитирования: Валькова Ю.Е. Трансформация нарративных тактик в текстах русско- и англоязычной прозы цифровой эпохи // Учен. зап. Казан. ун-та. Сер. Гуманит. науки. 2026. Т. 168, кн. 3. С. 95–114. <https://doi.org/10.26907/2541-7738.2026.3.95-114>.

Transformation of narrative tactics in Russian and English fiction during the digital age

Y.E. Valkova

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russia

yevalkova@fa.ru

Abstract

The digital revolution of the late 20th and early 21st centuries has fundamentally reshaped the field of literature. This article examines how world and Russian-language fiction has changed between 1980 and 2024 to adapt, using the mechanism of remediation, to the conditions of digital reality. The analysis traces the evolution of narrative structures from hypertext experiments to imitations of chats and news feeds, as well as the transformation of the literary character from the romanticized cyberpunk hacker to the depressed “digital nomad” and the post-human with an “external soul” stored in a smartphone. Particular attention is paid to linguistic mutations and specific narrative tactics, including the incorporation of Netspeak (abbreviations, lowercase writing without punctuation), the use of emojis as illocutionary markers and syntactic substitutions, and visual syntax (such as line breaks that mimic message delivery in instant messaging). The findings show that the hybridization of spoken and written language has modified the rhythmic and syntactic organization of literary texts, as illustrated by the examples from contemporary novels, and suggest that literature, by mastering the logic of digital media, retains its key anthropological function, which consists in searching for what makes us human and for the meaning of life behind the mask of the avatar.

Keywords: digital literature, narrative strategies, narrative techniques, literary character’s anthropology, remediation, post-human, interface realism, Netspeak, net literature, digital nomad

For citation: Valkova Y.E. Transformation of narrative tactics in Russian and English fiction during the digital age. *Kazan Journal of Historical, Linguistic, and Legal Research*, 2026, vol. 168, no. 3, pp. 95–114. <https://doi.org/10.26907/2541-7738.2026.3.95-114>. (In Russian)

Введение

Современный литературный процесс разворачивается на фоне беспрецедентной технологической трансформации, затрагивающей самые основы коммуникации. Период с 80-х годов прошлого века по настоящее время характеризуется переходом от аналоговой, печатной культуры к культуре цифровой, сетевой и алгоритмической. Этот сдвиг, часто сравниваемый по масштабу с изобретением письменности или книгопечатания, поставил перед художественной литературой экзистенциальный вызов: как репрезентировать реальность, которая все больше опосредуется экранами, кодом и мгновенной передачей данных? Ключевая проблема для литературы – сохранить статус инструмента познания человека, когда сама антропология меняется под воздействием цифровых интерфейсов.

Лингвистический аспект обозначенной трансформации остается недостаточно изученным. В отличие от нарратологических и антропологических изменений, языковые мутации – переход от нормативной письменной речи к гибридному «устно-письменному» коду, внедрение графических элементов (эмодзи, стикеров) в синтаксис, легализация аграмматизма и строчного письма – требуют системного анализа. В настоящей работе мы сосредоточимся

на конкретных языковых тактиках, которые авторы используют для симуляции цифровой среды: это имитация чат-лога с отсутствием знаков препинания и заглавных букв (К. Касулке), фрагментарный синтаксис, повторяющий скроллинг ленты (П. Локвуд), смешение языковых регистров для маркировки растворения идентичности (Д. Глуховский) и др.

В настоящей статье предпринята попытка анализа того, как мировая и русскоязычная проза последних 40 лет (с 1980 по 2024 г.) адаптируется к условиям «цифровой реальности». Мы исходим из гипотезы о том, что литература не просто пассивно отражает технический прогресс, но активно ремедирует (*remediates*) новые медиа, поглощая их языковую логику, синтаксис виртуальной коммуникации и темпоральность цифрового потока, чтобы создать новые формы эстетического опыта. Далее в работе мы будем различать нарративную стратегию (коммуникативную стратегию «самого рассказывания», направленную на установление определенного типа взаимоотношений между рассказчиком, описываемыми событиями и адресатом (читателем)) и нарративные тактики (конкретные языковые и композиционные приемы реализации «цифровой реальности»). Нарративная стратегия представляет собой дискурсивную категорию, соединяющую референтное событие (то, о чем рассказано) и нарративное (то, как рассказано), и влияет на стилистику описания мира, создаваемого в произведениях¹.

1. Материалы и методы

Теоретическим фундаментом работы служат концепции медиа-теории, в частности теория ремедиации Дж.Д. Болтера и Р. Грусина, согласно которой новые медиа (интернет, виртуальная реальность) заимствуют формы старых (книга, живопись), а старые медиа, в свою очередь, вынуждены имитировать свойства новых, чтобы выжить в новой экосистеме. Также важную роль играют концепция Н.К. Хейлз о постчеловеке и электронной литературе², теория конвергентной культуры Г. Дженкинса³ и лингвистические исследования Д. Кристала, описывающего «нетспик» (термин, обозначающий язык и поведение в Интернете) как новую языковую среду⁴.

¹ В настоящей статье классическое определение одного из ключевых современных специалистов в области нарратологии В.И. Тюпы трактуется расширительно. У В.И. Тюпы предметом нарратологии являются коммуникативные стратегии и дискурсивные практики рассказывания историй; в концепции ученого нарративные стратегии – это один из кластеров, входящих в коммуникативные (наряду с перформативными). В.И. Тюпа подробно исследует нарративные стратегии, восходящие к долитературным протожанрам (притча, сказание, анекдот, жизнеописание и др.), например, по поводу романа «Чапаев и Пустота» ученый замечает, что он написан «в стратегии анекдота». В монографии «Горизонты исторической нарратологии» детально охарактеризованы следующие стратегии: прецедентная, регулятивная, евангельского повествования, авантюрная, жизнеописания, построманная гибридная. Это не техники писательского ремесла, а «комплекс базовых риторических параметров повествовательного высказывания» (Тюпа В.И. Горизонты исторической нарратологии. СПб.: Алетейя, 2021. С. 83). Ранее исследователь в статье, посвященной поэтике романа «Доктор Живаго», дает такое определение термину: «нарративная стратегия представляет собой конфигурацию трех селективных моментов, взаимно обуславливающих друг друга:

- 1) той или иной нарративной картины мира (референтная компетенция автора);
- 2) нарративной модальности (креативная компетенция повествователя, рассказчика, хроникера);
- 3) нарративной интриги (рецептивная компетенция адресата)» [1, с. 9].

² Hayles N.K. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, IL: Univ. of Chicago Press, 1999. xiv, 350 p.

³ Дженкинс Г. Конвергентная культура. М.: Рипол-Классик, 2019. 384 с.

⁴ Crystal D. *Language and the Internet*. Cambridge Univ. Press, 2006. xii, 304 p.

Мы также опираемся на работы по цифровой оральности У. Онга, анализирующие, как в письменный текст возвращаются характеристики живой речи: спонтанность, контекстуальная зависимость. Лингвистическая методология исследования включает дискурс-анализ для выявления маркеров «нетспика» (аббревиатуры, строчное письмо, отсутствие пунктуации), сравнительный анализ синтаксических структур в традиционной и цифровой прозе (длина предложения, наличие/отсутствие союзов, разрыв строки), элементы лингво-прагматики для интерпретации эмодзи как иллокутивных маркеров (смягчение приказа, маркировка иронии). Эмпирический материал (фрагменты из романов К. Касулке “Several People Are Typing” (2021), П. Локвуд “No One Is Talking About This” (2021), Л. Ойлер “Fake Accounts” (2021), Д. Глуховского «Текст» (2017), И. Шипнигова «Стрим» (2024) и др., а также образцы русской сетературы («пирожки», «порошки»)) анализируются на уровне лексики, синтаксиса, пунктуации и визуальной типографики.

Нарративные стратегии непосредственно выражены в повествовании через соотношение точек зрения нарратора и героя – базовых перспектив, формирующих своего рода каркас любого нарративного высказывания, – в их отношении к читателю (адресату повествования) [2, с. 55]. Вслед за современными нарратологами (А.Е. Агратиным, В.И. Тюпой, В. Шмидом⁵, Ж. Женеттом⁶) мы трактуем нарративную стратегию как систему решений, определяющих три ключевых аспекта художественного высказывания: 1) позиционирование субъекта (кто и как ведет повествование – автор, рассказчик, алгоритм); 2) структуру создаваемого мира и его событийность (линейная/нелинейная, фрагментированная, гипертекстовая и т. п.); 3) роль адресата (активный соавтор, наблюдатель, участник, пассивный реципиент). В отличие от стратегии, нарративные техники – это конкретные повествовательные приемы и технические решения (например, использование эмодзи, имитация социальных сетей, фрагментация повествовательных структур), подчиненные общей стратегии.

