

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ХРОНОТОПА В ЦИФРОВОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

О.А. Шатохина¹, М.Э. Рябова², А.В. Шаталова²

¹ФГБОУ ВО «Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского (Первый казачий университет)», г. Москва

²ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы», г. Москва

Цель исследования заключается в выявлении и описании лингвистических механизмов формирования хронотопа в цифровой литературе на материале сетературы, гипертекста и интерактивного нарратива, а также в определении его отличий от хронотопа печатных текстов. Анализируются лексические, грамматические и синтаксические средства (дейксис, метафоры, парцелляция), а также роль мультимедийных элементов (гиперссылки, анимация, нелинейность) в трансформации вербального времени и пространства. Сопоставительный анализ показал, что хронотоп цифровых текстов отличается фрагментарностью, множественностью, интерактивностью и нелинейностью, которые реализуются через специфическое взаимодействие языка и гипертекстовой структуры.

Ключевые слова: *хронотоп, цифровая литература, лингвистический анализ, гипертекст, нарратив, дейксис.*

Проблема художественного времени и пространства принадлежит к числу фундаментальных вопросов филологии, поскольку именно эти категории формируют онтологическую основу художественного мира произведения. Термин «хронотоп», введенный М. М. Бахтиным для обозначения «существенной взаимосвязи временных и пространственных отношений, художественно освоенных в литературе» [1: 234], стал ключевым инструментом анализа пространственно-временной организации текста. В классическом понимании хронотоп представляет собой неразрывное единство, в котором «время сгущается, уплотняется, становится художественно-зримым; пространство же интенсифицируется, втягивается в движение времени, сюжета, истории» [1: 235].

Стремительное развитие цифровых технологий и появление новых форм литературного творчества – сетературы, гипертекста, интерактивного повествования – ставят перед исследователями принципиально новые вопросы о трансформации традиционных категорий художественного текста. Цифровая среда не просто предлагает иную техническую платформу для создания и распространения

литературы, но существенно изменяет саму природу текстуальности, нарратива и читательского восприятия. В этих условиях хронотоп как базовая категория художественного мышления претерпевает значительные изменения, приобретая свойства, невозможные в печатном тексте: фрагментарность, множественность, интерактивность, нелинейность.

Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью осмысления лингвистических механизмов, посредством которых в цифровой литературе конструируются новые модели художественного времени и пространства. Поскольку цифровая литература представляет собой синтез вербального текста с мультимедийными и интерактивными элементами, ключевое значение приобретает анализ языковых средств, обеспечивающих их взаимодействие, а также выявление специфики читательского восприятия и интерпретации цифрового хронотопа. Таким образом, настоящая работа представляет собой попытку системного лингвистического анализа хронотопа в цифровой литературе с опорой на теоретические достижения классической филологии и современные исследования в области цифровых гуманитарных наук. Эмпирическую базу исследования составляют тексты цифровой литературы различных жанров: гипертекстовые романы, сетература, интерактивные повествования, веб-новеллы в жанре «инстанс-хоррор».

Теоретическую основу исследования составляют труды М. М. Бахтина, который впервые определил хронотоп как неразрывное единство времени и пространства в литературном произведении [1]. Дальнейшее развитие идеи Бахтина получили в работах по лингвистике текста и концептосфере художественной картины мира, где точкой отсчета пространственно-временных координат признается человек. В современной лингвистической антропологии понятие хронотопа разрабатывается в связи с проблемами идентичности и циркуляции культурных моделей восприятия действительности.

Существенный вклад в разработку проблемы внесли исследования цифрового литературного картографирования. С. Бушнелл и Р. Хатчинсон предлагают использовать концепцию хронотопа для структурирования цифровых литературных карт, обосновывая переход от ГИС-технологий к топологическому картографированию для отображения вымышленного пространства [13].

В российском литературоведении проблема освещается в работах по отдельным жанрам сетевой словесности. Э. В. Васильева исследует специфику хронотопа в жанре «инстанс-хоррор», демонстрируя создание многоуровневых хронотопов через обновление традиционных приемов готической литературы [3].

Проведенный лингвистический анализ позволяет утверждать, что хронотоп цифровой литературы обнаруживает принципиальные отличия

от хронотопа традиционных печатных текстов, что проявляется на различных уровнях языковой организации и в особенностях взаимодействия вербальных и невербальных компонентов.

