



Научно-исследовательский журнал «Вестник филологических наук / Philological Sciences Bulletin»

<https://vfn-journal.ru>

2025, Том 5, № 9 / 2025, Vol. 5, Iss. 9 <https://vfn-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.9.2. Литературы народов мира (филологические науки)

УДК 811.11-112

¹ Белова Л.А., ¹ Курочкина М.А.,
¹ Бондаренко С.Ю., ¹ Кроватти З.М.

¹ Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет

Дискурсивный анализ жанровой специфики постмодернистского триллера

Аннотация: статья исследует лексическое своеобразие и стилистические средства художественной выразительности, образующие жанровую специфику произведения Урсулы Познански «Эреб», в рамках дискурсивного анализа. Актуальность выбора темы обусловлена важностью выявления влияния постмодернизма на популярные жанры художественного текста, каким является триллер. Целью работы является дискурсивный анализ жанрообразующих характеристик современного триллера. Дискурсивный анализ проходит на контекстуальном уровне, когда описывается содержание, герои и их социальные роли, место и время действия, а также на уровне текста, когда в центре внимания находятся лексический и стилистический аспект произведения. Важной чертой современного триллера выступает создание хронотопа на основе интертекстуальных элементов, молодежного сленга и описания реалий места действия. Семантическое поле эмоций и мистики подкрепляется на стилистическом уровне использованием метафор, олицетворений, аллюзий для создания атмосферы загадочности и философского подтекста. Риторические вопросы активизируют саспенс, центральный жанрообразующий прием триллера. Интертекстуальность и ненадежный рассказчик выступают маркерами постмодернизма. Анализ жанрообразующих средств триллера является важным в плоскости лингвистических исследований, так как способствует более полному пониманию авторского замысла.

Ключевые слова: триллер, саспенс, хронотоп, анализ, жанрообразующие средства, реалии, компьютерная игра, сеттинг

Для цитирования: Белова Л.А., Курочкина М.А., Бондаренко С.Ю., Кроватти З.М. Дискурсивный анализ жанровой специфики постмодернистского триллера // Вестник филологических наук. 2025. Том 5. № 9. С. 64 – 70.

Поступила в редакцию: 17 июля 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 06 августа 2025 г.; Принята к публикации: 22 августа 2025 г.

¹ Belova L.A., ¹ Kurochkina M.A.,
¹ Bondarenko S.Yu., ¹ Krovatti Z.M.

¹ South Ural State Humanitarian and Pedagogical University

A discursive analysis of the genre specifics of the postmodern thriller

Abstract: the article examines the lexical originality and stylistic means of artistic expression that form the genre specificity of Ursula Poznanski's work "Erebos" within the framework of discourse analysis. The relevance of the topic is determined by the importance of identifying the influence of postmodernism on popular genres of fiction, such as a thriller. The purpose of the work is a discursive analysis of the genre-forming characteristics of a modern thriller. Discursive analysis takes place at the contextual level, when the content, heroes and their social roles, place and time of the action are described, as well as at the text level, when the lexical and stylistic aspects of the work are in the center of attention. A peculiar feature of the modern thriller is the setting up of a chronotop based on intertextual el-

ements, youth slang and description of the realia of the scene. The semantic fields of emotions and mysticism are supported at the stylistic level by the use of metaphors, personifications, allusions to create the atmosphere of mystery and philosophical depth of the text. Rhetorical questions enact suspense, which is the central genre-forming device of the thriller. Intertextuality and an unreliable narrator act as markers of postmodernism. Analysis of the genre-forming means of the thriller is important in the plane of linguistic research, as it contributes to a more complete understanding of the author's intent.

Keywords: thriller, suspense, chronotop, analysis, genre-forming means, realities, computer game, setting

For citation: Belova L.A., Kurochkina M.A., Bondarenko S.Yu., Krovatti Z.M. A discursive analysis of the genre specifics of the postmodern thriller. Philological Sciences Bulletin. 2025. 5 (9). P. 64 – 70.