Исследование структурировано вокруг трех ключевых осей трансформации:

1) нарратологическая ось представлена переосмыслением структуры нарратива; если в раннюю цифровую эру случались гипертекстовые эксперименты, то в эпоху социальных сетей участились проявления фрагментарной прозы с моделированием виртуального общения;

2) антропологическая ось показывает эволюцию литературного героя от романтизированного хакера киберпанка до депрессивного «цифрового кочевника», инфлюенсера и постчеловека, чья память вынесена в сетевое облако;

3) лингвистическая ось – мутация письменного языка: от нормативного синтаксиса к «нетспика» (редукция, аббревиация, отсутствие пунктуации), внедрение эмодзи как эле-

⁵ Ср., например: «Термин “нарративный”, противопоставляемый термину “дескриптивный”, или “описательный”, указывает не на присутствие опосредующей инстанции изложения, а на определенную структуру излагаемого материала. Тексты, называемые нарративными в структуралистском смысле слова, обладая на уровне изображаемого мира темпоральной структурой, излагают некое изменение состояния». Шмид В. Нарратология. М.: ЯСК, 2008. С. 12.

⁶ У Ж. Женетта позаимствуем понятие «фокализация» – выбор того, чье восприятие реальности получает читатель. От этого выбора зависит вся стратегия повествования. Нулевая – позиция «всеведущего» рассказчика, который знает и видит больше любого персонажа. У В.И. Тюпы это стратегия повествовательного всеведения (хоровая) [1, с. 13]. При внутренней фокализации взгляд ограничен кругозором одного персонажа. Стратегия может строиться на создании эффекта недостоверности или ограниченности повествования. При внешней фокализации читатель видит только внешнее поведение персонажа, не проникая в его мысли. Стратегия может быть направлена на создание объективного или загадочного повествования. В некоторых рассматриваемых далее произведениях наблюдается сочетание нескольких видов фокализации.

ментов иллюкативной силы и визуального синтаксиса, переход к строчному письму и разрыву строки как ритмической единице.

Особое внимание мы уделяем тому, как упомянутые глобальные тенденции преломляются в русскоязычном литературном поле, где феномен «сетературы» и специфика Рунета создали уникальные гибридные формы [3]. В настоящей работе применяются следующие методы исследования: литературоведческие (семиотический, герменевтический), культурологические (диахронический, структурно-функциональный, аксиологический) и лингвистические (дискурс-анализ, лингвопрагматический анализ, сопоставительный синтаксический анализ). Исследование проведено на материале текстов, в которых герой изображен в цифровой среде и которые относятся к определенному периоду современной литературы (80-е годы XX в. – 20-е годы XXI в.).

2. Результаты и обсуждение

2.1. Архитектоника цифрового повествования: от гипертекстового лабиринта к интерфейсному реализму. Взаимодействие цифровых технологий со структурой литературного произведения прошло сложный путь эволюции. На заре компьютерной эры писатели и исследователи были увлечены идеей нелинейности как освобождения от диктата автора – это была нарративная стратегия децентрализации авторской власти и привлечения читателя как сотворца. В эпоху Web 2.0 и социальных сетей фокус сместился на тактики имитации потока данных, многозадачности и интерфейсной опосредованности, когда происшедшее видится через рефлекссию в сети.

Первой значимой реакцией литературы на цифровой вызов стала попытка освоить гипертекст не просто как технический инструмент, а как новую эстетическую форму. В 80–90-х годах XX в., параллельно с развитием персональных компьютеров, возник феномен «электронной литературы» (electronic literature), который Н.К. Хейлз определяет как произведения, рожденные в цифровой среде и невозможные вне ее⁷[4].

Классические образцы гипертекстовой прозы, такие как “afternoon, a story” М. Джойса (1987) или “Patchwork Girl” Ш. Джексона (1995), предлагали читателю радикально новый опыт взаимодействия с текстом, реализуя нарративную стратегию читателя-соавтора. Вместо последовательного перелистывания страниц читатель перемещался по «лексиям» (термин Р. Барта) с помощью гиперссылок, формируя уникальную траекторию чтения [5]. Это воспринималось как реализация постструктуралистских идей о «смерти автора» и рождении «активного читателя-соавтора», который сам собирает смысл из фрагментов (wreader – термин Дж. Лэндоу, обозначающий читателя, взаимодействующего с гипермедийным произведением и приобретающего некоторые функции писателя).

Однако, как показывает ретроспективный анализ, гипертекстовая литература первого поколения столкнулась с серьезными когнитивными ограничениями. Необходимость постоянного выбора (кликов в электронной литературе) разрушала эффект погружения (immersion), создавая высокую когнитивную нагрузку и чувство дезориентации.

Несмотря на то, что чистый гипертекст остался узким жанром, его логика глубоко проникла в традиционную печатную литературу. Романы начала XXI в. стали имитировать структуру базы данных и сети. Д. Митчелл в “Cloud Atlas” («Облачный атлас») создает вложенную структуру наподобие матрешки, где истории прерываются на полуслове, что-

⁷ Hayles N.K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago IL: Univ. of Chicago Press, 1999. P. 26.

бы продолжиться через сотни страниц, имитируя переключение вкладок в браузере (I) [6]. Лингвистически роман представляет собой полифонию жанров и стилей. Например, дневник Адама Юинга (XIX в.) написан архаизированным книжным языком с оборотами вроде “I fear I have been somewhat prolix in this account” / «Я был чересчур многословен при ведении этого аккаунта»; письма Роберта Фробишера (30-е годы XX в.) – ироничным эпистолярным стилем с использованием музыкальных и алхимических терминов; сленговая речь Луизы Рей (70-е годы XX в.) изобилует сокращениями и жаргонизмами (“corporate stooge”, “dirtball”); постапокалиптический диалог с Сонми-451 (будущее) имеет элементы пиджина и в целом представляет речь не очень образованного человека (“Then I gonna eat this fish”). Каждый фрагмент требует от читателя переключения языкового регистра. Парадокс «Облачного атласа» заключается в том, что этот «доцифровой» роман становится одной из самых изощренных симуляций принципов гипертекстуальности и фрагментарности, предвосхищающая эстетику интерфейсного реализма. Формальное устройство романа – шесть вложенных друг в друга повествований. Эти истории, действие которых происходит в разные эпохи (от XIX в. до постапокалиптического будущего), расположены в хронологическом порядке, затем достигается «вершина» – центральная история Сонми-451, после чего нарратив возвращается в обратном порядке, чтобы завершить каждую из прерванных сюжетных линий. Роман отказывается от линейного нарратива, навязывая читателю нелинейную перспективу, как это было еще в «Игре в классики» Х. Кортасара. Структурному принципу организации романа дано объяснение в самом тексте. Молодой композитор Роберт Фробишер, один из главных персонажей, сочиняет «Секстет для смещающихся солистов», описывая его как произведение, где «в первом наборе каждая мелодия прерывается своей преемницей, а во втором каждое прерывание продолжается в обратном порядке». Это музыкальное произведение – метафора структуры самого романа, которая напрямую воспроизводит логику цифрового интерфейса с его многозадачностью, необходимостью постоянно переключать внимание между параллельными процессами. Шесть главных героев не являются родственниками и не встречаются друг с другом. Однако их связывают мотив кометы в виде родинки на теле, повторяющиеся имена и сны. Этот прием разрушает классический психологизм: личность перестает быть уникальной, становясь лишь звеном в бесконечной цепи перерождений и повторений (что восходит к ницшеанской теории «вечного возвращения»).