Рассмотрение дейктических элементов в цифровых текстах выявляет существенную трансформацию системы пространственно-временных координат. В традиционном художественном тексте, по мнению исследователей А. В. Бочаровой, К. А. Медведкиной, А. В. Востряковой, Н. И. Лавриновой, Т. В. Субботиной, дейксис организован относительно фиксированной точки наблюдателя, в качестве которого выступает автор или повествователь [2]; [7]; [8]; [9]. В цифровой литературе, особенно в ее интерактивных формах, дейктический центр оказывается подвижным и множественным. Читатель, совершая навигационные действия, переходит от одного фрагмента текста к другому, и каждый такой переход потенциально сопровождается сдвигом дейктической перспективы. Например, в гипертекстовых романах типа «Afternoon, a story» М. Джойса или «253» Дж. Рэннима читатель, выбирая различные гиперссылки, активирует различные пространственно-временные планы, причем каждый выбор создает новую конфигурацию дейктических отношений «здесь – там», «сейчас – тогда», «я – другие» [13].

Показательным примером служит использование личных и указательных местоимений в сочетании с гипертекстовой структурой. Фрагменты текста, содержащие местоимения первого лица, при переходе по ссылке могут неожиданно обнаруживать референцию к иному персонажу, чем предполагал читатель, создавая эффект «блуждающего дейксиса» [12]. Аналогичным образом указательные местоимения с пространственным значением «здесь», «там», «в этом месте» утрачивают однозначную привязку к стабильному пространственному контексту, поскольку читатель не может быть уверен, что возврат к тому же фрагменту текста после ряда навигационных переходов сохранит его первоначальное пространственное значение.

Анализ пространственных и временных метафор в цифровой литературе обнаруживает их тесную связь с концептами, заимствованными из компьютерной сферы. Метафорические модели «путь – это навигация», «текст – это пространство», «чтение – это перемещение» приобретают в цифровой литературе буквальное воплощение. Метафоры «потока», «сети», «лабиринта», традиционно использовавшиеся для описания сложных повествовательных структур, в цифровой среде реализуются через конкретные технические решения: гипертекстовые связи, нелинейную навигацию, множественные точки входа и выхода из текста.

В жанре «инстанс-хоррор», как показывает анализ веб-новеллы «Калейдоскоп смерти» Си Цзысюй, метафорика игры становится структурообразующим принципом организации хронотопа [3]. Игровая метафора реализуется через создание суперхронотопа игры,

включающего множественные хронотопы отдельных игровых локаций, каждая из которых обладает собственной топографией и легендой. Пространство здесь осмысляется как последовательность уровней, прохождение которых требует от героя определенных действий и сопровождается трансформацией временных параметров: время на разных уровнях может течь с различной скоростью, останавливаться или циклически повторяться.

Синтаксическая организация цифровых текстов также демонстрирует специфические черты, связанные с особенностями восприятия на электронных носителях. Широкое распространение получают короткие фразы, парцелированные конструкции, графическое выделение фрагментов текста, выполняющее функцию смыслового акцентирования. Эти особенности связаны не только с эстетическими установками авторов, но и с прагматикой чтения с экрана, которое, как показывают исследования, характеризуется меньшей глубиной погружения и большей фрагментарностью внимания.

Ярким примером такой организации может служить интерфейс Twitter (X) с его жестким лимитом символов, который приучил миллионы пользователей формулировать мысли в предельно сжатых формах. В новостных каналах такой лимит символов привел к формированию особого «клипового» синтаксиса: информация подается не сплошным текстом, а серией коротких, рубленых сообщений, каждое из которых автономно, подобно сообщению «Губернатор встретился с мэром. Обсуждали экономику. Договорились о поддержке бизнеса. Подробности – в 20:00». В длинных журналистских текстах для сохранения внимания читателя активно используется прием «лидов» – вынесения ключевой мысли каждого абзаца в отдельную строку, выделенную жирным шрифтом, что позволяет читателю сканировать текст по диагонали, выхватывая суть [6].

Парцелляция в цифровых текстах часто выполняет не только экспрессивную, но и навигационную функцию: разделение текста на небольшие фрагменты, каждый из которых может быть открыт отдельно, создает особый ритм чтения, где пауза между фрагментами становится значимым элементом временной организации текста. Читатель сам определяет длительность этих пауз и последовательность обращения к фрагментам, что делает его соавтором временной структуры произведения.

