

**С.С. Грецкая**

**О КОГНИТИВНЫХ МОДЕЛЯХ ВИРТУАЛЬНОГО  
И РЕАЛЬНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА  
МУЛЬТИКУЛЬТУРНОГО ТЕКСТА**

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,  
Москва, Россия; gnole\_fungle@mail.ru*

*Аннотация.* Настоящее исследование посвящено когнитивному моделированию текстового художественного пространства, а именно сопоставительному анализу когнитивных моделей субконцептов «виртуальное пространство» и «пространство реального мира» как фрагментов когнитивной модели текстового художественного пространства, представленного в романе “Walking in Two Worlds” В. Кинью. Под когнитивной моделью текстового художественного пространства, в соответствии с концепцией Е.А. Огневой, понимается представленная в виде исследовательского конструкта воспринятая и осмысленная читателем корреляция проксем, которые составляют номинативное поле художественного концепта «пространство», актуализированного в конкретном произведении. Термин «проксема» используется для обозначения слов или словосочетаний, семантика которых связана с пространственными параметрами.

В статье приводятся данные о количественном соотношении различных типов тематических проксемных моделей, входящих в состав номинативного поля художественных субконцептов «виртуальное пространство» и «пространство реального мира»: моделей персонифицированного и неперсонифицированного антропоцентрически маркированного пространства, а также моделей неперсонифицированного антропоцентрически немаркированного пространства. Для каждой из трех категорий тематических пространственных моделей указываются наиболее частотные типы проксем. Кроме того, приводятся сведения о количестве проксемных моделей, представляющих динамичное пространство, и отмечаются наиболее активно актуализируемые пространственные оси. На основании полученных данных делаются выводы о различной значимости виртуального и реального художественных пространств, представленных в романе: невзирая на то, что юные герои считают реальную жизнь менее значимой, чем свою деятельность в виртуальном пространстве, действительное текстовое пространство оказывается более содержательным, чем виртуальное. Последнее же позиционируется как среда для творческой самореализации, в том числе для возрождения и / или сохранения элементов традиционной культуры.

*Грецкая Софья Сергеевна* — кандидат филологических наук, доцент кафедры лингвистики, перевода и межкультурной коммуникации факультета иностранных языков и регионоведения МГУ имени М.В. Ломоносова; gnole\_fungle@mail.ru

*Ключевые слова:* текстовое художественное пространство; когнитивные проксемные модели текстового художественного пространства; тематические проксемные модели; проксема; соотношение виртуального и действительного текстового художественного пространства; виртуальное пространство как среда для возрождения традиционной культуры; мультикультурная проза.

doi: 10.55959/MSU-2074-1588-19-26-1-8

*Финансирование:* Исследование выполнено при поддержке Междисциплинарной научно-образовательной школы Московского университета «Сохранение мирового культурно-исторического наследия».

*Для цитирования:* Грецак С.С. О когнитивных моделях виртуального и реального художественного пространства мультикультурного текста // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2023. № 1. С. 96–106.

В современной науке вообще и в лингвистике в частности все более осязаемой становится «смена вектора с “описательности” на “моделируемость»» [Белоусов, 2010: 94]. Ввиду укрепления позиций в отечественных лингвокогнитивных исследованиях подхода к языковой интерпретации знания как к когнитивному процессу [Boldyrev, 2020], изучение моделей ментальных репрезентаций разной степени концептуальной сложности, актуализируемых в тексте и в дискурсе, не теряет актуальности: поскольку «языковое сознание не является отдельным, независимым модулем», а «интегрировано в когнитивную систему человека и сопровождает разные виды его взаимодействия с миром, разные виды его деятельности» [Болдырев, 2016: 11], выстраивание когнитивных моделей позволяет не столько обеспечивать «формальную наглядность» [Белоусов, 2010: 95], сколько действительно давать новое знание о взаимодействии коллективного и индивидуального аспектов в разных типах языковой интерпретации, о видении мира конкретным индивидом или группой людей.