Дж. Иган в “A Visit from the Goon Squad” («Время смеется последним») использует фрагментарную структуру, где главы выполнены в разном жанре и стиле, что отражает дискретность восприятия времени и памяти (II). Лингвистически этот принцип реализуется через резкие переходы между стилями: глава “Found Objects” («Найденные объекты») написана как поток сознания персонажа-подростка с нарушенной пунктуацией и рваным синтаксисом (“You think about the third time and you have to blow your nose which you do” / «В третий раз вы задумываетесь, и вам нужно высморкаться, что вы и делаете»); глава “Selling the General” / «Продать в общем смысле» – это интервью, стилизованное под стенограмму диалога; глава “Great Rock and Roll Pauses” / «Прекрасные рок-н-рольные паузы» – презентация PowerPoint с маркированными списками, сносками и шрифтом без засечек (“Slide 3: The pause. Not the pause you think. The pause inside the pause” / «Слайд 3. Пауза. Но не та пауза, про которую вы подумали. Пауза внутри паузы»). Название романа содержит метафору: “goon squad” – это «банда головорезов», а в переносном смысле – «неумолимое время» (time as a goon). Дж. Иган исследует, как персонажи стареют, деградируют, меняют профессии и ценности на фоне технологических изменений. В отличие от классического

романа, выстроенного вокруг хронологического развития сюжета и психологической эволюции героев, “A Visit from the Goon Squad” представляет собой коллаж из 13 глав, каждая из которых могла бы существовать как самостоятельный рассказ. Действие прыгает между 70-ми, 80-ми, 90-ми годами XX в., нулевыми и даже футуристическим 2020-м (с добавлением «слайд-шоу»). Главные герои (бывший продюсер Бенни Салазар и его ассистентка Сьюзи) не являются центрами повествования в привычном смысле; они лишь узлы, через которые проходят второстепенные персонажи, получающие в определенных главах статус протагонистов.

Дж. Иган отказывается от причинно-следственной логики. Вместо этого она организует материал как базу данных: читатель получает отдельные главы, каждая из которых маркирована временем, местом и точкой зрения персонажа. Связи между этими записями не навязываются автором, а должны быть установлены читателем самостоятельно. Это прямое заимствование принципов гипертекста, перенесенное на бумажную страницу.

Нарративная стратегия Дж. Иган может быть определена как «алгоритмическая ретроспектива». Автор моделирует работу поискового алгоритма: вместо того чтобы двигаться от начала к концу, роман ассоциативно перескакивает между датами, каждый раз обнаруживая новые грани одних и тех же событий. Например, в главе “A to B” мы видим историю Сьюзи через два временных среза, а в главе “Selling the General” – историю ее брата, рассказанную непосредственным участником. Линейное время оказывается расщепленным, а персонажи предстают как набор версий самих себя в разные моменты жизни. Наиболее оригинальной в романе является глава “Great Rock and Roll Pauses” (презентация PowerPoint). Двенадцатилетняя дочь Сьюзи, Элисон, создает слайд-шоу, в котором анализирует «паузы» (моменты затишья в рок-песнях) и одновременно рассказывает о распаде своей семьи. В этой главе писатель использует тактику визуальной типографики: текст имитирует интерфейс презентационного программного обеспечения. Вот фрагмент одного из слайдов: “My brother is not weird about silence. He is weird about music. He likes silence more than music. But he likes the pause more than the silence. (See Slide 8)” / «Мой брат не испытывает странных чувств к тишине. Он испытывает странные чувства к музыке. Ему тишина нравится больше, чем музыка. Но пауза ему нравится больше, чем тишина. (См. слайд 8)». Сноски, отсылки к другим слайдам, маркированные списки и лаконичные предложения создают эффект чтения не художественного текста, а рабочего документа. Такой прием стирает границу между литературой и деловой коммуникацией, что является прямым заимствованием из цифровой офисной среды.

Если авторы гипертекстов пытались изменить структуру чтения, то следующее поколение цифровой литературы сфокусировалось на форме коммуникации. На фоне повсеместного распространения электронной почты, мессенджеров и корпоративных чатов литература обратилась к обновлению эпистолярного жанра. Подобное привело к рождению «интерфейсного реализма», направления, где интерфейс программы становится не просто рамкой, а единственным пространством действия. Например, в романе Аравинда Адиги “The White Tiger” («Белый тигр») форма электронных писем, адресованных китайскому премьеру, используется для создания специфической интонации – смеси исповеди и политического памфлета (III). Язык писем имитирует неформальную, даже фамильярную устную речь с характерными междометиями и разговорными оборотами, но при этом сохраняет структуру деловой переписки: “Sir, I am writing this letter to you because I am the most successful businessman in the whole of Bangalore” / «Уважаемый господин, я пишу вам это

письмо, потому что я самый успешный бизнесмен во всем Бангалоре». Электронное письмо, в отличие от бумажного, обладает парадоксальной темпоральной характеристикой: оно доставляется мгновенно, но его чтение может быть отложено. Этот разрыв создает в современных романах напряжение, связанное с ожиданием ответа, проверкой статуса прочтения и молчанием.

Более ранний пример – роман Р. Виттига “Blue Company” («Голубая компания», 2001), где повествование разворачивается через серию электронных писем, вовлекая читателя в роль конфиденнта (IV). Каждое письмо имеет тему (Subject), дату и обращение. Текст письма часто содержит сокращения и маркеры электронной переписки, например, “ASAP”, “FYI”, “Thx”. “Blue Company” – только первая часть двухчастного электронного романа, вторая часть – “Kind of Blue” («Вид голубого») С. Реттберга. Когда публикация глав “Blue Company” в 2002 г. внезапно закончилась, С. Реттбергу стало так их не хватать, что он начал составлять и отправлять Р. Виттигу по электронной почте свое продолжение, в котором персонажи “Blue Company” переосмыслены и переработаны. Вместе “Blue Company” и “Kind of Blue” образуют цельное произведение в новом стиле – интимной переписки «чат-почты». Здесь литература начинает играть с границами реальности, вторгаясь в личное пространство почтового ящика читателя.

Радикальным развитием этой тенденции стал переход к чат-форматам. Роман К. Касулке “Several People Are Typing” («Несколько человек печатают», 2021) представляет собой образец «Slack-романа» (V). Сюжет произведения строится вокруг героя, чье сознание оказывается буквально запертым в корпоративном мессенджере Slack. Вся языковая ткань романа – это лог чата. Вот характерный фрагмент, где герой пытается сообщить о своем положении, но система отвечает шаблонными сообщениями:

User_386: I think I'm stuck in the Slack.

Slackbot: That's not possible.

Slackbot: Try typing /away.

User_386: Doesn't work /

«Пользователь_386: Я думаю, что я застрял в Slack.

Чат-бот Slack: Это невозможно.

Чат-бот Slack: Попробуйте напечатать /away.

Пользователь_386: Не работает».

Здесь отсутствуют авторские ремарки, описания, внутренние монологи. Язык полностью лишен метафор и образности – только команды, статусы, эмодзи и смайлики.

Анализ нарративной стратегии “Several People Are Typing” демонстрирует, что новый литературный герой в принципе нематериален. Весь роман состоит исключительно из реплик в чате. Физическое тело героя отсутствует, он редуцирован до текстовых сообщений, статусов и эмодзи, что позволяет автору исследовать экзистенциальный ужас цифровой бестелесности: «Я здесь, но меня нет». Одним из антагонистов становится Slackbot – алгоритм, который обретает подобие субъектности. В отличие от традиционного эпистолярного романа, где письма служат окном во внутренний мир персонажей, здесь чат является единственной реальностью. Диалоги с ботом показывают автоматизацию общения: реплики бота – это заранее запрограммированные ответы (“That's not possible”, “I'm sorry, I didn't understand that”), что подчеркивает границу между живой речью и машинным языком. Позиция креативного субъекта – автор скрыт за симуляцией машинного лога; создаваемый мир – это корпоративный чат, где отсутствуют пространство и время в классическом смысле; по-

зияция адресата – читатель вынужден сам реконструировать события по обрывкам диалогов. Таким образом, нарративная стратегия К. Касулке строится на тотальной редукции повествовательных средств, а в качестве тактик в данном произведении выступают отсутствие авторских ремарок, использование системных сообщений как сюжетообразующих элементов, имитация многоканальности (#general, #random, #help). Тот факт, что действие происходит параллельно в разных каналах, имитирует опыт современной работы, требующей постоянного переключения контекстов и многозадачности. Диалоги героя с ботом поднимают философский вопрос об автоматизации общения и границах между человеческой и машинной речью.

Такая форма повествования возвращает прозу к принципам драмы: здесь нет авторских описаний, пейзажей или внутреннего монолога в классическом смысле. Характер персонажа раскрывается исключительно через его речевую маску, скорость ответов, использование гифок и пунктуацию. Одной из доминирующих техник современной прозы, являющейся следствием цифровизации общества, является фрагментарность, которая мимикрирует под структуру новостной ленты (feed) социальных сетей. Это ответ литературы на изменение когнитивных паттернов читателей, сформированных скроллингом.

