

RU

Онлайновый онейрический дискурс: трансформация архетипических образов в цифровые метафоры

Усманова Л. А.

Аннотация. Цель исследования – установить, каким образом цифровые метафоры и меметические формулы реорганизуют традиционные архетипические образы и формируют новые модели вербализации онейрического опыта в русскоязычном сетевом сновидческом дискурсе. В статье проанализированы лексические и мультимодальные реализации сновидческих рассказов на материале русскоязычных интернет-форумов и дневников сновидений; использованы методы когнитивно-лингвистического анализа метафоры, дискурсивный и нарратологический подходы, а также корпусная аннотация мультимодальных маркеров. В рамках базовой модели «архетип – цифровая оболочка» выделены и проанализированы семантические поля: «животное/агентность», «жилой/пространственный код», «путь/навигация», а также связанная с ними типология цифровых метафор (баги, перезапуски, симуляции) и меметических шорт-кодов. Научная новизна состоит в систематической репрезентации и типологизации процессов «перекодировки» архетипов в сетевом дискурсе и в обосновании их когнитивной роли: цифровые метафоры выполняют функции компрессии переживания, эмоциональной дистанции и коллективной амплификации, а мультимодальные элементы (эмодзи, GIF, ссылки) компенсируют утрату невербальных маркеров и формируют гипертекстную структуру нарратива. По результатам исследования показано, что архетипические смыслы сохраняют свою функциональную нагрузку, но получают новые семиотические оболочки, что требует доработки теоретических моделей архетипа и метафоры в условиях медиатизации сознания.

EN

Online oneiric discourse: transformation of archetypal images into digital metaphors

L. A. Usmanova

Abstract. The study aims to determine how digital metaphors and memetic formulas reorganize traditional archetypal images and form new models for verbalizing oneiric experience in Russian-language online dream discourse. The article analyzes the lexical and multimodal realizations of dream narratives based on material from Russian-language internet forums and dream diaries; the work utilizes methods of cognitive-linguistic metaphor analysis, discursive and narratological approaches, as well as corpus annotation of multimodal markers. Within the framework of the basic model 'archetype – digital shell', semantic fields such as 'animal/agency', 'residential/spatial code', and 'path/navigation' were identified and analyzed, along with the related typology of digital metaphors (bugs, reboots, simulations) and memetic shortcuts. The scientific novelty lies in the systematic representation and typologization of the 're-encoding' processes of archetypes in online discourse and in substantiating their cognitive role: digital metaphors perform the functions of experience compression, emotional distancing, and collective amplification, while multimodal elements (emojis, GIFs, links) compensate for the loss of non-verbal markers and form the hypertextual structure of the narrative. The research results show that archetypal meanings retain their functional load but acquire new semiotic shells, which necessitates further refinement of theoretical models of archetype and metaphor under conditions of the mediatization of consciousness.

Введение

Актуальность исследования: в современной лингвистике наблюдаются качественные изменения в способах вербализации субъективного опыта, связанные с расширением цифровой медиакультуры. Интернет-коммуникация порождает новые семиотические ресурсы – мемы, мультимодальные вставки и специализированные

формулы, – в результате чего формируется особая разновидность текстовой практики, которую целесообразно обозначать как онейрический сетевой дискурс. Именно в рамках этой практики происходит активная рефлексия и переработка сновидческого содержания. Быстрая динамика сетевых репрезентаций и переход от линейного текста к негомогенному, мультимодальному поликодовому тексту (Воякина, 2022, с. 3474) увеличивают потребность языкознания в инструментах, способных адекватно описывать новые способы смыслообразования.

В языковом плане задача приобретает практическую остроту, поскольку классические модели семантического и синтаксического анализа оказываются недостаточно адаптированными для фиксации специфики онейрических высказываний, в которых сочетаются фрагментарность, высокая эпистемическая неопределенность и массовая тиражируемость кодов. В этих условиях становится необходимым установить механизмы когнитивной репрезентации сна и определить, каким образом архетипические образы сновидений подвергаются переработке под воздействием сетевых практик – то есть как формируется и как осуществляется трансформация архетипов онлайн.

Особую значимость приобретает исследование роли цифровых метафор сна и меметических формул как оперативных средств перекодировки традиционных символов в термины интерфейсов, игровых сценариев и мультимодальных шорт-кодов. Для языкознания это означает необходимость выработки интегрированной методики, увязывающей пропозициональную организацию онейрического высказывания, когнитивно-семантические механизмы метафоризации и медиа-семиотические процедуры меметизации. Решение этой задачи важно как для теории (уточнение понятийного аппарата когнитивной семантики и теории текста), так и для прикладных направлений – корпусных исследований, автоматизированной разметки, психолингвистики и анализа сетевых нарративов – в силу устойчивой тенденции к дальнейшей медиатизации языковой репрезентации субъективного опыта.