Наиболее отчетливо навигационная функция парцелляции проявляется в форматах, заимствованных из цифровой среды. Например, в интерфейсе ряда мессенджеров одно сообщение может быть намеренно разбито отправителем на несколько «облачков», чтобы каждое действие или мысль были визуальными отделены, а получатель имел возможность ответить на каждое из них в отдельности. В платформах для чтения с прокруткой (лента новостей, сторис) пауза, возникающая при переходе

от одного фрагмента к другому (свайп или скролл), становится инструментом управления темпом потребления контента. Читатель может «зависнуть» над сложной мыслью, задержав на ней взгляд, или, наоборот, пролистнуть очевидное, буквально конструируя собственный темпоритм знакомства с текстом, что было невозможно в условиях фиксированной книжной страницы.

Взаимодействие вербального текста с гипертекстовой структурой представляет собой наиболее существенный фактор трансформации хронотопа в цифровой литературе. Гиперссылка как базовый элемент гипертекста создает принципиально иную организацию пространственно-временных отношений, чем та, которая характерна для печатной книги с ее линейной последовательностью страниц. В гипертексте каждый элемент потенциально связан с множеством других элементов, причем читатель сам выбирает траекторию движения по этому смысловому пространству.

С лингвистической точки зрения гиперссылка может рассматриваться как особый тип дейктического знака, указывающего не на элемент реального или изображаемого мира, но на другой текстовый фрагмент. В отличие от традиционных внутритекстовых отсылок, гиперссылка обеспечивает немедленный переход к целевому фрагменту, что создает эффект мгновенного перемещения в пространстве текста. Время чтения перестает быть линейным и однонаправленным: читатель может в любой момент прервать чтение текущего фрагмента и перейти к другому, затем вернуться или продолжить движение по иной траектории.

Мультимедийные элементы – анимация, звуковое сопровождение, видео – еще более усложняют хронотопическую структуру цифровых произведений. Анимированные фрагменты текста, например, могут появляться, исчезать или перемещаться по экрану, создавая динамическое пространство, недоступное печатной книге. Звуковое сопровождение добавляет временное измерение, которое разворачивается независимо от читательского темпа восприятия текста и может создавать сложные полифонические эффекты при одновременном звучании нескольких аудиодорожек.

Нелинейная навигация, позволяющая читателю перемещаться по тексту в произвольном порядке, радикально трансформирует традиционное представление о сюжетном времени. В печатной литературе, даже при использовании ретроспекций и проспекций, сохраняется ощущение основного, доминирующего временного потока. В цифровой литературе с нелинейной структурой читатель может многократно возвращаться к одним и тем же фрагментам, прочитывать их в различном контексте, открывать новые эпизоды, которые были недоступны при первом прочтении. Тем самым время чтения становится не просто множественным, но потенциально бесконечным: произведение не имеет фиксированной временной протяженности, определяемой

последовательностью страниц, но разворачивается во времени сообразно активности читателя.

В интерактивных формах цифровой литературы, где читатель не только выбирает траекторию движения, но и влияет на развитие сюжета, хронотоп приобретает черты, сближающие его с игровым пространством-временем. Решения, принимаемые читателем в определенных точках повествования, открывают или закрывают доступ к определенным пространственным локациям и временным линиям. Возникает феномен ветвящегося времени, когда от одного момента сюжета могут расходиться несколько альтернативных временных линий, реализующих различные возможности развития событий. Лингвистически это выражается в использовании условных конструкций, сослагательного наклонения, модальных глаголов возможности и долженствования, создающих семантику альтернативных миров.

Особого внимания заслуживает анализ пространственно-временной организации в жанрах, непосредственно связанных с компьютерной игровой культурой. Как показывает исследование Э. В. Васильевой, в «инстанс-хорроре» происходит синтез готической традиции и геймдизайна, результатом которого становится принципиально новая хронотопическая структура [3, с. 15]. Если в классическом готическом романе блуждание по коридорам замка символизирует погружение героя внутрь себя, в глубины собственного подсознания, то в «инстанс-хорроре» герой-игрок, напротив, выходит за пределы эмпирического в область трансцендентного, проходя символическое посвящение с каждой победой на каждом игровом уровне.

Лингвистический анализ текстов этого жанра показывает, что пространственные отношения описываются через лексику, заимствованную из компьютерных игр: «уровень», «локация», «инстанс», «босс-комната», «респаун», «квест». Временные отношения организуются вокруг понятий «раунд», «попытка», «перезапуск», «сохранение» [11]. Эта лексика не просто обозначает элементы игрового мира, но структурирует само восприятие пространства и времени читателем. Время перестает быть необратимым потоком, приобретая цикличность, связанную с возможностью многократных попыток прохождения уровней. Пространство перестает быть целостным и непрерывным, распадаясь на отдельные локации, переход между которыми осуществляется через порталы или другие игровые механики.