Романы Дж. Оффил (“Dept. of Speculation” / «Департ. спекуляции»), О. Лэнг (“Crudo”) и П. Локвуд (“No One Is Talking About This” / «Никто не говорит об этом») построены из коротких, изолированных фрагментов, разделенных пробелами (VI–VIII). Фрагментарность закреплена на синтаксическом уровне: предложения часто незавершенные, отсутствуют союзы и логические переходы: например, в романе П. Локвуд “No One Is Talking About This”: “She came out of the portal and saw a picture of a dog. Then she saw a picture of a baby. Then she saw a picture of a war. Then she saw a video of a man eating a shoe. She scrolled. She scrolled. She scrolled” / «Она вышла из портала и увидела фотографию собаки. Потом она увидела фотографию младенца. Потом она увидела фотографию войны. Потом она увидела видео, где мужчина ест ботинок. Она листала. Она листала. Она листала». Такой синтаксис имитирует скроллинг ленты, где каждое сообщение – это отдельный пост, лишенный связи с предыдущим. Подобная структура воспроизводит ритм потребления информации в социальных сетях. Наблюдается эффект контрастного монтажа, при котором глубокое философское размышление может соседствовать с бытовыми деталями, что также создает эффект эмоциональной нестабильности. В таких текстах часто размывается граница между личным «Я» рассказчика и коллективным разумом сети, который говорит хором голосов, мнений и трендов.

Роман Л. Ойлер “Fake Accounts” («Фальшивые аккаунты») представляет собой мета-комментарий к описанной тенденции (IX). Рассказчица, работающая блогером, сознательно использует тактику фрагментарного нарратива, при этом иронизируя над ней как над худшим аспектом современной жизни. Язык романа насыщен гиперссылками, вставленными прямо в текст (например, “I read about it here” / «Я прочла об этом здесь»), “as you can see” / «как вы можете видеть»), хештегами (#woke, #irony), а также повторами, имитирующими рефлексии в соцсетях (“I am a person who writes things. I write things. That is what I do. I write” / «Я тот человек, кто пишет вещи. Я пишу вещи. Вот что я делаю. Я пишу»). В отличие от К. Касулке, Л. Ойлер вводит рефлексирующую инстанцию – рассказчица-блогер постоянно комментирует саму фрагментарность ежедневной рутины, тем самым создавая нарративную стратегию дистанцированной самоиронии. Например, в главе, где описывается протестный марш, текст прерывается рецептом пирога и мемом про кота – этот монтаж служит

не столько для передачи хаоса, сколько для демонстрации невозможности линейного нарратива в эпоху информационной перегрузки. Писатель имитирует не только структуру, но и интонацию сети: ее проза «легкомысленная» (flippant), перенасыщенная гиперссылками, иронией и постоянной оглядкой на воображаемую аудиторию. Роман демонстрирует, как логика создания контента (content creation) подменяет собой логику проживания жизни.

В эпоху конвергентной культуры (по Г. Дженкинсу) литературное произведение перестает быть замкнутой вещью в себе и становится центром мультимедийной вселенной. В мультимедийном сторителлинге история разворачивается одновременно на множестве платформ: книга задает основной сюжет, а блоги персонажей, видео на YouTube, аккаунты в соцсетях и подкасты расширяют вселенную, сообщая детали, недоступные в основном тексте.

Ярким примером сторителлинга в российском онлайн-пространстве стали проекты «1917. Свободная история»⁸ и сериал для смартфонов «1968. Digital». Хотя это документальные проекты, они используют тактику имитации социальной сети (посты, комментарии, сториз), реализуя нарративную стратегию погружения в прошлое через интерфейс настоящего. Проект начинается 14 ноября 1916 г. и заканчивается 18 января 1918 г. Пользователю выдаются прежде всего посты, соответствующие дню в настоящем: например, 29 мая 2026 г. можно увидеть посты от 29 мая 1917 г. (Александр Блок находится на ул. Офицерской, 57, кв. 21 и жалуется на требования Ф. Сологуба). Исторические личности (от Николая II до военных) «ведут» свои аккаунты (использованы фрагменты дневников и писем, соответствующих дате), комментируют посты друг друга (в том числе и пользователи «ВКонтакте»), что создает эффект сопричастности и переводит исторический нарратив на язык, понятный «цифровому поколению». В художественной литературе подобное проявляется в создании внутри книг QR-кодов, ведущих на музыкальные плейлисты или видео-арт, что превращает чтение в мультимодальный опыт [7].

2.2. Антропология цифрового героя от романтического хакера киберпанка к депрессивному представителю прекариата. Смена технологического уклада неизбежно влечет за собой трансформацию представлений о человеке. Литература последних 40 лет зафиксировала эволюцию героя от техно-оптимиста или техно-бунтаря к человеку, глубоко травмированному и измененному цифровой средой.

Образ хакера, ключевой для литературы конца XX в., претерпел кардинальные изменения, отражающие превращение IT из субкультуры в доминирующую индустрию. Рассмотрим механизмы репрезентации героев.

В классическом киберпанке (в произведениях У. Гибсона, Б. Стерлинга) хакер изображался как романтический герой-одиночка. Он существовал на периферии общества (high tech, low life), противостоял мегакорпорациям и использовал киберпространство как зону свободы от несовершенства физического мира. Язык хакеров в таких текстах насыщен технической лексикой, неологизмами и сокращениями: “cyberspace”, “deck”, “ICE” (Intrusion Countermeasures Electronics), “flatline”. Эти термины вводились авторами как часть субкультурного жаргона и затем мигрировали в реальный язык IT-сообщества. Протагонистом был преимущественно мужской, маскулинный тип, наследующий черты героев нуара и вестерна [8]. В произведении У. Гибсона «Нейромант» образ хакера Кейса строится через оппозицию тела и сознания: его физическое тело немощное и больное, но в киберпространстве он обретает могущество. Речь Кейса в реальном мире отрывиста, минималистична («Ратц работал барменом», «Мне нужна программа»), тогда как его внутренние монологи во время «погру-

⁸ URL: <https://ru.project1917.com>, свободный.

жения» в матрицу становятся метафоричными и экспрессивными. Повествование ведется с позиции иммерсивного наблюдателя; читатель подключается к виртуальным ощущениям героя, синхронизируется с его восприятием матрицы. Это реализует определенную нарративную стратегию, которую можно назвать техно-эскапизмом, когда реальный мир деградировал, а ценность имеет только виртуальный (X).

В литературе посткиберпанка (Н. Стивенсон, К. Доктороу) и современном реализме хакер деромантизируется. В романе Н. Стивенсона «Алмазный век» хакер уже не маргинал, а представитель среднего класса (XI). Нарративная стратегия меняется: появляется множественная фокализация (точки зрения разных персонажей), технические гаджеты становятся рутиной и больше не фетишизируются, конфликт переносится в социальную сферу (автор показывает, как технологии влияют на воспитание, политику, искусство). Герой уже не волк-одиночка, а часть системы. Язык героев лишен техно-экзотики; они говорят на стандартном, даже утилитарном английском, перемежая его деловыми и бюрократическими клише (“efficient” / «эффективный», “optimize” / «оптимизировать», “metrics” / «метрики»). Герои же таких романов, как “Makers” или “Reamde”, – это полностью интегрированные члены общества, часто представители среднего класса (XII, XIII). В «Reamde» Н. Стивенсона геймерский сленг (“respawn” / «возвращение игрока после его убийства», “loot” / «добыча», “raid” / «захват») смешивается с описаниями финансовых операций, что отражает сращение игровой культуры с реальной экономикой. Персонажи имеют семьи, платят ипотеку, а их взаимодействие с технологиями носит прагматический, созидательный характер. Важным сдвигом стало появление разнообразия в типаже протагониста: появляются женщины-хакеры, представители этнических меньшинств занимают центральное место, переставая быть экзотическим дополнением [9]. Технология в изучаемых текстах становится повсеместной, невидимой и рутинной частью быта, а не магическим артефактом.

С развитием удаленной работы и гиг-экономики в литературе появляется новый персонаж – «цифровой кочевник», не привязанный к географическому месту, работающий на ноутбуке в любой точке мира [10].