The article was submitted: July 17, 2025; Approved after reviewing: August 06, 2025; Accepted for publication: August 22, 2025.

Введение

Ускорение процессов глобализации включает не только политическое и экономическое взаимодействие стран, но и смешение социокультурных явлений. Развитие Интернета способствует общению людей через массовую культуру, которая включает в себя творческие продукты. Литературные произведения вызывают особый интерес у общества. Погружаясь в истории, созданные авторами, мы можем увидеть ключевые аспекты мироустройства различных эпох: социальные тренды, политические системы и культурные изменения. Таким образом, литература отражает особенности определённого времени. Современный жанр триллера погружает читателей в мир реалий технического прогресса за счёт глубины проработки вымышленного мира и оригинальности стилистических приёмов. В желании выделиться среди других авторов, писатели создают свой уникальный стиль или переосмысливают существующие жанры. Детективные истории стали основой для развития триллера – жанра, который исследует психоэмоциональные состояния персонажей в рамках определённого сюжета. Начиная с конца XIX века, триллер привлекает внимание литературоведов и лингвистов.

В их исследованиях были выявлены характерные художественные приемы этого направления, а также особенности языка триллера, которые проявляются на лексическом и словообразовательном уровнях и изучаются современными лингвистами: М.Г. Агеевой, Т.Г. Ватолиной, С.А. Гоголевой, Т.В. Дьяковой, И.Г. Жоговой, Т.А. Шошиной [1, 3, 4, 5, 7, 8].

Термин «триллер» означает трепет или нервное возбуждение. Произведения этого жанра направлены на создание чувства тревожного ожидания, волнения или страха, которое сохраняется на протяжении всего сюжета [6]. Обычно в центре сюжета находится загадочная угроза, исходящая от антагониста, что позволяет поддерживать зрителя в состоянии постоянного напряжения. Ключевой стилистической особенностью триллера является саспенс – нарастающее эмоциональное напряжение, достигаемое через введение рискованных ситуаций для главного героя, таких как появление неизвестной угрозы или конфликт интересов, а также задержка ожидаемого негативного события. Эти ситуации создаются антагонистом для реализации замыслов, а задача главного героя заключается в их раскрытии и предотвращении.

Чтобы удержать внимание читателя и вызвать состояние тревоги, авторы применяют характерные для жанра лексические и стилистические приемы: семантические повторы, слова с семантикой загадочности и эмоциональной тревожности. Однообразное изложение не может передать всю сложность эмоций персонажей и уровень напряженности, поэтому способность автора к оригинальному языку становится важным показателем его мастерства и жанрообразующей характеристикой триллера.

Материалы и методы исследований

Авторский стиль и язык произведения можно по-настоящему оценить только при чтении в оригинале. Даже самый точный перевод на родной язык в основном является интерпретацией исходного текста и не может полностью передать замысел автора. Читателю, не владеющему иностранным языком на уровне носителя, бывает трудно уловить важные элементы художественной выразительности. Это противоречие между стремлением читателя погрузиться в уникальный мир триллера и сложностью восприятия его стилистических особенностей подчеркивает важность лингвистического анализа как метода исследования. Основная цель лингвистического анализа – выявить скрытые аспекты текста, включая глубину мыслей автора и чувства персонажей.

В рамках лингвистического анализа исследуются лексические и стилистические средства выразительности отдельно.

Жанр триллера представлен преимущественно произведениями художественного дискурса, поэтому для его системного описания применим дискурсивный анализ, разработанный Т.А. ван Дейком, который позволяет учитывать экстралингвистические факторы. Первый уровень дискурсивного анализа, текстуальный, во многом совпадает с процедурами лингвистического анализа и на уровне микроструктур предполагает систематизацию семантических и лексических параметров дискурса. Уровень макроструктур включает рассмотрение риторического аспекта произведения, представленного стилистическими приемами. Второй уровень, контекстуальный, охватывает обстоятельства, время, события, участников, сферу деятельности, роли участников дискурса и социальные отношения между ними, а также когнитивные характеристики участников [10].