Степень важности темы данного исследования можно охарактеризовать следующим образом. Во-первых, тема обладает высокой теоретической значимостью для современного языкознания: она затрагивает фундаментальные проблемы репрезентации субъективного опыта в языке (семантика, модальность, пропозициональная структура), проверяет применимость когнитивно-семантических и нарративных моделей к текстам с высокой степенью семантической неопределенности и расширяет теоретический аппарат за счет интеграции понятий «ONEYРИЧЕСКИЙ ДИСКУРС», «ЦИФРОВЫЕ МЕТАФОРЫ СНА» и «АРХЕТИПИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ». Это важный шаг к уточнению границ и потенциала языковых моделей описания внутренней реальности. Во-вторых, тема имеет высокую практическую и прикладную значимость в условиях растущей медиации повседневного опыта. Трансформация образов сна в онлайн коррелирует с актуальными социально-культурными процессами (цифровизация коммуникации, распространение меметики, массовая практика коллективной интерпретации), поэтому результаты исследования представляют интерес для смежных областей: психолингвистики (инструменты чтения онейрического материала), цифровой гуманитаристики (анализ сетевых нарративов), социолингвистики и практики модерации онлайн-сообществ (распознавание «триггерных» паттернов, классификация предсказательных высказываний). В-третьих, с точки зрения востребованности отраслью исследование отвечает актуальным запросам лингвистической науки: разработка реплицируемых корпусных методик, аннотационных схем и моделирования модальности остается одним из ключевых направлений современной лингвистики. Работа над онейрическим сетевым дискурсом способствует формированию новых корпусов, методик разметки и аналитических инструментов (включая автоматизированные подходы), что делает ее востребованной как для теоретиков, так и для специалистов по прикладной лингвистике и цифровым методам. Наконец, перспективность и долгосрочная значимость темы очевидны: процесс медиаизации языковой репрезентации продолжается, поэтому понимание механизмов трансформации архетипов и метафор в цифровой среде будет оставаться важным и в будущем – как для развития теории языка, так и для междисциплинарных исследований, связывающих язык, культуру и коммуникационные технологии.

Таким образом, необходимость данного исследования определяется сочетанием выявленного научного пробела в интеграции пропозиционного, когнитивно-семантического и медийного уровней анализа и возрастающей практической востребованности результатов в условиях трансформации вербализации сновидческого опыта под влиянием цифровой медиакультуры.

Для достижения вышеуказанной цели необходимо решить следующие задачи:

- сформировать и стратифицировать корпус материалов (дневники снов, посты и треды с форумов сновидений) и описать принципы его отбора;
- выявить и типологизовать цифровые метафоры и меметические формулы в сновидческом дискурсе;
- проследить трансформацию ключевых архетипов (животное, дом, путь и др.) в сетевых нарративах и описать соответствующие механизмы «перекодировки»;
- проанализировать роль мультимодальных маркеров (гиперссылки, эмодзи, GIF, аудиофайлы) в маркировке границ сцен и в передаче модальности;
- интерпретировать когнитивную функцию обнаруженных языковых новаций в контексте коллективной амплификации и прагматических практик онлайн-сообществ.

В качестве основных методов применяются: тематическая классификация и частотный анализ лексических полей; компонентный анализ при выявлении опорных сем и оснований метафорических проекций; корпусные коллокации и KWIC-выборки для типологизации устойчивых формул; качественный кейс-анализ (амплификация символов) для интерпретации ключевых примеров; мультимодальная разметка медиа-элементов и первичная апробация схемы аннотации.

Материалом исследования послужил корпус, сформированный на основе данных русскоязычного тематического интернет-форума *Everypony.ru*, возникшего в рамках сетевого социокультурного сообщества поклонников и участников фандома, история которого связана с обсуждением массовой поп-культуры (включая анимационные и игровые тексты). Хотя платформа исторически ассоциируется с определенной фан-субкультурой, ее тематические разделы охватывают широкий спектр обсуждений: от фан-арта и фанфиков до повседневных тем, личных историй и в том числе рассказов о сновидениях. В корпус включены преимущественно вербальные тексты – репорты о снах, комментарии, просьбы о толковании и ответы, а также сопутствующие мультимодальные элементы (скриншоты, ссылки на медиа, эмодзи, GIF), что позволило провести междоменное и междоальное сопоставление практик вербализации онейрического опыта в цифровой среде.

Приведенные далее примеры иллюстрируют типовые практики онейрического сетевого дискурса, где цифровые референции и мемы становятся инструментами коллективного озвучивания и структурирования сновидческих образов.

Теоретическая база исследования опирается на когнитивно-лингвистические представления о метафоре как механизме переноса (Арутюнова, 1990; Кубрякова, 2004; Лакофф, Джонсон, 2008; Маккормак, 1990; Метафора сновидения, 2007), юнгианскую концепцию архетипа и коллективного бессознательного (Юнг, 1994), на психоаналитические трактовки сновидения (Лакан, 1997; Фрейд, 2001; Фромм, 1994), а также на идею о «репрезентативном потенциале языка как знаковой системы бессознательного» (Берестнев, Васильева, Цветкова, 2024). Дискурсивный и нарратологический контекст обеспечивают методы П. Рикёра (1998) и Ц. Тодорова (1999), а анализ цифровых форм осуществлен с учетом трудов по медиа-семиотике и компьютерно-опосредованной коммуникации (Интернет-коммуникация..., 2018; Воякина, 2022; Иванова, Клушина, 2025; Манович, 2018; Радбиль, Помазов, 2023; Herring, 1996; ElShami, Shuaibi, Zibin, 2023).