Исследователи выделяют четыре ключевых архетипа, формирующих названный образ в медиа и литературе:

- 1) вдохновитель (the Inspirator): транслирует нарратив «Как я это сделал», романтизируя разрыв с офисным рабством;
- 2) учитель: продает курсы и инструкции, превращая образ жизни в товар;
- 3) инфлюенсер: создает идеализированный визуальный образ (ноутбук на пляже), скрывая собственную никчемность и одиночество;
- 4) комьюнити-менеджер: пытается создать искусственные сообщества взамен утраченных социальных связей [11].

Художественная литература часто относится к подобному персонажу критически. В романах (начиная с “The Beach” («Пляж») А. Гарленда (XIV) как предтечи и заканчивая современными текстами о Бали и Таиланде) исследуется темная сторона номадизма: неоколониализм, джентрификация локальных сообществ и экзистенциальное одиночество [12]. Герой, пользуясь привилегией зарабатывать в долларах, тратить в рупиях, оказывается чужим и для местной культуры, и для своей родины. Его свобода оборачивается невозможностью построить длительные отношения и обрести свое место на планете⁹.

⁹ de Loryn B. An exploration of the digital nomad lifestyle in pandemic times. *PhD Thesis*. Cairns, James Cook Univ., 2023. 181 p. <https://doi.org/10.25903/e3xp%2D9p13>.

Кроме того, социальные сети породили тип персонажа, чья жизнь подчинена производству контента. Литература исследует психологический разрыв между «онлайн-Я» и реальным человеком. Например, в романе “No One Is Talking About This” происходит расщепление идентичности героини П. Локвуд (VIII). Язык первой части романа – это мемный, изобилующий сокращениями и хештегами поток сознания (“People are saying. The portal is saying. I am saying” / «Люди говорят. Портал говорит. Я говорю», “Imagine being a person who wakes up and thinks about something other than the portal. I cannot” / «Представьте себе человека, который просыпается и думает о чем-то другом, кроме портала. Я не могу»). Во второй части, после реальной трагедии, язык становится минималистичным, сухим (“My sister called. Something is wrong with the baby” / «Мне позвонила сестра. С ребенком что-то не так»). Смена языкового регистра маркирует переход от симуляции к реальности. Конфликт строится на крахе перформативности (как героиня хочет предстать перед людьми) и биологической реальности¹⁰.

Теневой двойник инфлюенсера – интернет-тролль. Исследователи современной литературы (например, в произведениях, анализирующих «темную тетраду» личностных черт: нарциссизм, садизм и др.) видят в тролле реинкарнацию «подпольного человека» Ф.М. Достоевского [13]. Язык тролля в художественных текстах часто пародирует эмоциональный дискурс соцсетей: преувеличенные восклицания, капслок, агрессивные сокращения (“LOL пооб”, “cry more”), это герой, движимый resentmentом, завистью и желанием разрушить чужую «успешную» картинку. Анонимность сети дает выход подавленной агрессии («токсичная расторможенность»), превращая троллинг в форму извращенной социализации.

Более реалистичные произведения исследуют границы человеческого в условиях, когда сознание становится данными. В романе Дж. Иган “The Candy House” («Конфетный дом») описана технология “Own your unconscious” («Овладей своим бессознательным»), позволяющая выгружать память в облако и делиться ею, что приводит к радикальной трансформации идентичности: границы приватности исчезают, память становится публичным ресурсом, воспоминания превращаются в товар (XV). Язык романа фиксирует эту утрату: персонажи говорят о своих воспоминаниях в терминах файлов и данных (“upload” / «выгрузить», “download” / «загрузить», “external drive” / «внешний диск»). Герои теряют нарративную независимость – право быть авторами собственной истории, так как их прошлое доступно для просмотра и анализа алгоритмами [14]. Происходит размытие личности, когда герой задается вопросом: если он может пережить чужие воспоминания как свои, где заканчивается один человек и начинается другой? Это художественное воплощение теории постчеловека Н.К. Хейлз, согласно которой мы уже являемся гибридами биологии и информации¹¹.

Специфической реакцией российской литературы на цифровое ускорение стало появление фигуры «ретрогероя» – персонажа, ментально или физически укорененного в прошлом [15]. В произведениях Евгения Водолазкина («Лавр», «Авиатор») или Владимира Сорокина («Теллурия») герои либо живут в альтернативном прошлом/будущем с архаич-

¹⁰ Pierce E.K. Posthumanism in literature: Redefining selfhood, temporality, and reality/ies through fiction. MA Thesis. Chapman Univ., 2024. Chapman University Digital Commons. 58 p. <https://doi.org/10.36837/chapman.000585>.

¹¹ Hayles N.K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago, IL: Univ. of Chicago Press, 1999. xiv, 350 p.

ным укладом, либо (как в «Авиаторе») сознание человека начала XX в. переносится в современность (XVI–XVIII). Подобное интерпретируется как защитный механизм культуры: перед лицом «цифрового шока», размывания этики и ускорения времени (dromology), герой (и автор) ищет опору в традиции, религии или домодернистской целостности. Ретрогерой – это антипод цифрового кочевника; он ищет не свободы перемещения, а укорененности и онтологической весомости.

2.3. Лингвистическая мутация: нетспик, устная речь и визуальный синтаксис.

Цифровая среда трансформирует не только то, о чем пишется литература, но и то, как она пишется. Язык художественной прозы испытывает мощное давление со стороны интернет-коммуникации, что приводит к гибридизации устных и письменных форм.

Лингвист Д. Кристал в своих работах определяет язык интернета (Netspeak) не как «испорченную» письменную речь, а как новую «третью среду» (third medium), сочетающую свойства письменного текста (фиксацию, визуальность) и устного диалога (спонтанность, синхронность, эфемерность)¹². Современная литература активно инкорпорирует следующие тактики: 1) редукция и экономия языковых средств, использование аббревиатур (LOL, OMG, IMXO), пропуск гласных, сленговые сокращения (это служит маркером принадлежности героя к определенному поколению или субкультуре)¹³; 2) частичное отсутствие пунктуации, написание текста строчными буквами (как в поэзии Рупи Каур или сообщениях героев “Several People Are Typing”) становится стилистическим приемом, маркирующим интимность, неформальность или усталость, отказ от официальной иерархии «большой буквы».

В качестве иллюстрации приведем фрагмент из чат-романа “Several People Are Typing” (V). Здесь отсутствуют точки в конце сообщений, нет заглавных букв, используются характерные для мессенджеров сокращения и статусы:

user_001: hey anyone seen the new project file

user_002: not me

user_001: slackbot where is it

slackbot: i found 42 results for 'project file'

user_001: this is not helpful /

«Пользователь_001: Привет, кто-нибудь видел новый файл проекта?

Пользователь_002: Я нет.

Пользователь_001: Slackbot, где он?

Чат-бот Slack: Я нашел 42 результата по запросу “файл проекта”.

Пользователь_001: Это бесполезно».

В приведенном отрывке мы видим отсутствие знаков препинания, строчные буквы даже в начале предложений, императивные конструкции, обращенные к боту (“slackbot where is it”), а также стандартные статусные ответы системы. Такой синтаксис имитирует естественную неподготовленную речь в условиях дефицита времени.

Из примеров на русском языке приведем роман «Стрим»¹⁴ И. Шипнигова; текст романа представляет псевдовербатим, поток сознания, где автор весьма свободно обращается с пунктуацией и орфографией: отсутствуют заглавные буквы, точка часто заменена переносом.

¹² Crystal D. Language and the Internet. Cambridge Univ. Press, 2006. xii, 304 p.

¹³ Дженкинс Г. Конвергентная культура. М.: Рипол-Классик, 2019. 384 с.

¹⁴ Роман стал лауреатом премии «Национальный бестселлер».

сом строки, орфография намеренно упрощена («чѐ», «ща», «пацталом») (XIX). Приведем характерный отрывок:

*а ты чѐ думал
я когда в армию пошел
думал там
а там
как в телефоне*

Разрыв строки имитирует отправку каждого короткого сообщения в чате, а отсутствие знаков препинания – разговорную интонацию без пауз.

Концепция «цифровой оральности» (“Digital Orality”), развивающая идеи Уолтера Онга о вторичной устности, описывает введение в письменный текст характеристик живой речи: перформативности, контекстуальности и эмоциональной насыщенности [16], что проявляется через переосмысление пунктуации и разрыв строки в функции ритмической единицы. В цифровой переписке точка в конце короткого сообщения часто воспринимается как знак агрессии, холодности или конца разговора. Литература, имитирующая чаты, воспроизводит эту норму: отсутствие точки становится знаком открытости и продолжения коммуникации [17].