Практическим материалом нашего исследования послужил текст триллера «Эреб» У. Познански объемом 432 страницы [11]. Для проведения дискурсивного исследования художественного текста жанра триллера мы придерживались плана:

1. Контекстуальный анализ заголовка, атмосферы, краткого содержания, главных героев и хронотопа романа.

2. Текстуальный анализ стилистического компонента жанра триллера. Выявление ключевых смысловых оппозиций произведения.

В силу взаимосвязанности контекстуальных и текстуальных характеристик анализ лексического состава триллера был выполнен в рамках описания атмосферы романа. Элементы обоих уровней работают в системе и создают уникальную атмосферу напряжения, тревожности и мистики, характерную для жанра триллера.

Результаты и обсуждения

Начнем анализ жанровых характеристик триллера с рассмотрения широких контекстуальных рамок произведения. Заголовок романа «Эреб» отсылает к греческой мифологии, это имя Бога тьмы, олицетворяющего Подземный мир. Выбор аллюзивного элемента наполняет произведение ассоциативными смыслами и атмосферой загадочности. Название романа связано с одноимённой компьютерной ролевой игрой, которая увлекает школьников. Аура мистики, характеризующая жанр триллера, возникает благодаря подбору специфической лексики соответствующего семантического поля: залитая лунным светом поляна, одинокий герой-скиталец, татуировка ворона на шее главного героя, никнеймы персонажей.

Имя главного героя – Ник Данмор – является сокращением английского слова “nickname” и указывает на его второстепенную роль в игровой иерархии, а стилистически выступает приемом антономазии. Такой же приём автор использует для описания матери Ника – “Chaos-Mum”, что подчеркивает её рассеянность и беспорядок в жизни. Стилистически это является «говорящим именем».

Сюжет романа погружает читателя в мир компьютерной игры, где они знакомятся с различными игровыми классами: ‘Гном’, ‘Оборотень’, ‘Человек-кот’, ‘Темный эльф’, ‘Вампир’ и ‘Варвар’. Ник делает выбор в пользу тёмного эльфа: “höchstens mittelgroß, aber behände, elegant und geheimnisvoll.” ‘максимум среднего роста, но подвижного, элегантного и загадочного’. Для своего игрового аватара он выбирает римское имя – Сариус, внешность которого описана с помощью распространённых эпитетов: “kurzes blondes Haar, das stachelig vom Kopf absteht, eine spitze Nase und schmale grüne Augen»; “eine grüngoldene Jacke, dunkle Hosen, Stulpenstiefel, eine Lederkappe” ‘короткие светлые волосы, торчащие колючками из головы, острый нос и узкие зеленые глаза; зелено-золотой пиджак, темные брюки, высокие сапоги, кожаная кепка’. Такие эпитеты детализируют персонажа, и позволяют Нику «вжиться в выбранный образ», а для читателя – приблизить события, сделав их более осязаемыми. Ник признаёт в своём аватаре блудного королевского сына, что отражается в сравнении: “findet, dass er aussieht wie ein verllorener Königssohn” ‘думает, что он похож на блудного королевского сына’. Данная аллюзия, отсылающая к легендарному герою национального эпоса, подчеркивает философскую идею человека-странника в поисках своей судьбы и выстраивает межтекстовые параллели.