В фокусе внимания настоящего исследования находится когнитивное моделирование текстового художественного пространства. Как известно, пространство наряду со временем является не только одним из фундаментальных свойств бытия, но и «общим интерпретирующим концептом», одной из «форм языкового сознания, которыми оперирует человек в познавательных и языковых процессах, передавая коллективно-индивидуальное видение мира, а также собственную его интерпретацию» [Болдырев, 2016: 16] (представляется, что это имел в виду «отец» теории межкультурной коммуникации Э. Холл, отмечая, что пространство «говорит» («space speaks», «space communicates») [Hall, 1959]. Вслед за Е.А. Огневой

под когнитивной моделью текстового художественного пространства (или когнитивной проксемной моделью текста) мы понимаем представленную в виде исследовательского конструкта воспринятую и осмысленную читателем корреляцию различных проксем, которые составляют номинативное поле художественного концепта «пространство», актуализированного в конкретном произведении [Огнева, 2022]. Термин «проксема» используется для обозначения слова или словосочетания, «семантика которого передает пространственный параметр» [Там же: 40].

В качестве материала исследования выступил роман “Walking in Two Worlds”<sup>1</sup> канадского политика Ваба Кинью, в настоящий момент возглавляющего Новую демократическую партию Манитобы. Данное произведение представляет интерес по ряду причин. В. Кинью известен не только как политическая фигура с индейскими корнями, но и как радио- и телеведущий и журналист, освещавший вопросы, связанные с культурным наследием коренных народов, стереотипами о них, их взаимодействием с потомками переселенцев в современной Канаде, образовательными технологиями, способствующими успешной интеграции детей коренных народов в общество при сохранении их традиций и т.п.<sup>2</sup> Эти и смежные проблемы не могли не найти отражение в его художественном творчестве.

Произведение “Walking in Two Worlds” адресовано айдженерам (или центениалам), родившимся «с телефоном в руке, с пальцем на кнопке» [Молчанова, 2021: 13], в первую очередь представляющим миноритарную культуру в поликультурном обществе. Автор преследует цель не только развлечь, но и обратиться к некоторым реалиям жизни читателя, поднять ряд волнующих его вопросов, в том числе о ценностных ориентирах, о связи с родной культурой, о необходимости и возможностях сопряжения разнообразных миров, к которым он принадлежит, для оформления нормальной культурной и личностной идентичности. «Два мира», вынесенные в заглавие романа, представлены, во-первых, парой «мир традиционной культуры» (для героини это культура анишинаабе (оджибве)) — «мир доминирующей культурной группы», а во-вторых, парой «мир повседневной реальности» — «мир виртуальный» (игровая вселенная, в которой юные герои проживают жизнь, кажущуюся им намного более ценной, чем жизнь реальная). Целью фрагмента исследования, результаты которого представлены в данной статье, является сопоставительное изучение когнитивных проксемных моделей виртуального и реального миров, репрезентированных в художественном

<sup>1</sup> *Kinew W.* Walking in Two Worlds. Penguin Teen, 2021.

<sup>2</sup> *Welch M.A.* Wab Kinew // The Canadian Encyclopaedia. URL: <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/wab-kinew#> (accessed: 15.08.2022).

тексте. Поскольку постпандемийное настоящее заставляет не только детей и молодежь ощущать на себе массивное воздействие цифровой среды («весь мир перешел на виртуальное общение» [Павловская, 2021: 153]), видится актуальным определение соотношения когнитивных моделей художественного виртуального и действительного пространства в произведении о недалеком высокотехнологичном будущем (время действия в романе — ориентировочно двадцать лет спустя после первой пандемии).

В соответствии с концепцией Е.А. Огневой, когнитивная пространственная модель художественного текста иллюстрирует многоуровневость процесса интерпретации, представляя собой конструкт, составленный из когнитивных тематических проксемных моделей. Тематические проксемные модели делятся на персонифицированные и неперсонифицированные, а также на антропоцентрически маркированные и немаркированные. Первая дихотомия связана с тем, что проксеммы могут репрезентировать художественное пространство, описывающее местонахождение героя / персонажа (в таком случае они будут обозначены как персонифицированные) или месторасположение предметов (тогда они характеризуются как неперсонифицированные) [Огнева, Даниленко, 2021]. Антропоцентрически маркированная пространственная модель определяется как «совокупность пространственных маркеров, репрезентирующих героев и персонажей художественного произведения и результаты их деятельности в художественном пространстве», в то время как пространственные маркеры, связанные с описанием природы без отсылок к герою / персонажу, составляют антропоцентрически немаркированную пространственную модель [Огнева, 2022: 41].