В романе П. Локвуд “No One Is Talking About This” точка в конце абзаца используется как элемент драматургии: когда героиня погружена в «портал» (социальные сети), точки нет, предложения перетекают друг в друга. Когда же она сталкивается с реальной трагедией, появляются короткие, рубленые фразы с точками: “My sister called. Something is wrong. I am driving. The baby is in the hospital” / «Мне позвонила сестра. Что-то не так. Я за рулем. Ребенок в больнице».

В русской сетературе уникальным явлением стали «пирожки»¹⁵ и «порошки»¹⁶ – стихотворения из четырех строк с фиксированным ритмом, которые распространяются через соцсети. Их тактика – разрыв строки, который имитирует отправку отдельного сообщения и создает рваный ритм, отличный от ритма традиционной поэзии. Текст читается рывками, воспроизводя дискретность цифрового мышления. Знаки препинания и прописные буквы не используются. Это нарративная стратегия минималистской рефлексии: в предельно сжатой форме автор фиксирует сиюминутное эмоциональное состояние, ориентируясь на быстрое потребление контента. В социальной сети «ВКонтакте» есть сообщество «Пирожки+», в котором состоит больше 383 тыс. подписчиков. Часто кто-нибудь из пользователей пред-

¹⁵ Стихотворение-пирожок (четыре строки, ямб, обычно 9-8-9-8 слогов, без рифмы и заглавных букв):

седая мама космонавта
встречает сына у дверей
ворчит беззлобно эх сережка
опять измазался в луне

URL: https://vk.com/wall-28122932_566363, свободный.

Здесь нет заглавных букв, знаков препинания, каждая строка – отдельное сообщение. Отсутствие рифмы и строгий размер создают эффект неподготовленной, спонтанной речи, но при этом сохраняется поэтическая структура. Это гибрид фольклорного четверостишия и SMS-сообщения.

¹⁶ Стихотворение-порошок (четыре строки, четырехстопный ямб (обычно), первая и третья строки рифмуются, а вторая и четвертая – нет (иногда рифмуются все), обычно последняя строка состоит из двух слогов). Чаще всего порошки имеют ироничный или абсурдный оттенок, сходны с лимериками:

я с детства запомнил есть рай и есть ад
но к старости мысли ослабли
иду в новый мир на дороге лежат
грабли

URL: https://vk.com/wall-28122932_566519, свободный.

лагает две начальных строки, а другие пользователи – концовку. Также издавались бумажные сборники таких совместных юмористических сетевых произведений.

Литература, традиционно являвшаяся вербальным искусством, становится мультимедальной в сетевой среде. Внедрение графических элементов (эмодзи, смайликов) в тело художественного текста – один из самых заметных сдвигов.

Исследования показывают, что эмодзи выполняют сложные лингвистические функции:

1) маркеры тона: смайлик в конце предложения смягчает приказ до просьбы или маркирует иронию, которую трудно передать текстом [17];

2) синтаксическая замена: эмодзи могут заменять целые слова или предложения, выступая в качестве идеограмм; в переписке персонажей «Текста» Д. Глуховского встречается: «Ок, иду :)» – здесь скобка (эмодзи) заменяет фразу «я в хорошем настроении»;

3) эмоциональная пунктуация: серии эмодзи создают эмоциональный ритм и визуальные паузы; в современной прозе (особенно в жанре Young Adult) авторы используют эмодзи не как декорацию, а как необходимый элемент характеристики персонажа; набор эмодзи может говорить о возрасте, гендере и культурном коде героя больше, чем его внутренний монолог.

Языковой ландшафт литературы обновляется за счет сленга поколений Z и Альфа, рожденного в недрах TikTok, Roblox и игровых чатов. Слова-концепты, такие как *rizz* («харизма»), *sus* («подозрительный»), *cringe* («испанский стыд»), *NPC* («неигровой персонаж»), проникают в литературу [18]. В романе Л. Ойлер “Fake Accounts” рассказчица использует слово “cringe” как самодиагностику своей позиции в сети: “Everything I posted felt deeply cringe within minutes, but I posted anyway” / «Все, что я постила, через несколько минут вызывало у меня чувство стыда и неловкости, но я все равно это делала». Особый интерес представляет аббревиатура NPC, которая перешла из игрового сленга в социальную метафору. В литературе он используется для описания чувства деперсонализации, потери субъектности и автоматизма существования в толпе, что перекликается с экзистенциалистскими темами XX в., но на новом технологическом витке.

2.4. Специфика российского контекста: сетература и новая искренность. Российская литература осваивает цифровую реальность в уникальном контексте, обусловленном историей Рунета, наследием самиздата и специфической ролью литературы в обществе.

В 90-х годах прошлого столетия в России сформировался феномен «сетературы», который многие исследователи связывают с традицией самиздата. Библиотека Максима Мошкова (Lib.ru, 1994), сайты Стихи.ру и Проза.ру стали платформами, где литература существовала вне рыночных ограничений. Подобное явление создало культуру свободного доступа и интерактивности, когда обратная связь от читателя (в гостевых книгах) была важнее редакционного отбора.

Е.С. Моштылева в своем диссертационном исследовании¹⁷ выделяет специфические нарративные модели, сформировавшиеся в российском сегменте сети:

1) блоголитература и «новая искренность»: в «Живом журнале» (LiveJournal), а позже в соцсетях расцвел жанр исповедальной прозы (автофикшн); тексты о личном опыте, травмах, борьбе с зависимостями строятся по принципу сериальности и предельной откровенности;

2) нарратив «крафтовых медиа»: появление микромедиа и тематических каналов (например, о ментальном здоровье или феминизме) породило особый тип сторителлинга, сочетающего личную историю с социальной публицистикой и образовательным контентом.

¹⁷ Моштылева Е.С. Модели наррации в современной русскоязычной Интернет-коммуникации: лингво-прагматический и лингвостилистический анализ: дис. ... канд. филол. наук. Нижний Новгород, 2021. 190 с.

В качестве русскоязычного примера рассмотрим наиболее репрезентативное произведение, посвященное новой цифровой реальности. Роман Д. Глуховского «Текст» (2017) является ключевым для понимания осмысления цифровой реальности (XX). Сюжет строится на том, что главный герой Илья Горячев, освободившись из тюрьмы, убивает полицейского Петра Хазина и завладевает его смартфоном. Повествование строится как череда эпизодов, в которых Илья читает чужие сообщения, отвечает на них, имитирует чужую жизнь. Ключевая тактика – включение в нарратив прямых цитат из телефонной переписки, которые даны без кавычек и авторских комментариев, что создает эффект подслушивания и одновременно размывает границу между своим и чужим голосом. Лингвистически роман построен на контрасте двух языковых регистров. Переписка убитого полицейского изобилует примерами молодежного сленга, эмодзи и сокращений: «спс бро, «конеч, «ща подъеду, «:)), «<3». Речь же главного героя Ильи, отсидевшего семь лет в тюрьме, более литературная, с развернутыми предложениями и правильной пунктуацией. Когда Илья начинает вести переписку от имени Петра, его язык постепенно «заражается» сленгом. Вот как он пишет вначале: «Я Илья. Я отсидел семь лет за то, чего не делал», а через несколько глав (уже от имени Петра): «спс, дружище, за инфу, очень помог:)). Эта тактика смешения регистров показывает, как цифровая идентичность (профиль, переписка,) постепенно подменяет биологическую личность. Нарративная стратегия автора – двойной субъект: читатель видит мир глазами Ильи, но постоянно сталкивается с цифровым следом Петра, который продолжает существовать. В результате традиционное противопоставление «герой – антигерой» заменяется вопросом о том, кто владеет цифровой идентичностью. Автор постулирует, что смартфон стал «внешней душой» человека, его цифровым слепком. В нем хранится память (фото, переписка), социальные связи и даже голос человека [19]. Когда герой продолжает вести переписку от лица убитого владельца телефона, окружающие не замечают подмены. Это ставит страшный диагноз современному обществу: коммуникация стала настолько редуцированной и автоматизированной, что живого человека невозможно отличить от его цифрового призрака. Роман показывает, что цифровой профиль (история переписки, аватар, список контактов) становится более сильным маркером личности, чем биологическое тело. Произведение демонстрирует предельную прозрачность и уязвимость человека перед технологией.