В какой-то момент жизнь и судьба Сариуса находятся в руках «Горбатого», который даёт игроку рекомендации: “Geh und komm nicht mehr wieder. Tu so, als wärst du nie hier gewesen. Vergiss diese Welt.” ‘Иди и не возвращайся. Веди себя так, как будто тебя здесь никогда не было. Забудь этот мир.’ Данные императивы не пугают Ника, но побуждают читателя подумать: чем рискуют игроки? Образ «Горбатого» воплощает всезнающего повелителя и творца судеб. Это модернистский ‘ненадежный автор’, создающий многоголосие и чувство растерянности. Личности других игроков скрыты за образами и никнеймами, которые выступают одной из специфических лексических черт игрового триллера, содействуя эффекту мистики. Главный герой узнаёт в ходе игры о кристаллах желания, обладающими большой ценностью: “Sieh zu, dass du Wunschkristalle findest. Sie werden dir das Leben leichter machen. Das Leben, verstehst du?” ‘Убедись, что ты

нашёл кристаллы желаний. Они сделают вашу жизнь проще. Жизнь, ты понимаешь?» Упоминание слова «жизнь» указывает на связь игры с реальностью: успехи игрового аватара влияют на судьбы реальных людей. Персонажи метафорически через свою анонимность являются носителями идеи иллюзорности, ненадежности, непредсказуемости реальности.

В процессе игры Сариус встречает «посланника» – человека с жёлтыми глазами, он олицетворяет игру и даёт задания, которые игроки должны выполнять в реальной жизни для прохождения уровней. Посланник и другие игровые персонажи могут говорить, понимать речь и формулировать сложные предложения. Это своего рода механизм персонификации игры, когда она приобретает осязаемые черты реальности, что усиливает эффект мистики. Посланник даёт задания, которые Ник должен выполнять в реальном мире, иначе он будет исключён из игры. Эта часть романа несет идеи конформизма, подчинения, страх быть изгоем общества, стирание границ реального и виртуального мира и подмены реального мира виртуальным.

Хронотопом романа-технотриллера выступает Лондон XXI века. Хронотоп в литературе – это концепция, которая объединяет время и пространство в художественном тексте, создавая особый контекст для развития сюжета, персонажей и идей. Игра «Эреб» нацелена на молодежную аудиторию, для которой современные цифровые технологии стали основным способом досуга. Урсула Познански выбирает современный контекст, что делает роман актуальным и близким читателю. Молодые читатели легко воспринимают описанный мир, так как в нем присутствуют знакомые элементы в виде компьютерных программ, игр и цифровых устройств (“der Blogeintrag” ‘блог’, “der Tweet” ‘сообщение в Twitter’, “die Mailbox” ‘электронный почтовый ящик’, “das Laufwerk” ‘дисковод’, “DVD-Rohling” ‘DVD-диск’). Эти реалии автор многократно использует в романе, предоставляя читателю возможность ощутить себя на месте персонажей.

В качестве реалий выступают также словосочетания, которые помогают более подробно описать действия в цифровом пространстве: “E-Mails checken” ‘проверять электронную почту’, “E-Mails abrufen” ‘открывать электронную почту’, “eine Taste drücken” ‘нажимать на клавишу’, “das Spielmenü aufrufen” ‘вызывать игровое меню’, “eine Web-Site zuklicken” ‘закрывать сайт’. Компьютерная реальность представлена терминами, называющими предметный мир нового виртуального пространства и способы взаимодействия с ним.

Хронотоп включает также особенности языка современного Лондона. Фокусируясь на молодёжи, автор использует слова и фразы школьников: “Alles okay bei dir?”, “He, Alter!”, “verpfeifen”, “es ist einfach der Hammer”, “ich habe keine Zeit für solche Spinnereien”, “ein Date klarmachen”, “cool”, “dito” ‘Ты в порядке?’, ‘Эй, чувак!’, ‘настучать’, ‘это просто офигенно’, ‘у меня нет времени на такие сумасшедшие вещи’, ‘назначить свидание’, ‘круто’. Современные лексические единицы отражают стремление нового поколения к упрощению языка и активному использованию англицизмов, неологизмов и сокращений. Многие из этих выражений легко воспринимаются читателем, так как они соответствуют привычной стилистической норме. Использование разговорного стиля является особенностью современного триллера, содействуя динамичности и естественности повествования.