В ходе исследований Е.А. Огневой было установлено, что в состав номинативного поля художественного концепта «пространство» входят тематические проксемные модели трех типов: модели персонифицированного и неперсонифицированного антропоцентрически маркированного пространства, а также неперсонифицированного антропоцентрически немаркированного пространства. Добавим, что модели каждого типа могут включать пространственные маркеры, репрезентирующие преимущественно горизонтальную пространственную ось, преимущественно вертикальную или обе одновременно, а также могут быть классифицированы в зависимости от того, статичное или динамичное пространство они актуализируют. Типология проксем, функционирующих в составе пространственных моделей, включает: 1) слова с предлогами в качестве маркеров пространства; 2) глаголы движения или местонахождения человека / месторасположения предмета в пространстве; 3) топонимы; 4) пейзажные единицы [Огнева, 2022: 40–42].

Обратимся к результатам изучения двух фрагментов когнитивной модели текстового художественного пространства, представленного в романе “Walking in Two Worlds”, а именно моделей субконцептов «виртуальное пространство» и «пространство реального мира». Всего в ходе работы было обнаружено 1004 проксемных модели, из которых 452 актуализируют пространство мира блокчейновой игры “The Floraverse” и 552 — пространство окружающего героев реального мира. Среди 552 проксемных моделей, представляющих текстовое пространство действительного мира, было обнаружено 313 (56,7%) антропоцентрически маркированных моделей персонифицированного пространства, 174 (31%) модели неперсонифицированного антропоцентрически маркированного пространства, а также 30 (5,4%) антропоцентрически немаркированных моделей неперсонифицированного пространства. Подобным образом соотносятся друг с другом 452 проксемные модели, которые репрезентируют виртуальное текстовое художественное пространство: из них 294 (65%) являются моделями персонифицированного антропонимически маркированного пространства, 109 (24%) относятся к типу неперсонифицированных антропоцентрически маркированных проксемных моделей, а 21 (4,6%) представляют собой антропоцентрически немаркированные модели неперсонифицированного пространства.

Следовательно, в обоих случаях очевидно преобладание проксемных моделей, актуализирующих местонахождение и движение героев и персонажей, а также результаты их деятельности в художественном пространстве. В таких моделях наиболее частотные проксеммы — это глаголы движения / местонахождения и их сочетания со словами с предлогами в качестве маркеров пространства, например: “Bugz sat in the center of a ring of stones, a spot not far from her home on the Rez, though to anyone else it could’ve seemed like another planet and another time”; “As the honor beats struck, Waawaate worked himself lower to the ground, almost doing the splits as he rolled his shoulders in time with the rhythm. Halfway through the downbeats he popped up, spun around, and, this time facing the opposite direction, worked himself low again”<sup>3</sup>. Пейзажные единицы оказались не представлены, а топонимы, как реально существующие, так и вымышленные, практически отсутствуют: “But why not let me live closer to where the action is, in Beijing, instead of here in the middle of nowhere?”; “At the moment, her ’Versona was swimming deep in Lake of the Torches”<sup>4</sup>.

Второе место по количеству среди проксемных моделей художественного виртуального и реального миров занимают модели не-

<sup>3</sup> *Kinew W.* Op.cit.

<sup>4</sup> *Ibidem.*

персонифицированного антропоцентрически маркированного пространства: “The tracking device on the back of Feng’s collar flashed, completely unnoticed by either of them”; “Gamertags rose to the heavens”; “Bugz pulled a curved blade with a wooden handle from her pocket”<sup>5</sup>. Из четырех типов проксем, которые составляют номинативное поле художественного концепта «пространство», в данной группе моделей текстового пространства преобладают глаголы движения / месторасположения, следующие по частотности — слова с предлогами как пространственные маркеры: “Her jingles splayed in all directions, the eagle plume in her hair danced in the breeze, and her expression froze with the realization of her inheritance”; “She took careful aim and launched the projectile in a long, soaring arc that delivered its payload directly to the center of the crowd”<sup>6</sup>. Так же, как и в случае с антропоцентрически маркированными моделями персонифицированного художественного пространства, пейзажные единицы в составе моделей антропоцентрически маркированного неперсонифицированного текстового пространства отсутствуют, а количество топонимов незначительно: “The leaders of Clan: LESS had probably calculated they could not defend the real-world nest since it was so close to the Rez”; “Every single pandemic over the past two decades started in China”<sup>7</sup>.