Заключение

Анализ литературного процесса 1980–2024 гг. позволяет выделить несколько нарративных стратегий, определяющих позиционирование автора, мира и читателя в цифровую эпоху. Ранний гипертекст реализовывал стратегию децентрализации автора и вовлечения читателя в сотворение текста. Эпоха блогов (LiveJournal, «Живой журнал») породила стратегию диалогичности и комментария, когда текст стал открытым для немедленной реакции аудитории и переписывался автором. Современный интерфейсный реализм использует стратегию алгоритмического повествования, где нарратором выступает симуляция машинного сознания, а мир представлен как интерфейс (чат, лента, дашборд).

Каждая стратегия реализуется через набор конкретных нарративных тактик – приемов, заимствованных из языковых практик и коммуникативных норм сети.

Первая выделяемая стратегия – децентрализация автора (ранний гипертекст, 1980–2000 гг.). В таких произведениях, как “Afternoon, a story” М. Джойса или “Patchwork Girl” Ш. Джексон, автор сознательно отказывается от линейного сюжета, предоставляя читателю возможность самому прокладывать маршрут по гиперссылкам. Используемые при этом тактики – ветвящиеся «лексии», отсутствие единственного финала, скрытые условные пе-

реходы. Такая стратегия стала литературной реализацией постструктуралистской «смерти автора», но привела к когнитивной перегрузке читателя.

На смену ей пришла стратегия диалогичности и комментария (эпоха блогов и Web 2.0, 2000–2010 гг.). В русскоязычной литературе («Живой журнал», «Стихи.ру») и англоязычных блог-романах (“Blue Company”) текст становится пространством сотворчества с читателем. Используемые тактики – включение комментариев в корпус произведения, имитация обратной связи, стилизация под социальную сеть (посты, лайки, сторис), чтобы создать эффект причастности читателя к историческим событиям. Эмодзи выступают как компоненты иллокутивного акта, например, смайлик в конце приказа смягчает его до просьбы, что невозможно передать иными пунктуационными средствами.

Сейчас доминирует стратегия алгоритмического повествования (эпоха платформ и ИИ, 2010–2025 гг.). В романе К. Касулке “Several People Are Typing” все действие разворачивается в чате Slack. Лингвистически эта стратегия характеризуется отсутствием нарратора-человека, системными сообщениями как сюжетообразующими элементами, строчным письмом, отсутствием знаков препинания, визуальными маркерами. Герой низводится до текстовых реплик, события существуют только как цифровые следы. Л. Ойлер и П. Локвуд используют ту же тактику фрагментарности, но в рамках другой стратегии – дистанцированной самоиронии, когда рассказчица-блогер постоянно рефлексировала над фрагментарностью собственного повествования.

Нарративные тактики (имитация чатов, эмодзи, фрагментация, отсутствие пунктуации) не всегда однозначно привязаны к определенной стратегии: например, тактика фрагментации может составлять как часть стратегии активизации читателя (у Л. Ойлера), так и часть стратегии отчуждения (у К. Касулки), что говорит о гибкости современного литературного инструментария.

Отмечено появление новых антропологических типов героев. В связи с этим можно выделить некоторые тенденции изменения повествовательных стратегий. В киберпанке («Нейромант» У. Гибсона) действует стратегия иммерсивного техно-эскапизма: читатель погружается в виртуальные ощущения хакера Кейса, чье физическое тело вытесняется мощным цифровым аватаром. Герой в романе – маргинал, противопоставленный корпорациям. В посткиберпанке («Алмазный век» Н. Стивенсона) стратегия множественной перспективы децентрализует героя: технические новшества становятся рутиной, конфликт переходит в социальную плоскость, а хакер оказывается частью системы (например, Нэлл – девочка, воспитанная интерактивным учебником). В русскоязычном романе Д. Глуховского «Текст» применена стратегия двойного субъекта: читатель видит мир глазами Ильи Горячева, но постоянно сталкивается с «цифровым призраком» убитого Петра Хазина. Тактика смешения языковых регистров становится сигналом растворения идентичности. Смартфон как «внешняя душа» превращается в более надежный маркер личности, чем биологическое тело.

Таким образом, нарративные стратегии смещаются от линейности к полифонии, фрагментарности и мультимедийности в погоне за скоростью цифрового потока. Язык литературы становится гибридным, впитывая черты устной речи и визуальной коммуникации. Тем не менее ключевая функция литературы остается прежней – осмысление человеческого опыта. Посредством «новой искренности» блогов, сатиры на корпоративные чаты или антиутопий о цифровом бессмертии писатели «нащупывают» границы человеческого в мире, который все больше управляется алгоритмами. Литература становится тем зеркалом, в котором «цифровой человек» пытается разглядеть свое настоящее лицо за маской аватара.

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflicts of Interest. The author declares no conflicts of interest.

Источники

- I. *Mitchell D.* Cloud Atlas. Random House Trade Paperbacks, 2004. 528 p.
- II. *Egan J.* A Visit from the Goon Squad. Book 1. N. Y.: Vintage, 2011. 368 p.
- III. *Adiga A.* The White Tiger. Harper Collins, 2008. 320 p.
- IV. *Wittig R.* Blue Company. 2001. URL: <https://www.robwit.net/bluecompany2002/>, свободный.
- V. *Kasulke C.* Several People are Typing. N. Y.: Doubleday, 2021. 256 p.
- VI. *Offill J.* Dept. of Speculation. N. Y.: Vintage, 2014. 192 p.
- VII. *Laing O.* Crudo. Picador, 2018. 142 p.
- VIII. *Lockwood P.* No One Is Talking About This. Riverhead Books, 2021. 224 p.
- IX. *Oyler L.* Fake Accounts. Harper Collins, 2021. 272 p.
- X. *Гибсон У.* Нейромант. М.: Азбука, 2021. 480 с.
- XI. *Стивенсон. Н.* Алмазный век. М.: Fanzon, 2023. 544 с.
- XII. *Doctorow C.* Makers. Tor Books, 2010. 416 p.
- XIII. *Stephenson N.* Reamde. William Morrow, 2011. 1056 p.
- XIV. *Garland A.* The Beach. Riverhead Books, 1998. 448 p.
- XV. *Egan J.* The Candy House. Corsair, 2022. 334 p.
- XVI. *Водолазкин Е.* Лавр. Редакция Елены Шубиной, 2021. 448 с.
- XVII. *Водолазкин Е.* Авиатор. Редакция Елены Шубиной, 2023. 416 с.
- XVIII. *Сорокин В.* Теллурия. Corpus, 2021. 448 с.
- XIX. *Шипнигов И.* Стрим. Livebook, 2024. 480 с.
- XX. *Глуховский Д.А.* Текст. М.: АСТ, 2017. 320 с.

Литература

1. *Тюна В.И.* Нарративная стратегия романа // Новый филологический вестн. 2011. № 3 (18). С. 8–24.
2. *Азратин А.Е., Тюна В.И.* Historical phases of narrative strategies // Новый филологический вестн. 2023. № 2 (63). С. 54–64. <https://doi.org/10.54770/20729316-2023-2-54>.
3. *Schmidt H.* From Samizdat to new sincerity: Digital literature on the Russian language Internet // Gritsenko D., Wijermars M., Kopotев M. (Eds.) The Palgrave Handbook of Digital Russia Studies. Cham: Palgrave Macmillan, 2021. P. 255–275. https://doi.org/10.1007/978-3-030-42855-6_15.
4. *Vint S.* Embodied texts, embodied subjects: An overview of N. Katherine Hayles // Science Fiction Film and Television. 2008. V. 1, No 1. P. 115–126. <https://doi.org/10.1353/sff.0.0045>.
5. *Sangeetha S.* Evolution of digital communication on language and literature: A contemporary analysis // Language in India. 2024. V. 24, No 7. P. 143–151.
6. *Auradkar S.P.* An analysis of fragmented narratives in contemporary fiction // International Journal of Scientific Research and Engineering Development. 2025. V. 8, No 1. P. 1866–1870.
7. *Harahap T.R., Nasution B., Nasution F., Harahap A.N.* Digital narratives: The evolution of storytelling techniques in the age of social media // IJERE. 2024. V. 3, No 2. P. 738–745. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.1004>.
8. *Zaidi S., Sahibzada M.* Deconstruction of gender in Post-cyberpunk literature through a Poststructural feminist approach // Gender, Technology and Development. 2020. V. 24, No 2. P. 236–249. <https://doi.org/10.1080/09718524.2020.1772700>.
9. *Zaidi S., Azam M.K.S.* An analysis of Post-cyberpunk as a contemporary postmodernist literature // Journal of Social Sciences and Humanities. 2020. V. 59, No 1. P. 97–109. <https://doi.org/10.46568/jssh.v59i1.329>.