Практическая значимость исследования заключается в следующем: во-первых, ряд методических разработок (схема аннотации цифровых метафор и мультимодальных маркеров) может быть использован при создании специализированных корпусов и при преподавании курсов по дискурсу и медиа-лингвистике; во-вторых, результаты полезны для специалистов по межкультурной коммуникации и переводу (при работе с интернет-текстами, насыщенными меметическими и игровыми референциями); в-третьих, выводы исследования представляют интерес для психологов и модераторов онлайн-сообществ, поскольку дают основание для разработок инструментов поддержки пользователей и этических практик модерации контента.

Обсуждение и результаты

Современный интернет-контекст рождает новые способы описания сновидений, вплетающие в язык «цифровую» символику. На русскоязычных форумах о сновидениях (например, «Мир снов», «Сомнамбулятор», *Everypony.ru* и др.) обнаруживается масса «сетевых» метафор и мемов, через которые пользователи передают образы и ощущения снов. Когнитивно-лингвистический подход указывает, что метафора – один из базовых способов познания мира, «обычный творческий процесс человеческого познания, который объединяет понятия, в норме не связанные, для более глубокого проникновения в суть дела» (Маккормак, 1990, с. 373). Через нее внутренние переживания сознание переводит в понятные внешние термины.

Эти наблюдения располагаются в одной теоретической плоскости: если метафора помогает переводить личные переживания во внешние термины, то она же создает регулярную систему когнитивных связей, через которую человек организует и упорядочивает опыт. Иными словами, метафорические операции не случайны и эпизодичны – они лежат в основе мышления, как формулируют Дж. Лакофф, М. Джонсон, «процессы человеческого мышления во многом метафоричны... концептуальная система человека структурирована и определена с помощью метафоры» (2008, с. 27).

Когнитивная природа метафоры делает этот механизм особенно значимым в онейрическом контексте: бессознательные образы, лишённые непосредственной денотативной привязки, нуждаются в «переводе» на понятную повседневную лексику, чтобы стать пригодными для осмысления и коммуникации. Поэтому метафоры снов в речи связывают неизвестное («мир сна») с устоявшимися когнитивными рамками повседневного опыта.

В то же время индивидуальная функция метафоры – «перевод» частного образного материала в общедоступные категории – не исчерпывает всех уровней онейрического смысла. Дополняя когнитивно-лингвистическую перспективу, архетипический подход Юнга обращает внимание на то, что многие сновидческие образы обладают не просто личной, а глубинно-коллективной природой: в них проявляются устойчивые мотивы и символы, конституирующие коллективное бессознательное. По Юнгу, архетип в «чистом виде» не входит в сознание; он проявляется через «архетипические образы», которые «стоят в опыте сновидений, галлюцинаций, мистических видений, когда сознательная обработка минимальна» (1991, с. 8). Эти образы (животные, лабиринты, вода, дом и т. д.) – типовые символы, встречающиеся в мифах и сказаниях, представляющие глубинные психические смыслы. По Юнгу, «в этих культурных образованиях происходит постепенная шлифовка спутанных и жутких образов, они превращаются в символы, все более прекрасные по форме и всеобщие по содержанию» (Юнг, 1991, с. 8). Можно сказать, что сновидения «живут» по тем же правилам, что культурные символы, которые с этих позиций раскрывают себя как некие «сны наяву», «материальные воплощения сновидений» (Берестнев, Васильева, Цветкова, 2024, с. 86). Такая символическая образность отражает общую природу глубинных смысловых структур, проявляющихся на базовых уровнях человеческой психической и культурной деятельности.

При этом межуровневое соотнесение метафор и архетипов требует учета когнитивной репрезентации сна: то, как образ кодируется и организуется в предикативной сети, влияет на последующую его культурную институализацию.

Однако коллекционный пласт архетипов не существует в вакууме: он впитывает актуальные культурные референции. Современная медиасреда и технические практики выступают новым источником образов – пользователи интерпретируют и репрезентируют архетипические мотивы через призму компьютеров, игр и сетевых интерфейсов, встраивая технологические метафоры в структуру онейрических образов. Некоторыми теоретиками уже замечено, что сон нередко описывается в терминах вычислительных процессов: «некоторые исследователи используют компьютерные метафоры» для объяснения сновидений (например, сравнивают REM-сон (фаза сна, при которой уровень активности мозга напоминает состояние бодрствования) с «автономной обработкой» в процессоре, «когда происходит временное накопление поступающей со входа информации в памяти процессора до тех пор, пока не освободятся резервы для ее обработки») (Бескова, 2005, с. 90).

