

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»


На правах рукописи

МАЗУКАБЗОВА Мадина Хасиновна

**КОГНИТИВНО-ПРАГМАТИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ЭКСПЛИКАЦИИ
АКСИОЛОГИЧЕСКИХ УСТАНОВОК В ПОЛИКОДОВОМ ТЕКСТЕ
ИНТЕРАКТИВНОГО КИНО**

Специальность 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-
сопоставительная лингвистика

ДИССЕРТАЦИЯ
на соискание учёной степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель –
доктор филологических наук,
доцент
Каменский Михаил Васильевич

Ставрополь – 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
Глава 1. Интерактивное кино как новый дискурсивный вид синкретичного художественного произведения.....	14
1.1. Делимитация терминов «фильм» и «видеоигра» в рамках определения понятия интерактивного кино.....	14
1.2. Интерактивное кино как жанр компьютерно-игрового дискурса.....	24
1.3. Структурно-содержательные особенности интерактивного кино как жанра компьютерно-игрового дискурса.....	35
1.4. Функционально-прагматические характеристики интерактивного кино в аспекте формирования нового вида поликодового художественного произведения	44
1.5. Интерактивное кино как дискурсивное пространство передачи аксиологических установок автора сценария.....	55
Выводы по главе 1.....	69
Глава 2. Лингвопрагматические средства речевого воздействия в поликодовом тексте компьютерных игр в жанре интерактивного кино	72
2.1. Линейный и нелинейный текст в дискурсе интерактивного кино.....	72
2.2. Поликодовый текст как основа компьютерно-игрового дискурса в жанре интерактивного кино.....	81
2.3. Структурные и функциональные особенности поликодового текста в дискурсивном пространстве интерактивного кино.....	87
2.4. Лингвопрагматическая классификация средств речевого воздействия в поликодовом тексте интерактивного кино.....	94
Выводы по главе 2.....	103

Глава 3. Когнитивно-прагматические средства реализации речевого воздействия на аксиологический выбор реципиента в интерактивном кино.....	106
3.1. Аксиологическое пространство и процессы создания иллюзии выбора в интерактивном кино.....	106
3.2. Прагматические средства воздействия на когнитивные установки реципиента в интерактивном кино.....	115
3.2.1. Вербальные речевые средства воздействия на когнитивные установки реципиента в интерактивном кино.....	119
3.2.2. Невербальные речевые средства воздействия на когнитивные установки реципиента в интерактивном кино.....	131
3.2.3. Паравербальные речевые средства воздействия на когнитивные установки реципиента в интерактивном кино.....	144
Выводы по главе 3.....	151
Заключение.....	155
Список литературы.....	160

Введение

В лингвистике уже становится практически общепринятым понятие кинотекста, хотя его границы по-прежнему остаются недостаточно определенными. В связи с цифровизацией рамки кинотекста значительно расширились. Реализуя ресурсный потенциал интерактивных и мультимедийных цифровых технологий, интерактивное кино как поликодовое дискурсивное пространство представляет собой нелинейное повествование на основе креолизованного текста сложной структуры с многослойным и многоаспектным прагматическим речевоздействующим потенциалом.

Помимо того, определенное внимание исследователей приковано к изучению языковых средств современного кинодискурса, а также его особенностей, манипулятивного потенциала способов реализации языковых средств в интерактивном кино (Дворко, 2013; Прокопьев, 2023; Gaudenzi, 2013; Gifrau, 2010; Nash, 2012), однако объем исследований такого рода продолжает оставаться незначительным несмотря на динамичное развитие интерактивных видов художественного дискурса и кинодискурса, таких как визуальный роман и интерактивное кино.

В период глобальной цифровизации рамки кинодискурса расширились и обрели новый характер. В связи с этим возникает потребность в изучении и рассмотрении креолизованного текста в рамках нового вида художественного произведения. Данное исследование позволит выявить и систематизировать языковые и когнито-прагматические особенности интерактивного кино как инновационной интерактивной формы кинодискурса, влияющие на выбор реципиента.