10. Arifa Y.N., Khapova S., Baroudi S.E. Digital nomading as identity work: Career change shapes what they love about work and life // *SA Journal of Industrial Psychology*. 2022. V. 48. Art. a2008. <https://doi.org/10.4102/sajip.v48i0.2008>.
11. Bonneau C., Aroles J., Estagnasié C. Romanticisation and monetisation of the digital nomad lifestyle: The role played by online narratives in shaping professional identity work // *Organization*. 2022. V. 30, No 1. P. 65–88. <https://doi.org/10.1177/13505084221131638>.
12. McElroy E. Digital nomads and settler desires: Racial fantasies of Silicon Valley imperialism // *Imaginations*. 2019. V. 10, No 1. P. 215–249. <https://doi.org/10.17742/IMAGE.CR.10.1.8>.
13. Aydın A., Arda B., Güneş B., Erbaş O. Psychopathology of cyberbullying and internet trolling // *Journal of Experimental and Basic Medical Sciences*. 2021. V. 2, No 3. P. 380–391. <https://doi.org/10.5606/jebms.2021.75680>.
14. Aman M., Imran S., Shahzadi K., Riaz T. Unraveling digital identity, trauma and memory: An analysis of posthumanism in Jennifer Egan's *The Candy House* (2022) // *Sefarad*. 2022. V. 20, No 2. P. 15–24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16921881>.
15. Chikicheva A., Doldo N. The literary character during the digital era: cultural meanings and social transformations // *Вестник культуры и искусств*. 2020. Т. 63, № 3. С. 89–94.
16. Cutler C., Ahmar M., Bahri S. Introduction: The oralization of digital written communication // Cutler C., Ahmar M., Bahri S. (Eds.) *Digital Orality: Vernacular Writing in Online Spaces*. Cham: Palgrave Macmillan, 2022. P. 3–31. https://doi.org/10.1007/978-3-031-10433-6_1.
17. Michael C.J.D. The influence of emojis, memes, and internet slang on contemporary language and interpersonal communication // *Iconic Research and Engineering Journals*. 2025. V. 8, No 8. P. 475–484.
18. Subramaniam T., Thangavelu M. Exploring the use of digitalised slang in verbal communication among Generation Alpha // *Journal of Cultural Analysis and Social Change*. 2025. V. 10, No 3. P. 236–243. <https://doi.org/10.64753/jcasc.v10i3.2401>.
19. Гримова О.А. Превращение как модель нарративной интриги в романе Д. Глуховского «Текст» // *Критика и семиотика*. 2021. № 2. С. 459–472. <https://doi.org/10.25205/2307-1737-2021-2-459-472>.

References

1. Tiupa V.I. Narrative strategy of the novel. *The New Philological Bulletin*, 2011, no. 3 (18), pp. 8–24. (In Russian)
2. Agratin A.E., Tiupa V.I. Historical phases of narrative strategies. *The New Philological Bulletin*, 2023, no. 2 (63), pp. 54–64. <http://doi.org/10.54770/20729316-2023-2-54>. (In Russian)
3. Schmidt H. From Samizdat to new sincerity: Digital literature on the Russian language Internet. In: Gritsenko D., Wijermars M., Kopotev M. (Eds.) *The Palgrave Handbook of Digital Russia Studies*. Cham, Palgrave Macmillan, 2021, pp. 255–275. http://doi.org/10.1007/978-3-030-42855-6_15.
4. Vint S. Embodied texts, embodied subjects: An overview of N. Katherine Hayles. *Science Fiction Film and Television*, 2008, vol. 1, no. 1, pp. 115–126. <https://doi.org/10.1353/sff.0.0045>.
5. Sangeetha S. Evolution of digital communication on language and literature: A contemporary analysis. *Language in India*, 2024, vol. 24, no. 7, pp. 143–151.
6. Auradkar S.P. An analysis of fragmented narratives in contemporary fiction. *International Journal of Scientific Research and Engineering Development*, 2025, vol. 8, no. 1, pp. 1866–1870.
7. Harahap T.R., Nasution B., Nasution F., Harahap A.N. Digital narratives: The evolution of storytelling techniques in the age of social media. *IJERE*, 2024, vol. 3, no. 2, pp. 738–745. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.1004>.
8. Zaidi S., Sahibzada M. Deconstruction of gender in Post-cyberpunk literature through a Poststructural feminist approach. *Gender, Technology and Development*, 2020, vol. 24, no. 2, pp. 236–249. <http://doi.org/10.1080/09718524.2020.1772700>.

9. Zaidi S., Azam M.K.S. An analysis of Post-cyberpunk as a contemporary postmodernist literature. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 2020, vol. 59, no. 1, pp. 97–109. <http://doi.org/10.46568/jssh.v59i1.329>.
10. Arifa Y.N., Khapova S., Baroudi S.E. Digital nomading as identity work: Career change shapes what they love about work and life. *SA Journal of Industrial Psychology*, 2022, vol. 48, art. a2008. <https://doi.org/10.4102/sajip.v48i0.2008>.
11. Bonneau C., Aroles J., Estagnasié C. Romanticisation and monetisation of the digital nomad lifestyle: The role played by online narratives in shaping professional identity work. *Organization*, 2022, vol. 30, no. 1, pp. 65–88. <http://doi.org/10.1177/13505084221131638>.
12. McElroy E. Digital nomads and settler desires: Racial fantasies of Silicon Valley imperialism. *Imaginations*, 2019, vol. 10, no. 1, pp. 215–249. <http://doi.org/10.17742/IMAGE.CR.10.1.8>.
13. Aydın A., Arda B., Güneş B., Erbaş O. Psychopathology of cyberbullying and internet trolling. *Journal of Experimental and Basic Medical Sciences*, 2021, vol. 2, no. 3, pp. 380–391. <https://doi.org/10.5606/jebms.2021.75680>.
14. Aman M., Imran S., Shahzadi K., Riaz T. Unraveling digital identity, trauma and memory: An analysis of posthumanism in Jennifer Egan's *The Candy House* (2022). *Sefarad*, 2022, vol. 20, no. 2, pp. 15–24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16921881>.
15. Chikicheva A., Doldo N. The literary character during the digital era: Cultural meanings and social transformations. *Culture and Arts Herald*, 2020, vol. 63, no. 3, pp. 89–94.
16. Cutler C., Ahmar M., Bahri S. Introduction: The oralization of digital written communication. In: Cutler C., Ahmar M., Bahri S. (Eds.) *Digital Orality: Vernacular Writing in Online Spaces*. Cham, Palgrave Macmillan, 2022, pp. 3–31. https://doi.org/10.1007/978-3-031-10433-6_1.
17. Michael C.J.D. The influence of emojis, memes, and internet slang on contemporary language and interpersonal communication. *Iconic Research and Engineering Journals*, 2025, vol. 8, no. 8, pp. 475–484.
18. Subramaniam T., Thangavelu M. Exploring the use of digitalised slang in verbal communication among Generation Alpha. *Journal of Cultural Analysis and Social Change*, 2025, vol. 10, no. 3, pp. 236–243. <https://doi.org/10.64753/jcasc.v10i3.2401>.
19. Grimova O.A. Transformation as a model of narrative intrigue in D. Glukhovsky's novel "Text". *Critique and Semiotics*, 2021, no. 2, pp. 459–472. <https://doi.org/10.25205/2307-1737-2021-2-459-472>. (In Russian)

Информация об авторе

Юлия Евгеньевна Валькова, кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка и профессиональной коммуникации, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации

E-mail: yevalkova@fa.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5231-4720>

Author Information

Yulia E. Valkova, Cand. Sci. (Philology), Associate Professor, Department of the English Language and Professional Communication, Financial University under the Government of the Russian Federation

E-mail: yevalkova@fa.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5231-4720>

Поступила в редакцию 08.03.2026

Поступила после рецензирования 25.05.2026

Принята к публикации 25.05.2026

Received March 8, 2026

Revised May 25, 2026

Accepted May 25, 2026