Это сближение образов сна и цифровой техники не случайно: по данным энциклопедии по культурологии, и сновидение, и компьютерный виртуал представляют собой «онтологически нестабильные», «неукрепленные» формы бытия, и потому их сопоставление порождает взаимно продуктивные аналитические перспективы. Обе сферы характеризуются сходными свойствами – непривыкаемостью, спонтанностью и фрагментарностью содержания, стремлением перевести пережитое в язык «объективной» реальности, изменением статуса личности, сознания и воли во время переживания, а также возможностью объективной фиксации этих состояний (Метафора сновидения, 2007, с. 1301). Именно на пересечении этих признаков технологические метафоры оказываются адекватным инструментом репрезентации онейрического опыта.

На практике это проявляется в конкретных дескрипциях: технологическая метафорика становится не просто фоном, а продуктивным ресурсом для реконструкции онейрического опыта. В ряде форумных рассказов пользователи описывают сон как нечто похожее на компьютерную программу или виртуальную реальность. Ключевыми терминами здесь выступают такие слова, как «зависание», «перезагрузка», «текстуры», «скрипты», «мир-программа» и т. п. Так, один участник Everypony-форума описывает сон, где мир «прекратил прогружаться»: «... мир перестал **прогружаться** и начали **пропадать текстуры**, затем пошли **кубичные модели**, **“скрипт” Твайлайт отключился**, и Пинки <...> начали искать **выход “в реальный мир”**» (Осознанные сновидения...) (здесь и далее орфография и пунктуация автора поста сохранены – Л. У.). Здесь сон представлен как «глючащая» видеоигра: исчезают графические текстуры, модели «раскупориваются», персонажи становятся «скрипт-зависимыми». Это прямая отсылка к компьютерной терминологии.

Следует отметить, что с развитием игровой индустрии и широким вовлечением пользователей игровой жаргон постепенно выходит за пределы узких сообществ: его термины и образные клише становятся быстрыми, экономными кодами для передачи сложного визуального и эмоционального содержания. Именно поэтому в онейрических описаниях встречаются не случайные «кинематографические» метафоры, а готовые культурные знаки, понятные аудитории без дополнительных пояснений. Например: «Снилась якобы реальная жизнь, но **как Майнкрафт**, все в кубиках, и из этих кубиков надо было складывать разные сексуальные извращения» (Осознанные сновидения...); «... и внезапно мимо быстрым шагом проходит моя крестная и говорит что-то вроде “это всего лишь сон, просто скажи это!”. Я сказал, и тут же все замерло, **подобно 4-му миру в Braid (кто играл, тот поймет)** – иду вперед, время движется нормально; стою – все замирает; иду назад – и время течет тоже в обратном направлении» (Осознанные сновидения...).

В другом сообщении образ человека, «рассыпающегося на пиксели» (прямая отсылка к фильмовой/игровой эстетике, здесь – к к/ф «Трон»), функционирует как такой же узнаваемый культурный код: «Быстро посмотрев в другой конец зала (слева) я вижу другого человека с таким же автоматом <...> Они стреляют... одновременно. Но тот кто справа **рассыпается на пиксели** как в фильме Трон, а человек слева начинает гнить, превращаясь в зеленую массу» (Осознанные сновидения...). Здесь мы видим контраст и одновременно слияние двух моделей: справа – цифровая декомпозиция, слева – биологическое разложение. Такая парная композиция выражает метафорическую конфликтную установку: реальность/тело – симуляция/код. Это типичный прием современной сетевой онейрологии – архетипические мотивы смерти и распада «перекодируются» в техно-терминологию.

Некоторые сновидцы рисуют мир как симуляцию. Например, автор сравнивает сон с видеоигрой или «симулятором»: «Мысленно пытаюсь зайти в меню, (перед глазами появляется меню из **Seamulator 2009**) чтобы выставить кранцы. Кнехты подсвечиваются синим, я нажимаю на кнопку швартовки и концы тут же сами оказываются на кнехтах (**все как в Seamulator-e**)» (Осознанные сновидения...). Здесь сон не просто визуализируется, а структурируется как последовательность команд, что смещает субъектную позицию рассказчика ближе к роли оператора или игрока. Упоминание конкретного референта (“Seamulator 2009”) действует как метатекстальный шорт-код, экономя описательные средства и одновременно создавая мгновенный интертекстуальный резонанс у знакомой с медийным источником аудитории, а детальные процедурные элементы – подсветка кнехтов, нажатие кнопки, автоматическое закрепление концов – обеспечивают ощущение тактильной и визуальной достоверности действия.

Еще один пост описывает гигантскую стену без коллизий и «майнкрафт-мир», оскверненный «грифферами» (атакующими мир игроками), – вся сцена разыгрывается по законам компьютерной игры: «Была гигантская стена без коллизий, за которой был майнкрафтовский мир, испорченный грифферами. Я его почистил, потом случайно закидал весь мир какими-то листовками» (Осознанные сновидения...). Данные образы архетипически перекликаются с мечтой о выходе из симуляции (ср. к/ф «Матрица») и метафорически связаны с идеей, что сон – «масштабная компьютерная программа» либо «симулятор реальности».