Наконец, модели неперсонифицированного антропоцентрически немаркированного текстового художественного пространства составляют наименьшую по количеству группу. Здесь пейзажные единицы встречаются, в отличие от двух упомянутых выше категорий проксемных моделей, однако они низкочастотны, как и топонимы: “The moonlight and the starry sky above lit the surroundings magically, the atmosphere amplifying every movement of the combatants below”; “The moon shone high above Lake of the Torches, its reflection shimmering across rolling waves”<sup>8</sup>. Подавляющее большинство проксем, фигурирующих в моделях художественного пространства третьей группы, составляют глаголы движения / месторасположения, обычно в связке со словами с предлогами в качестве пространственных маркеров: “Iridescent storm clouds rolled in from another dimension and enveloped the forest”; “This sacred space occupied a clearing hidden in dense woods”; “In its center, as though pierced, was a hole through which the light shone”; “The clouds parted and the aurora borealis stretched its arms across the sky”<sup>9</sup>.

---

<sup>5</sup> Ibidem.

<sup>6</sup> Ibidem.

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> Ibidem.

<sup>9</sup> Ibidem.

Из приведенных выше данных следует, что доля проксемных моделей, репрезентирующих местонахождение и перемещение героев и персонажей в игровом мире несколько выше (65% против 56,7%), то есть в художественном виртуальном пространстве они или проводят больше времени, чем в текстовом действительном пространстве, или осуществляют более интенсивную деятельность.

Согласно результатам проведенного исследования, в большинстве рассмотренных проксемных моделей актуализируется именно динамичное пространство, причем доля таких моделей среди репрезентирующих персонифицированное антропоцентрически маркированное пространство выше для виртуального мира (84,7% от общего количества таких проксемных моделей игрового художественного пространства против 65% от общего количества проксемных моделей того же типа, представляющих художественное действительное пространство). Аналогичным образом обстоит дело с динамичным пространством, представленным в непсонифицированных антропоцентрически маркированных моделях. Выраженное в процентах количество моделей данного типа для игрового пространства больше, чем для реального: 77% против 62,9%. В сравнении с показателями когнитивных проксемных моделей, репрезентирующих антропоцентрически маркированное пространство, расхождение в части актуализации антропоцентрически немаркированного пространства значительным не представляется: динамику виртуального пространства передают 62% проксемных моделей третьего типа, а динамику мира действительного — 60%.

Что касается наиболее интенсивно задействуемых пространственных осей, то проксемные, актуализирующие динамику в моделях антропоцентрически маркированного пространства (персонифицированного и непсонифицированного) распределились следующим образом<sup>10</sup>. Для текстового виртуального пространства: доля антропонимически маркированных проксемных моделей, представляющих горизонтальную пространственную ось, — 28%, вертикальную — 31%, одновременно горизонтальную и вертикальную — 25%. Для художественного реального пространства: доля антропонимически маркированных проксемных моделей, представляющих го-

<sup>10</sup> Данные приводятся с учетом случаев, когда проксемные маркируют динамичное пространство, но пространственные оси четко не определяются, например, когда речь идет о внезапном появлении / исчезновении персонажа в игровом мире или когда в мире действительном констатируется факт перемещения героя, но семантика глаголов движения и / или слов с предлогами в роли пространственных маркеров не позволяет однозначно определить пространственную ось, вдоль которой осуществляется движение ("I'm leaving China" или "Well, he got in some trouble and his fam got scared and sent him to live with his auntie in a town called Bel-Air...").

горизонтальную пространственную ось, — 57%, вертикальную — 12,4%, одновременно горизонтальную и вертикальную — 21,7%. Значит, в текстовом пространстве мира реального более чем в два раза чаще актуализируется горизонтальная пространственная ось, в то время как в художественном виртуальном динамичном пространстве в два с половиной раза активнее используется вертикальная. Предположение о более свободном от законов физики текстовом виртуальном пространстве представляется не вполне убедительным: если бы оно было справедливо, то количественные расхождения в части одновременной актуализации горизонтальной и вертикальной пространственных осей в реальном и игровом мирах, вероятно, были бы намного более заметными. Подробный анализ проксемных моделей виртуального персонифицированного антропоцентрически маркированного пространства позволяет прояснить роль игрового и действительного художественного пространства в соответствии с интенцией автора.