Важным результатом исследования является выявление феномена «хронотопической гибридизации» [12] в цифровой литературе. В одном произведении могут сосуществовать различные типы хронотопа, организованные по разным принципам и взаимодействующие друг с другом. Например, произведение может содержать фрагменты,

организованные как традиционное линейное повествование, и фрагменты, доступные только при выполнении определенных условий или в результате интерактивных действий читателя. Такое сосуществование различных хронотопических структур создает сложную, многослойную организацию художественного мира, требующую от читателя постоянного переключения между различными режимами восприятия.

Сравнительный анализ хронотопа в цифровых и печатных текстах позволяет сделать вывод о том, что в цифровой среде происходит деформация классического хронотопа, понимаемого как стабильное, объективированное единство времени и пространства. Время и пространство в цифровой литературе утрачивают характер фона, на котором разворачиваются события, и становятся активным, управляемым читателем элементом нарратива. Читатель не просто наблюдает за событиями, разворачивающимися в определенном времени и пространстве, но непосредственно воздействует на пространственно-временные параметры художественного мира, выбирая траектории движения, темп чтения, последовательность ознакомления с фрагментами, а в интерактивных формах – и само развитие сюжета [4].

Лингвистические механизмы, обеспечивающие эту трансформацию, включают переосмысление традиционных языковых средств выражения пространственно-временных отношений и появление новых, обусловленных спецификой цифровой среды. Дейктические элементы утрачивают стабильность и приобретают способность к множественной референции. Пространственные и временные метафоры получают буквальное воплощение в навигационных структурах. Синтаксическая организация адаптируется к особенностям чтения с экрана. Гипертекстовые связи и мультимедийные элементы создают новые типы отношений между фрагментами текста, не сводимые к традиционным парадигматическим и синтагматическим связям.

Проведенное исследование лингвистических особенностей хронотопа в цифровой литературе позволяет сделать ряд обобщающих выводов, имеющих значение как для теории художественного текста, так и для понимания тенденций развития современной словесности.

Категория хронотопа, введенная М. М. Бахтиным и получившая развитие в трудах лингвистов и литературоведов, сохраняет свою эвристическую ценность применительно к цифровой литературе, однако требует существенного переосмысления с учетом специфики новой текстуальности. Фундаментальные характеристики хронотопа – слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом – реализуются в цифровой среде иными средствами и с иными результатами, чем в печатной литературе.

Ключевым отличием хронотопа цифровой литературы является его интерактивность и зависимость от читательского выбора. Читатель

перестает быть пассивным наблюдателем и становится активным соучастником конструирования художественного времени и пространства [9]. Это обстоятельство имеет далеко идущие последствия для понимания природы художественной коммуникации в цифровую эпоху.

Лингвистический анализ показывает, что трансформация хронотопа затрагивает все уровни языковой организации – от лексики и грамматики до синтаксиса и дискурса. Особенно значимыми оказываются изменения в функционировании дейктических элементов, в метафорическом моделировании пространственно-временных отношений, в синтаксической структуре текста. Взаимодействие вербального текста с гипертекстовыми и мультимедийными элементами создает принципиально новые типы смысловых связей, не имеющие аналогов в печатной литературе.

Список литературы

1. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Вопросы литературы и эстетики. Москва: Художественная литература, 1986. С. 234–407.
2. Бочарова А.В. Концепция хронотопа и ритмико-интономный анализ в современной лингвистической теории: перспективы междисциплинарных исследований [текст: электронный] // Инновационные результаты исследований в сфере естественных, технических и гуманитарных наук: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции 12 ноября 2021г. Белгород: ООО Агентство перспективных научных исследований (АПНИ), 2021. URL: <https://apni.ru/article/3182-kontsepsiya-khronotopa-i-ritmiko-intonemnij> (дата 15.02.2026).
3. Васильева Э.В. От хронотопа к локации: синтез готики и геймдизайна в текстах «инстанс-хоррора» (на материале вебновеллы «Калейдоскоп смерти» Си Цзысюй) // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 7: Литературоведение. 2025. № 1. С. 135–146.
4. Егорова Л.А., Рябова М.Э. Когнитивные аспекты реализации персуазивной интенции в рекламном медиадискурсе // Когнитивные исследования языка. 2024. № 1-2(57). С. 270–274
5. Заломкина Г.В. Поэтика пространства и времени в готическом сюжете: автореф. дис. ... канд. филол. Наук: 10.01.08. / Г.В. Заломкина; Самар. гос. ун-т. Самара, 2003. 45 с.
6. Зубкова, Я.В., Рябова, М.Э., Шатохина, О.А. Языковые средства выражения персуазивности в русскоязычной и немецкоязычной социальной рекламе // Российский социально-гуманитарный журнал. 2025. № 2. URL: www.evestnik-mgou.ru.
7. Медведкина К.А., Вострякова А.В., Лавринова Н.И. Роль хронотопа в смысловой организации романа К. Исигуро “The Remains of the Day” // Мир