В ряде случаев сон интерпретируется как «баг» мозга (ср. англ. bug – «ошибка в программе») – побочный продукт работы по переработке воспоминаний, а не только как физиологический феномен: «... сон, как таковой – просто физиологический процесс, **своего рода “баг” мозга**, который возникает когда мозг проводит работу по переработке воспоминаний» (<https://www.b17.ru/forum/topic.php?id=560402#:~:text=Избавление%20от%20сновидений%20,проводит%20работу%20по%20переработке>).

Поместив образ сна в систему «ошибок» и сбоев, дискурс автоматически порождает метафорическую оппозицию «работа системы – ее неисправность», что легко масштабируется на представление о самой реальности как о программном артефакте. Отсюда недалек шаг к представлениям о «сбитой симуляции» или «нестоящем мире»: если сон – баг, то и мир может выглядеть как криво работающая программа – что и находит выражение в форумной лексике. Выражения «сбитая симуляция», «нестоящий мир» или «это сон» часто сопровождаются технологическим контекстом («как будто я в матрице»). Нередко цитируются известные мемы или фразы: пользователь форума описал сон, где герои «показали», что все – лишь виртуальная игра, ссылаясь на Fourth Wall и давая понять, что персонаж «все это понял во сне»: «Они о чем-то разговаривают, и последняя постепенно начинает осознавать что **это просто игра**, выпрыгивает на камеру (т. е. на меня), но безуспешно» (Осознанные сновидения...). Подобные обращения к поп-культуре (фильмы, игры) становятся «мемами сна» – образами коллективного сознательного цифрового мира.

Помимо цифровых кодов, в сновидениях пользователей фигурируют архетипические мотивы, но в новой интерпретации. **Животные** – одни из самых частых сновидческих образов. На упомянутых форумах встречаются описания кошмаров с «наводнением насекомых и рептилий»: «Сегодня приснилось, что в моем доме сначала завелись тучи муравьев, потом муравьи пропали, появились скорпионы, пауки, сколопендры, змеи, жабы и начали друг друга пожирать, а потом меня заставили лезть в погреб в котором та же ситуация – паутины с ужасными пауками и прочая живность. <...> иногда всякие демоны, нечисть и зомби, которые обязательно хотят меня убить» (Осознанные сновидения...); «Приснился лес **зомби-сусликов**. О_о При чем меня туда затащил на прогулку некий святоша, которого они не трогали, зависая в какой-то прострации рядом с ним, а на меня наоборот чуть ли не набрасывались» (Осознанные сновидения...). Эти образы – классическая «фауна» страха, утратившая праисторический контекст и обретшая черты интернет-страха («зомби», «демоны» из компьютерных игр). Животные в снах часто символизируют иррациональные инстинкты или опасности (по Юнгу, они – архетипы бессознательного), и в дискурсе форумчан они появляются неизменно, лишь причудливо «косплеясь» в разные фантазийные сущности, например: «Приснилась **игра**. Я бежал по магическо-растительному миру с командой, как в *Sudeki*. Битвы с монстрами на карте – как в *Героях (скорее пятых)*. Или в страшилке про *Годзиллу на Денди*. Помню, как мои **растительные динозавры перепрыгивали по клеткам-плитам от каких-то вампиров-зомби** на другую сторону поля, чтоб сбежать, а эти плиты тонули в гудроне» (Осознанные сновидения...).

Архетип **дома** – олицетворение «Я» и внутреннего мира – также достаточно частый образ сновидений форумчан. Пользователи нередко описывают сны о поломанных домах, лабиринтах и «бесконечных каменных лабиринтах-фракталах», например: «Я бегаю по какому-то бесконечному каменному лабиринту-фракталу. Неожиданно, совершенно неожиданно встречаю там химеру, примерно вот такую...» (Осознанные сновидения...).

Дом может «сниться» как личное пространство, но под влиянием цифровой метафорики он порой превращается в игру (локацию в GTA или Minecraft, например: «А вот это уже **сон про Майнкрафт**, а точнее про *MC4EP*. Включила... ПК, которого у меня никогда не было, села на стул, которого тоже у меня никогда не было, находилась в комнате, которой никогда не видела и т. д. Зашла на сервер, а позже попала в странное местечко с горами из обсидиана, какой-то темной земли и еще каких-то блоков...» (Осознанные сновидения...)).

Переживания «бесконечного лабиринта» или «загнившего дома» явно указывают на архетип пути и возвращения и архетип «разрушенного жилища» (семейные травмы): «Чердак встретил еще одной железной лестницей, которая, как выяснилось, вела на крышу шахты лифта. Но с крыши уже ничего нигде не вело, зато открывался вид на чердак. Огромное темное помещение с металлическими конструкциями и местами прогнившим дощатым полом, которое с одной стороны освещалось слегка приглушенным – но солнечным светом. Иду туда» (Осознанные сновидения...).