В отличие от антропоцентрически маркированных моделей текстового реального пространства, проксемные модели художественного виртуального мира репрезентируют как людей, так и очень активно функционирующих в игре персонажей-помощников, на создание которых героиню вдохновила культура анишинаабе. Связь с культурными корнями девочка стремится поддерживать всеми силами, главным образом буквально воплощая фрагменты родной культуры в виртуальном пространстве. Среди таких персонажей в игровом мире легендарная Громовая птица (Thunderbird) и мифический водный зверь Мишипишу (Mishi-pizhiw), отсюда высокая частотность связанных с ними разнообразных перемещений по вертикали. Если не учитывать проксемные модели, репрезентирующие указанных и иных «волшебных помощников» героини, то картина актуализации динамичного художественного пространства будет несколько другой: из всех когнитивных проксемных моделей персонифицированного антропоцентрически маркированного виртуального пространства динамику передают 145, а это 49% против 65% в случае с моделями персонифицированного антропоцентрически маркированного реального пространства, то есть художественное действительное пространство на деле оказывается более насыщенным в плане актуализируемых в нем действий, чем игровое.

Таким образом, проведенный анализ двух фрагментов когнитивной модели текстового художественного пространства, представленного в романе “Walking in Two Worlds”, — моделей субконцептов «виртуальное пространство» и «пространство реального мира» — позволяет заключить, что текстовое виртуальное пространство,



созданное автором, не превосходит художественное реальное пространство по содержательности, даже с учетом использования героями возможностей новейших технологий, позволяющих как наслаивать на действительный мир дополненную реальность, так и полностью погружаться в виртуальное пространство посредством своей 'Версоны' (по аналогии с «Персоной», образовано от названия игрового мира "The Floraverse"). «Человечеству дана возможность по-новому взглянуть на свой путь, в том числе и в вопросах сохранения традиций и традиционной культуры» [Павловская, 2021: 163] — данное утверждение как вариант интерпретации глобальных бед типа пандемии COVID-19 оказывается применимо и к технологическим скачкам, с которыми связана жизнь человечества в целом: в проанализированном мультикультурном художественном тексте виртуальное пространство позиционируется не как замена действительному пространству, а как среда для творчества, дающая культуре возможность выполнять свою «терапевтическую функцию» [Молчанов, Шадрина, 2020]: она позволяет возрождать элементы традиционной культуры и осмысливать свою культурную идентичность, а также доносить их до широкой аудитории, не принадлежащей к данной группе, расширяя кругозор и способствуя улучшению взаимопонимания между культурами.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Белоусов К.И.* Модельная лингвистика и проблемы моделирования языковой реальности // Вестник ОГУ. 2010. № 11(117). С. 94–97.
2. *Болдырев Н.Н.* Когнитивные схемы языковой интерпретации // Вопросы когнитивной лингвистики. 2016. № 4. С. 10–20.
3. *Молчанов Д.В., Шадрина Д.В.* Новые коммуникативные функции культуры во время пандемии COVID-19 // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2020. № 4. С. 99–107.
4. *Молчанова Г.Г.* Генерационная поликодовость коммуникативных модусов. Какой он, человек нового поколения? // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2021. № 2. С. 9–16.
5. *Огнева Е.А.* Концепция когнитивного моделирования текстового художественного пространства // Вопросы когнитивной лингвистики. 2022. № 2. С. 37–49.
6. *Огнева Е.А., Даниленко И.А.* Дуальность художественного концепта как текстовый информативный код. М., 2021.
7. *Павловская А.В.* Пандемия COVID-19 и проблемы сохранения традиционной культуры // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2021. № 3. С. 150–164.
8. *Boldyrev N.N.* The Interpretive Dominant in The Cognitive Theory of Language // *Philological Readings*. Vol. 83. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences. 2020. P. 1–8.
9. *Hall E.T.* *The Silent Language*. N.Y., 1959.