Основное место действия в романе – это школа и дом Ника Данмора в Лондоне. Хотя У. Познански не углубляется в детали и особенности английской столицы, выбор города оправдан, поскольку он, с населением в девять миллионов человек, таит множество тайн и загадок. В Лондоне расположено множество локаций, которые влияют на судьбы как игроков, так и тех, кто не участвует в игре. Опасность, сквозящая из каждого угла, давит на героев романа. Так, Эмили, подруга Ника, использует в своём блоге топоним: “Sie wünschte sich weg von diesem riesigen Moloch London.” ‘она хотела бы уехать от этого огромного молоха Лондона.’ Аллюзивная метафора ‘Молох’ делает атмосферу зловещей, отсылая к библейскому верховному божеству, требовавшему людских жертвоприношений, и в традиционной интерпретации символизируя ненасытную силу, постоянно жаждущую новых жертв. В целом, отметим урбанистический фон повествования современного жанра триллера.

События романа происходят в тесной связи с местом и временем. Автор изображает правдоподобные образы английских школьников через их увлечения, которые хорошо знакомы читателю и граница между его реальностью и реальностью персонажей постепенно стирается. Умелое использование таких элементов создает интертекстуальность, сближающую героев романа и читателя, создавая ощущение совместного существования в одном мире.

Взаимодействие пространства и времени, окрашенное интертекстуальностью, выступает ярким примером хронотопа, передающего духовную атмосферу времени. Согласно М. Бахтину, предметы делают время осязаемым, обеспечивая яркое зрительное восприятие каждой точки времени [2]. Хронотоп данного романа

охватывает не только интертекстуальные элементы, но и урбанистический пейзаж, разговорный стиль общения героев, термины компьютерной реальности, описанные выше. Все это передает атмосферу современной эпохи техногенного мира.

Остановимся подробнее на стилистической составляющей жанра триллера. Атмосфера нервозности и напряжения нагнетается в большой мере через использование риторических вопросов. Ник пытается понять, о чем шепчутся его одноклассники. Для передачи его любопытства автор использует риторические вопросы: “Was war nur los? Wieso sprach keiner über diese Päckchen, die die Runde machten? Und wieso, zum Teufel, hatte er noch keins davon?” ‘Что происходило? Почему никто не говорил о тех конвертах, которые ходили по кругу? И почему, черт возьми, у него еще не было одного из них?’

Интересен стилистический прием олицетворения. Автор придаёт игре черты личности, что создаёт у читателя ощущение угрозы. Упор на всемогущество и всезнание игры выражается в использовании гиперболы: “Damit ist das Spiel so gut wie allwissend.” ‘Это делает игру практически всеведущей.’ Данное олицетворение перекликается с метафорой «Молох», представляющей Лондон в виде прожорливого чудовища, и создает семантическую цепь, обозначая темную властную сущность. В процессе прохождения уровней Никку предлагается в игре добавить опасную дозу лекарства в чай своему учителю. Сариус соглашается, но его охватывает непонимание и растерянность, что иллюстрируется метафорой тьмы: “Die Finsternis kommt diesmal schnell und lässt Sarius in nie gekannter Ratlosigkeit zurück.” ‘На этот раз тьма приходит быстро и оставляет Сариуса в знакомой беспомощности.’

Нравственные принципы Ника подвергаются испытанию. Читатель начинает задумываться, готов ли герой совершить преступление ради игровых преимуществ. Ник решает не выполнять задание, стараясь скрыть свой провал от посланника. Однако тот уже, будучи в курсе, убивает персонажа Сариуса, после чего Ник теряет возможность играть в «Эреб».