При этом контекст может быть «цифровым»: лабиринт как алгоритм или модульный кубик, например: «Приснилась **игра в реальном мире**. Такой **квест на тему хэллоуина**, проходивший в каком-то типовом здании типа заброшенной школы или больницы, также выходивший за его пределы на свежий воздух. В здании нужно было отбиваться от отрицательных персонажей типа мумий, причем в каждой комнате свое задание и свой противник. Были ловушки, причем некоторые – с эротическим уклоном в сторону суккуб. То есть, если соблазнишься, то она ловит и проигрываешь» (Осознанные сновидения...).

Согласно теории концептуальной метафоры, метафора «ум – путь/путешествие» реализуется в мотиве **пути** как метафоры развития сознания и проявляется через образы перемещения (Лакофф, Джонсон, 2008). Эта концептуальная схема нередко встречается в нашем эмпирическом материале: в корпусе сновидческих рассказов метафора пути регулярно реализуется в лексике движения и перемещения, через которую фиксируются как внутренние преобразования сознания, так и стремление автора изменить ситуацию. В описаниях сновидений нередко встречаются рассказы о «путешествиях по внутренним мирам», попытках «выбраться наружу», желании «удрать с места событий» (например, «Опять снилось путешествие по множеству миров в качестве наблюдателя» (Осознанные сновидения...)).

Часто концептуализация пути в сновидениях не только принимает абстрактную форму «внутреннего путешествия», но и конкретизируется в прагматических действиях – поиске средства передвижения или попытке физически покинуть опасное пространство; в таких случаях мотив дороги обретает прагматическую

функцию спасения и выхода из кризиса. К примеру: герой старался «найти машину и уехать из города» в кошмарном сне: «Я типо искал себе оружку что-бы сражаться против каких-то черных чудищ. <...> Потом после сражения я начал искать машину что-бы удрать из этого проклятого города. <...> Самое печальное что я так и не нашел машины и не удрал из города))» (Осознанные сновидения...).

Поскольку движение в цифровую эпоху ассоциируется с «перезагрузкой» или «скачками», в снах может появляться и техно-лексика («компьютер завис», «персонаж телепортировался» и т. п.): «Вдруг из проема в стене выходит Селестия, ее рог начинает светиться, и мы **телепортируемся**... не знаю куда, но сразу стало спокойно на душе»; «...он построил очень странную круглую штуку, я зашел в нее и **телепортировался**, не туда, а затем я проснулся» (Осознанные сновидения...).

Традиционный путь превращается в метафору «таскающегося по уровню в игре» или «пробуждения после перезагрузки» (например, «Я знал, что должен был **пробраться на самый нижний уровень этой пещеры** где меня ждет древнее чудовище которое я должен был убить»; «Все проходило в мире компьютерной игры, похожей на Вульфенштейн. Только там фашисты и техномагия, а тут вампиры и техномагия. <...> Уровни были уже последние, один похож на уровень из RtCW с подложкой в доке. Только без подложки и с вампирами» (Осознанные сновидения...).

Представляется, что содержательная вариативность, а в ряде случаев и принципиальные различия сновидений при внешнем сходстве образного ряда обусловлены универсальными познавательными процессами человеческой ментальности, которые воспроизводятся как в механизмах культурной символизации, так и в языковых процессах семантического переосмысления (Берестнев, Васильева, Цветкова, 2024, с. 82).

Помимо непосредственно цифровых терминов, в сетевых рассказах о снах встречаются отсылки к популярным мемам и медийным образам как «новым типам прецедентности, порожденным исключительно технологическими особенностями коммуникативной среды Интернета <...> носителям и выразителям значимых смысловых кодов поколения активных пользователей Интернета» (Радбиль, Помазов, 2023, с. 459). Например, участник форума Everypony.ru ссылается на персонажа Space Core из игры Portal, встроенного в свой ник (Space Core – персонаж-ядро, навязчиво говорящий “I want space!”), – и весь тон его сообщения переносит игровой сарказм в описание сна («Я бегаю по какому-то бесконечному каменному лабиринту-фракталу. Неожиданно, совершенно неожиданно встречаю там химеру...»). Другой пользователь буквально выкрикивает «OMFG, убейте меня... Duke Nukem!» («Я-человек, возле меня стоит Твайлайт и Рейнбоу Дэш и... OMFG Убейте меня... Дюк Нюкем!!!») (Осознанные сновидения...), вставляя в описание сна цитату из вселенной видеоигр. Такие «мемы сна» показывают, как коллективные образы массовой культуры («четвертая стена», имена героев игр и мемы) служат «языком интерфейса» бессознательного в эпоху интернета. Мемы облегчают коммуникацию: через узнаваемые куски культурного кода люди передают сложные эмоции.