Таким образом, **актуальность** работы обусловлена насущной научной необходимостью лингвистического исследования интерактивного кино как

нового синкретичного вида художественного произведения, находящегося на стыке собственно кинематографического произведения и мультимедийного игрового продукта и являющегося феноменом современного мира вследствие динамичных процессов цифровизации. При этом в рамках лингвистического осмысления интерактивного кино особую актуальность приобретают способы речевого воздействия на аксиологический выбор реципиента через призму его моральных и ценностных установок.

Степень разработанности проблемы исследования. Значительный объем отечественных и зарубежных научных трудов посвящен исследованию дискурса: В. Г. Борботько (2011), Т. А. ван Дейк (2013), В. И. Карасик (2003), А. А. Кибрик (2003), Е. С. Кубрякова (2000), М. Л. Макаров (2003), Т. А. Van Dijk (2006). Определению кинодискурса также посвящены многочисленные труды, в том числе работы таких ученых, как Н. Д. Арутюнова (1990), Ефремова (2004), И. Н. Зарецкая (2012), И. Н. Лавриненко (2011), С. С. Назмутдинова (2007), Г. Г. Слышкин, М. А. Самкова (2011). Особое место в лингвокультурологической проблематике занимает проблема экспликации аксиосферы, которая неоднократно привлекала внимание таких лингвистов, как Е. В. Бабаева (2008), Е. В. Беккер (2015), С. Н. Виноградов (2007), Е. Ф. Серебренникова (2011, 2008). В настоящий момент можно назвать ряд отечественных и зарубежных научных работ, направленных на раскрытие сущности, свойств и прагматического потенциала поликодового текста: Е. Е. Анисимова (2003), А. С. Антонникова (2023), Р. Барт (1989), А. Г. Сонин (2005), Н. А. Шехтман (2015), интерактивного кино: Н. И. Дворко (2013), М. Кадиков (2020), Р. Э. Маликова, Е. Н. Пьянова (2015) – в которых впервые было рассмотрено понятие интерактивное кино в аспекте концепции формирования аксиологических установок реципиента.

Несмотря на значительное количество работ, посвященных исследованию дискурса, кинодискурса и поликодовых текстов, а также возрастающий интерес к феномену интерактивного кино, следует констатировать, что комплексное

лингвистическое осмысление данного медиапродукта остается фрагментарным. Существующие исследования, как правило, сосредоточены либо на технологических аспектах создания интерактивных произведений (Дворко, 2013; Прокопьев, 2023), либо на их культурологической и эстетической интерпретации (Gaudenzi, 2013; Gifrau, 2010; Nash, 2012). При этом лингвопрагматический и когнитивный потенциал интерактивного кино как сложного поликодового текста, объединяющего вербальные, невербальные и паравербальные средства воздействия, до настоящего времени не становился предметом специального системного анализа. Особенно актуальным представляется вопрос о механизмах экспликации аксиологических установок в нелинейном нарративе интерактивного кино, где реципиент выступает не пассивным потребителем, а активным соавтором повествования, чей выбор формируется под воздействием комплекса когнитивно-прагматических средств. Недостаточно изученными остаются также способы интеграции вербальных и визуально-графических кодов в единую систему речевого воздействия, а также специфика трансляции ценностных ориентиров в ветвящихся сценариях интерактивных кинопроектов. Настоящее исследование призвано восполнить обозначенные лакуны, предложив комплексный подход к анализу когнитивно-прагматических средств экспликации аксиологических установок в поликодовом тексте интерактивного кино.

Объектом исследования являются полимодальные средства репрезентации аксиологических установок в поликодовом интерактивном художественном медиапродукте.

Предметом исследования являются когнитивно-прагматические характеристики комплексных языковых средств экспликации аксиологических установок автора сценария в поликодовом тексте интерактивного кино.

Цель исследования состоит в выявлении и описании когнитивно-прагматических средств экспликации аксиологических установок автора интерактивного кино как сложного поликодового текста.