**Sof'ya S. Gretskaya**

**ON COGNITIVE MODELS OF VIRTUAL SPACE AND REAL SPACE IN MULTICULTURAL FICTION**

*Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia, gnole\_fungle@mail.ru*

*Abstract.* The present paper focuses on the cognitive modelling of literary text space. The aim of the research was to conduct a comparative study of the cognitive proxemic models of the subconcepts “virtual space” and “real space”, as represented in the multicultural novel «Walking in Two Worlds» by W. Kinew. In accordance with E.A. Ogneva’s research, a cognitive model of literary text space is defined as a construct which demonstrates the correlation between various constituents of the nominative field of the literary concept “space”, which is perceived and comprehended by the reader. The term “proxeme” is used to denote a word or a word combination that is semantically related to parameters of space. The article presents data on the quantitative relation between the types of thematic proxemic models which comprise the nominative field of the literary subconcepts “virtual space” and “real space”, namely, models of personalised anthropocentrically marked literary text space, models of non-personalised anthropocentrically marked literary text space, as well as those of non-personalised anthropocentrically unmarked literary text space. For each of the abovementioned categories of proxemic models the most common types of proxemes are identified. In addition to this, the representation of dynamic literary text space and the spatial axes is examined. The results obtained highlight the qualitative differences between the significance of the virtual literary text space and the real literary text space, as conceived by the author of the novel. Despite the fact that the characters perceive real life as less salient and important than their performance in the virtual space, the real literary text space turns out to be more intense in terms of human activity than the virtual literary text space and, therefore, not less meaningful, whereas the virtual text space is represented as an environment conducive to creativity alongside revival and/or preservation of traditional culture.

*Key words:* literary text space; cognitive proxemic models of literary text space; thematic proxemic models; proxeme, correlation between virtual and real literary text space; virtual space as the space for the revival of traditional culture; multicultural fiction.

*Funding:* This research has been supported by the Interdisciplinary Scientific and Educational School of Moscow University «Preservation of the World Cultural and Historical Heritage».

*For citation:* Gretskaya S.S. (2023) On cognitive models of virtual space and real space in multicultural fiction. *Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication*, no. 1, pp. 96–106. (In Russ.)

**ABOUT THE AUTHOR**

*Sof'ya S. Gretskaya* — PhD, Associate Professor at Department of Linguistics, Translation Studies and Intercultural Communication, Faculty of Foreign Lan-

## REFERENCES

1. Belousov K.I. 2010. Model'naya lingvistika i problemy modelirovaniya yazykovoi real'nosti [Model linguistics and the problem of language reality modeling]. *Vestnik OGU*, no. 11 (117), pp. 94–97. (In Russ.).
2. Boldyrev N.N. 2016. Kognitivnye skhemy yazykovoi interpretatsii [Cognitive schemas of linguistic interpretation]. *Voprosy kognitivnoi lingvistiki*, no. 4, pp. 10–20. (In Russ.).
3. Molchanov D.V., Shadrina D.V. 2020. Novye kommunikativnye funktsii kul'tury vo vremya pandemii COVID-19 [New communicative function of culture in COVID-19 pandemic]. *Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication*, no. 4, pp. 99–107. (In Russ.).
4. Molchanova G.G. 2021. Generatsionnaya polikodovost' kommunikativnykh modusov. Kakoi on, chelovek novogo pokoleniya? [Generational polycodeness of communicative modality. Who is a new generation person?] *Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication*, no. 2, pp. 9–16. (In Russ.).
5. Ogneva E.A. 2022. Kontseptsiya kognitivnogo modelirovaniya tekstovogo khudozhestvennogo prostranstva [The theory of cognitive modeling literary text space]. *Voprosy kognitivnoi lingvistiki*, no. 2, pp. 37–49. (In Russ.).
6. Ogneva E.A., Danilenko I.A. 2021. *Dual'nost' khudozhestvennogo kontsepta kak tekstovyi informativnyi kod* [Duality of a literary concept as an informative textual code]. Moscow, Editus. (In Russ.).
7. Pavlovskaya A.V. 2021. Pandemiya COVID-19 i problemy sokhraneniya traditsionnoi kul'tury [The COVID-19 pandemic and issues in the preservation of traditional culture]. *Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication*, no. 3, pp. 150–164. (In Russ.).
8. Boldyrev N.N. 2020. *The Interpretive Dominant in The Cognitive Theory of Language*. In A. Pavlova (ed.). *Philological Readings*, vol. 83. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences. European Publisher, pp. 1–8.
9. Hall E.T. 1959. *The Silent Language*. New York, Doubleday & Company, Inc.

Статья поступила в редакцию 27.08.2022;  
одобрена после рецензирования 27.09.2022;  
принята к публикации 12.10.2022

The article was submitted 27.08.2022;  
approved after reviewing 27.09.2022;  
accepted for publication 12.10.2022