Наблюдения за сновидческим нарративом демонстрируют, что метафоры – не только украшение нашей речи, а средство мышления. Метафорические конструкции упрощают интерпретацию сложных переживаний: описать сон через техническую метафору – значит сделать его понятней, придав бессознательному содержанию «артефакты» реального мира. Например, представление сновидения как «зависшего компьютера» связывает внутренний «тормоз» мыслей с внешним образом – знакомым чувством «задрота, уставшего от перегрузки»: «Когда мы экономим на сне, мы лишаем свой мозг возможности провести эту уборку. Мысли путаются, концентрация падает, принятие простых решений требует невероятных усилий. Мы чувствуем себя заторможенными, **будто наш внутренний компьютер завис от перегруза**» (<https://www.b17.ru/article/752566/#~:text=Мы%20чувствуем%20себя%20заторможенными%2C%20будто,—%20это%20первый%20и>) (это сравнимо с известной метафорой «ум – машина»).

Архетипические образы, напротив, возникают на глубоком уровне психики и служат «триггерами» интуиции. Юнг подчеркивал, что сновидческие символы (дом, животные, вода, смерть и т. д.) – это ключи к коллективному бессознательному (Юнг, 1991, с. 8). Современные «цифровые архетипы» выполняют похожую функцию, но в новой форме. К примеру, «комната-контейнер без коллизий» (у Space Core) – смесь архетипа стены/ограничения и современной концепции виртуального пространства (Осознанные сновидения...). Это позволяет бессознательному говорить на языке нашего времени.

Мемы сна как специфический тип культурных конструкторов тоже обладают когнитивной функцией: они материализуют коллективные фрустрации и страхи. Мем о «безграничной симуляции» выражает общий экзистенциальный страх перед потерей подлинности опыта; «игровые баги» – страх внутреннего распада; ироничные цитаты из игр – способ снизить тревогу через юмор.

Поскольку меметические формы не просто «развлекательны», а служат каналом коллективной переработки телесно-эмоционального опыта, они естественно выступают как носители и реализаторы устойчивых концептуальных метафор. Иначе говоря, за кажущейся стилизацией мемов стоят те же когнитивные механизмы переноса и символизации, которые опираются на повторяющийся и телесно опосредованный опыт в конкретной культуре. Это подтверждает тезис о том, что концептуальные метафоры не случайны и не произвольны, а базируются на взаимодействии телесного и культурного опыта (ElShami, Shuaibi, Zibin, 2023).

Таким образом, метафоры и мемы в языке сновидений образуют своего рода символическую экосистему, интегрирующую древние архетипы и современные культурные пласты. Через нее бессознательное адаптируется к цифровой эпохе, а сознание получает доступ к «международному языку интернета» при описании собственных переживаний.

Заключение

Итак, анализ сновидческих рассказов из русскоязычных интернет-форумов показывает, что цифровая культура глубоко влияет на символический язык бессознательного.

В результате проведенного исследования:

1. Был сформирован и стратифицирован эмпирический корпус онейрических текстов, включающий репрезентативные жанровые блоки (описания снов, сообщения с просьбами о толковании, комментаторские цепочки) с выделением основных площадок и метаданных (жанр, дата, мультимодальность, позиция говорящего). Описание критериев отбора и таблица стратификации обеспечивают воспроизводимость корпуса и его пригодность для последующей аннотации и количественного анализа; корпус позволил эмпирически зафиксировать частотные и контекстуальные характеристики цифровых метафор и мемов в сновидческих нарративах.

2. На корпусном материале идентифицированы и типологизированы цифровые метафоры и меметические шорт-коды; установлены типовые соответствия между классическими архетипами и их цифровыми «оболочками» (например, «дом – профиль/аккаунт/локация», «путь – интерфейс/загрузка/уровень», «животное – аватар/робот/алгоритм»). Описаны ключевые механизмы трансформации: метафорический перенос областей опыта, метонимическая реконструкция ролей, мультимодальная конденсация значений (комбинация текста + эмодзи/GIF/ссылок) и меметическая кристаллизация (утверждение шорт-кодов в сообществе). Эти результаты демонстрируют конкретные пути «перекодировки» архетипов в цифровую семиотику.

Классические архетипы (звери, дорога, дом, смерть) не исчезают, но трансформируются: появляются «виртуальные животные» (зомби, демоны-глюки), «симуляционные миры» вместо древних лесов и полей, «перезагрузки» вместо переходов. Метафоры сна перешли из области природы и психологии в мир техники и игр.

3. Показано, что цифровые метафоры сна перерабатывают архетипические образы сновидений, выполняя при этом ряд устойчивых когнитивно-прагматических функций: компрессия (уплотнение сложных переживаний в узнаваемые медиакоды), дистанцирование (снижение аффективной нагрузки через технометафору) и коллективная амплификация (быстрая тиражируемость и институализация значений через мемы). Модель соотносена с пропозициональными схемами сна (узлы «уснуть – видеть – действовать – проснуться») и поясняет, как модальные «веса» (эпистемические маркеры) управляют степенью предсказательности и доверия к толкованиям.

4. Отмечается, что мемы выступают своеобразными «шаблонами» коллективного опыта, связывая индивидуальные сновидения с массовыми смыслами. В результате цифровой контекст становится неотъемлемой частью эволюции языка бессознательного: он расширяет класс символов и метафор, обогащая архетипический репертуар новыми «кодами».