Суммируя коннотации ведущих смыслообразующих метафор романа, таких как “Erebos”, “Moloch London”, говорящих имен “Chaos-Mum”, “Nick – nickname”, “der Buckelige”, “der dunkle Elf”, “die Finsternis” и эпитетов, сделаем вывод о преобладании негативных оттенков значений стилистических приемов в романе жанра триллер, выделяющих идеи мрака, беспорядка, разрушения человеческих жизней, что служит усилению атмосферы мистики и тревожности.

Жанр триллера характеризуется непредсказуемостью сюжета, что создается через «ненадежного повествователя» модернистского текста и многогранности персонажей-масок. Предсказать, как будут развиваться события, невозможно, что делает «Эреб» примером нестандартного триллера, в котором переплетаются несколько миров, влияющих как на отдельных игроков, так и на общество в целом. Невидимая угроза, исходящая от экрана компьютера, создает напряжение и заставляет читателя переживать за персонажей. Игра становится ключевым элементом сюжета, провоцируя недальновидных и азартных игроков на необдуманные действия в реальной жизни, которые могут привести к вредительствам и преступлениям. Кроме того, искусственный интеллект игры кажется всесильным и всезнающим, что вызывает у читателя чувство тревожного ожидания, паранойи и постоянного напряжения.

Проведенный анализ позволяет выделить ключевые смысловые оппозиции романа-триллера «Эреб»: игра – реальность, преступление – мнимый успех, индивидуальность – конформизм, мораль (настоящие ценности) – личная выгода (ложные ценности), всесильный искусственный интеллект – «маленький», безвольный человек. Данные оппозиции создают эмоциональное напряжение, заставляя героев произведения, а вместе с ним и читателей, постоянно делать экзистенциальный выбор.

Выводы

Характерной чертой жанра современного триллера выступает создание хронотопа, который в исследуемом романе выстраивается через интертекстуальные элементы современной поп-культуры, сленг и разговорный язык, описание деталей школьной жизни. На стилистическом уровне ведущую роль в механизме саспенса играют риторические вопросы. Мистификация усиливается приемами персонификации, аллегории, метафоры, антономазии. Аллюзивная интертекстуальность выстраивает философский подтекст триллера. Семантике современного жанра триллера присуща идея опасности, загадочности, масок, многомерности и неоднозначности смысла. Также отмечена тенденция к употреблению лексики, описывающей эмоциональное состояние, часто в гиперболизированной форме. Смысловые линии раскрываются через умело выстроенные оппозиции. Современный триллер принадлежит парадигме постмодернистского романа и имеет «ненадежного рассказчика» и игровую основу. Для подробного описания игровых действий и персонажей автор использует множество эпитетов и сравнений, что позволяет читателю увидеть игровой мир глазами героев, создавая эффект присутствия. Все выявленные закономерности на уровне контекста и текста работают в системе, создавая гнетущую атмосферу, выстраивая философские смыслы

и осуществляя эмоциональное воздействие на читателя. Изучение жанровых характеристик триллера имеет важное значение в лингвистических исследованиях, так как помогает глубже понять замысел автора. Умение распознавать и анализировать эти элементы позволяет читателю погрузиться в вымышленный мир и пережить историю вместе с персонажами.