- науки. Социология, филология, культурология, 2020. №2. Том 11. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/43FLSK220.pdf> (дата 15.02.2026).
8. Субботина, Т.В. Локус, топос, урбоним, микротопоним. К вопросу о содержании пространственных понятий // Научная библиотека Челябинского государственного университета. URL: <http://www.lib.csu.ru/vch/239/040.pdf> (дата 15.02.2026).
 9. Шатохина О.А. Текст как средство формирования исследовательского мышления и активизации речемыслительной деятельности // Научный вестник ГАОУ ВО «Невинномысский государственный гуманитарно-технический институт». Невинномысск, 2018. №1. С. 89–92.
 10. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / пер. с англ. и итал. С. Серебряного. Санкт-Петербург: Симпозиум. Москва: Изд-во РГГУ, 2007. 502 с.
 11. Becke, U. The Continuum encyclopedia of symbols. New York: Continuum, 1994. 345 p.
 12. Cawelti J.G. Adventure, mystery, and romance: formula stories as art and popular culture. Chicago; London: The univ. of Chicago press, 1977. 335 p.
 13. Bushnell S., & Hutchinson R. (2016). Digital literary mapping: From GIS to topology. In *Literary Mapping in the Digital Age*. London: Routledge. P. 45–60.

Об авторах:

ШАТОХИНА Ольга Алексеевна – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры иностранных языков, ФГБОУ ВО «Московский государственный университет технологий и управления имени К.Г. Разумовского» (Первый казачий университет) (109004, г. Москва, ул. Земляной Вал, 73); e-mail: yaginskaya26@bk.ru

РЯБОВА Марина Эдуардовна – доктор философских наук, профессор, профессор кафедры теории и практики иностранных языков Института иностранных языков РУДН, ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы» (117198 г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 6); e-mail: ryabovame@mail.ru

ШАТАЛОВА Алена Владимировна – кандидат филологических наук, ассистент кафедры иностранных языков Медицинского института РУДН, ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы» (117198 г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 6).

LINGUISTIC ANALYSIS OF THE CHRONOTOPE IN DIGITAL LITERATURE

O.A. Shatokhina¹, M.E. Ryabova², A.V. Shatalova²

¹K.G. Razumovsky Moscow State University of Technologies and Management (The First Cossack University), Moscow

²Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Moscow

The purpose of the study is to identify and describe the linguistic mechanisms of chronotope formation in digital literature based on the material of online lit-

erature, hypertext and interactive narrative, as well as to determine its differences from the chronotope of printed texts. The article analyzes lexical, grammatical and syntactic means (deixis, metaphors, parcel), as well as the role of multimedia elements (hyperlinks, animation, nonlinearity) in the transformation of verbal time and space. A comparative analysis has shown that the chronotope of digital texts is characterized by fragmentation, multiplicity, interactivity and non-linearity, which are realized through the specific interaction of language and hypertext structure.

Keywords: *chronotope, digital literature, linguistic analysis, hypertext, narrative, deixis.*

About authors:

SHATOKHINA Olga Alekseevna – PhD in Philological Sciences, Associate Professor of the Foreign Languages Department, K.G. Razumovsky Moscow State University of Technologies and Management (The First Cossack University) (109004, Moscow, Zemlyanoy Val st., 73); e-mail: yaginskaya26@bk.ru

RYABOVA Marina Eduardovna – Doctor of Philosophical Sciences, Full Professor, Professor of the Department of Theory and Practice of Foreign Languages at the RUDN University Institute of Foreign Languages, Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba (117198 Moscow, Miklukho-Maklaya str., 6); e-mail: ryabovame@mail

SHATALOVA Alena Vladimirovna – Candidate of Philological Sciences, Assistant of the Department of Foreign Languages at the RUDN University Medical Institute, Moscow City Pedagogical University (117198 Moscow, Miklukho-Maklaya str., 6).

Статья поступила в редакцию 11.03.26
Подписана в печать 04.04.26

© Шатохина О.А., Рябова М.Э.,
Шаталова А.В., 2026