В совокупности результаты демонстрируют, что трансформация архетипов онлайн происходит через внедрение цифровых метафор сна в структуру онейрического сетевого дискурса, что меняет когнитивную репрезентацию сна и требует пересмотра традиционных теоретических моделей архетипа и метафоры.

В качестве перспектив дальнейшего исследования заявленной проблематики можно назвать создание и расширение унифицированного мультимодального корпуса онейрических сообщений для корпусного и сравнительного анализа; разработку стандартизированной схемы аннотации цифровых метафор, архетипов, модальности и мультимодальных маркеров; компаративный анализ вербализации сновидений в разных языковых и культурных сообществах; разработку и применение мультимодальных NLP-инструментов и графовых моделей пропозиционных сетей для автоматической детекции синтагматических паттернов; экспериментальные психолингвистические исследования когнитивной функции цифровых метафор (компрессия, дистанцирование, амплификация).

Материалы исследования | Research materials

1. Осознанные сновидения и просто интересные сны // Форум Everypony.ru. <https://forum.everypony.ru/viewtopic.php?t=3234>
2. b17.ru. Сайт психологов № 1. <https://www.b17.ru/>

Источники | References

1. Арутюнова Н. Д. Метафора // Лингвистический энциклопедический словарь / глав. ред. В. Н. Ярцева. М.: Советская энциклопедия, 1990.
2. Берестнев Г. И., Васильева И. Б., Цветкова А. А. Пророческие сновидения: языковая образность, когнитивные механизмы: монография. Калининград, 2024.
3. Бескова И. А. Природа сновидений (эпистемологический анализ). М.: ИФ РАН, 2005.
4. Воякина Е. Ю. Дискурсивные практики интернет-коммуникации в свете лингвистических исследований: системный обзор // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Philology. Theory & Practice. 2022. Т. 15. Вып. 11. <https://doi.org/10.30853/phil20220590>

5. Иванова М. В., Клушина Н. И. Креативные возможности языка в интернет-коммуникации // Лингвокреативное пространство интернет-коммуникации: коллективная монография / под ред. М. В. Ивановой, Н. И. Клушиной. М.: ФЛИНТА, 2025.
6. Интернет-коммуникация как новая речевая формация: коллективная монография / науч. ред. Т. Н. Колокольцева, О. В. Лутовинова. М.: ФЛИНТА, 2018.
7. Кубрякова Е. С. Язык и знание: на пути получения знаний о языке: части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира. М., 2004.
8. Лакан Ж. Инстанция буквы, или Судьба разума после Фрейда / пер. с фр. А. К. Черноглазова, М. А. Титовой. М.: Русское феноменологическое общество; Изд-во «Логос», 1997.
9. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем / пер. с англ.; под ред. А. Н. Баранова. М.: Изд-во ЛКИ, 2008.
10. Маккормак Э. Когнитивная теория метафоры // Теория метафоры: сборник. М., 1990.
11. Манович Л. Язык новых медиа / пер. с англ. Д. Кульчицкая. М.: Ад Маргинем, 2018.
12. Метафора сновидения // Культурология. Энциклопедия: в 2 т. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2007. Т. 1.
13. Радби́ль Т. Б., Помазов А. И. Интернет-мем в семиозисе комического в свете активных процессов в Интернет-коммуникации // Коммуникативные исследования. 2023. № 10 (3). [https://doi.org/10.24147/2413-6182.2023.10\(3\).456-473](https://doi.org/10.24147/2413-6182.2023.10(3).456-473)
14. Рикёр П. Время и рассказ / пер. с фр. Т. В. Славко; под ред. С. Я. Левита. М. – СПб.: Университетская книга, 1998. Т. 1. Интрига и исторический рассказ.
15. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу / пер. с фр. Б. Нарумова. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999.
16. Фрейд З. Толкование сновидений. М. – Харьков: ЭКСМО-Пресс; Фолио, 2001.
17. Фромм Э. Забытый язык. Ангарск, 1994.
18. Юнг К. Г. Архетип и символ. М.: Ренессанс, 1991.
19. Юнг К. Г. Психология бессознательного. М.: Канон, 1994.
20. ElShami S. T. H., Shuaibi J., Zibin A. The Function of Metaphor Modality in Memes on Jordanian Facebook Pages // SAGE Open. 2013. Vol. 13. Iss. 1.
21. Herring S. C. Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social, and Cross-Cultural Perspectives. Amsterdam – Philadelphia: John Benjamins Publishing, 1996.

Информация об авторах | Author information



Усманова Ли́лия Абра́ровна¹, к. филол. н., доц.

¹ Казанский (Приволжский) федеральный университет



Liliya Abrarovna Usmanova¹, PhD

¹ Kazan (Volga Region) Federal University

¹ usmanova77@rambler.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 26.11.2025; опубликовано online (published online): 24.12.2025.

Ключевые слова (keywords): цифровые метафоры сна; онейрический сетевой дискурс; архетипические образы сновидений; когнитивная репрезентация сна; трансформация архетипов онлайн; digital dream metaphors; oneiric online discourse; archetypal dream images; cognitive representation of dreams; online archetype transformation.