Список источников

1. Агеева М.Г. Эволюция детективного романа в американской литературе XX века: дис. ... канд. филол. наук: 5.9.2. Казань, 2014. 155 с.
2. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Вопросы литературы и эстетики. 1975. С. 234 – 407.
3. Ватолина Т.Г. Когнитивная модель детективного дискурса: на материале англоязычных детективных произведений XIX-XX вв.: дис. ... канд. филол. наук: 5.9.2. Иркутск, 2011. 209 с.
4. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование. 2006. № 3. С. 85 – 88.
5. Дьякова Т.В. Характеристика жанра «Триллер» и его поджанры // *Lingua mobilis*. 2013. № 5 (44). С. 32 – 36.
6. Дьяченко О.А. Лингвистический анализ художественного текста. Материалы к урокам по русскому языку. 2017. URL: <http://olgadyachenko.ru/lingvisticheskij-analiz-teksta.html> (дата обращения: 28.06.2025).
7. Жогова И.Г., Кузина Е.В., Медведева Л.Г., Надеждина Е.Ю. Языковые средства создания саспенса в произведениях жанра "триллер" и способы их актуализации (на материале романов англоязычных авторов) // Язык и культура. 2018. № 43. С. 46 – 57.
8. Шошина Т.А. Триллер как жанр в американской культуре // Поиск. 2019. № 1 (10). С. 132 – 137.
9. Bystray E.B., Belova L.A., Vlasenko O.N., Zasedateleva M.G., Shtykova T.V. Development of second-language communicative competence of prospective teachers based on the CLIL technology (from the experience of a pedagogic project at a department of history) // *Espacios*. 2018. Vol. 39. No. 52. 12 p.
10. Dijk T.A. van. *News as Discourse*. N. Jersey, London, 1998. 200 p.
11. Poznanski U. *Erebos*. Loewe Verlag, 2011. 488 p.

References

1. Ageeva M.G. *Evolution of the Detective Novel in American Literature of the Twentieth Century: Dis. ... Cand. Philological Sciences: 5.9.2. Kazan, 2014. 155 p.*
2. Bakhtin M.M. *Forms of Time and Chronotope in the Novel. Essays on Historical Poetics. Questions of Literature and Esthetics*. 1975. P. 234 – 407.
3. Vatolina T.G. *Cognitive Model of Detective Discourse: Based on English-Language Detective Works of the 19th-20th Centuries: Dis. ... Cand. Philological Sciences: 5.9.2. Irkutsk, 2011. 209 p.*
4. Gogoleva S.A. *Other Worlds: Traditions and Typology of the Fantasy Genre*. Science and Education. 2006. No. 3. P. 85 – 88.
5. Dyakova T.V. *Characteristics of the genre "Thriller" and its subgenres*. *Lingua mobilis*. 2013. No. 5 (44). P. 32 – 36.
6. Dyachenko O.A. *Linguistic analysis of the fiction text. Materials for Russian language lessons*. 2017. URL: <http://olgadyachenko.ru/lingvisticheskij-analiz-teksta.html> (date of access: 28.06.2025).
7. Zhogova I.G., Kuzina E.V., Medvedeva L.G., Nadezhdina E.Yu. *Linguistic means of creating suspense in works of the "thriller" genre and ways of their actualization (based on novels by English-speaking authors)*. *Language and Culture*. 2018. No. 43. P. 46 – 57.
8. Shoshina T.A. *Thriller as a genre in American culture*. *Poisk*. 2019. No. 1 (10). P. 132 – 137.
9. Bystray E.B., Belova L.A., Vlasenko O.N., Zasedateleva M.G., Shtykova T.V. *Development of second-language communicative competence of prospective teachers based on the CLIL technology (from the experience of a pedagogic project at a department of history)*. *Espacios*. 2018. Vol. 39. No. 52. 12 p.
10. Dijk T.A. van. *News as Discourse*. N. Jersey, London, 1998. 200 p.
11. Poznanski U. *Erebos*. Loewe Verlag, 2011. 488 p.

Информация об авторах

Белова Л.А., кандидат филологических наук, доцент, кафедра теории и практики иностранных языков, ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет», г. Челябинск, telems74@rambler.ru

Курочкина М.А., кандидат филологических наук, доцент, кафедра английского языка, ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет», г. Челябинск, kma1974@yandex.ru

Бондаренко С.Ю., кандидат филологических наук, доцент, кафедра теории и практики иностранных языков, ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет», г. Челябинск, su_bondarenko@mail.ru

Кроватти З.М., преподаватель, кафедра теории и практики иностранных языков, ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет», г. Челябинск, shafiginazm@cspru.ru

© Белова Л.А., Курочкина М.А., Бондаренко С.Ю., Кроватти З.М., 2025