Достижение основной цели исследования возможно посредством решения ряда **задач**:

- провести аналитический обзор научной литературы и разработать терминологический аппарат исследования интерактивного кино как уникальной формы мультимедийного интерактивного поликодового кинотекста;
- выявить основные структурно-содержательные компоненты интерактивного кино;
- классифицировать и описать основные когнитивно-прагматические средства реализации речевого воздействия в интерактивном кино;
- систематизировать культурно-специфические характеристики интерактивного кино как поликодового текста;
- установить лингвопрагматическую специфику вербальных, невербальных и паравербальных речевоздействующих средств как способов экспликации аксиологических установок в интерактивном кино.

Материалом исследования выступают 1100 микротекстов интерактивных проектов «*Life is strange*» (2015), «*Detroit: Become Human*» (2018), (2010) и «*The Walking Dead*» (2012), *Black mirror: Bandersnatch* (2018), а также русскоязычные интерактивные проекты «*Мор. Утопия*» (2005), «*Тургор*» (2008). Данные образцы интерактивного кино были выбраны для анализа, потому что, во-первых, они имеют широкую потенциальную аудиторию и выступают средством трансляции аксиологических установок аудитории. Во-вторых, в них отражаются точки зрения разных представителей общества на одни и те же события и явления. В-третьих, в них широко представлены вербальные, невербальные и паравербальные средства речевого воздействия, которые могут формировать моральный выбор реципиента.

В методологическом плане данное исследование опирается на принципы диалектики, отражающие связь мышления, языка, познания, человеческой культуры. Антропоцентризм, взаимообусловленность формы и содержания составляют общенаучную основу диссертации. В частнонаучном отношении основным является лингвопрагматический подход, представляющий собой в контексте нашего исследования способ анализа и изучения языка как инструмента речевого воздействия и манипуляции. Сопутствующими подходами являются: 1) диалектический подход для анализа языковых приемов экспликации аксиологических установок через столкновение альтернативных выборов в рамках интерактивного и иммерсивного повествования; 2) системный подход для изучения интерактивного кино как единства художественно-эстетических, методологических, когнитивных и технологических компонентов.

Многоаспектный характер поставленных задач обусловил выбор следующего комплекса **методов** исследования: описательный, заключающийся в выделении характерных особенностей дискурса интерактивного кино; метод контекстуального анализа, применяемый при исследовании поликодового текста; метод лингвопрагматического анализа, направленный на установление речевоздействующего потенциала языковых средств экспликации аксиологических установок в интерактивном кино; метод корпусного анализа, используемый при статистической валидации и эмпирической верификации результатов; метод сплошной выборки как способ подбора и структурирования эмпирического материала исследования.

Теоретической базой исследования послужили работы отечественных и зарубежных ученых в следующих областях:

- прагмалингвистика: Е. Е. Анисимова (2003), Н. Д. Арутюнова (1981), Н. И. Дворко (2013), М. А. Ефремова (2004), И. Н. Зарецкая (2012), М. Кадиков (2020), И. Н. Лавриненко (2011), С. С. Назмутдинова (2007), А. И. Прокопьев (2023), М. А. Самкова (2011), Г. Г. Слышкин, (2004), S. Gaudenzi (2013), K. Nash (2012);

- лингвоаксиология: Е. Е. Анисимова (2003), Е. В. Бабаева (2004), Т. А. ван Дейк (2013), Н. И. Дворко (2013), М. Кадиков (2020), А. И. Прокопьев (2023), Е. Ф. Серебренникова (2015), В. Е. Чернявская (2006), S. Gaudenzi (2012), K. Nash (2012);

- теория дискурса: Е. Е. Анисимова (2003), В. Г. Борботько (2017), Т. А. ван Дейк (2013), В. И. Карасик (2002), А. А. Кибрик (2003), Е. С. Кубрякова (2000), М. Л. Макаров (2003), А. Г. Сонин (2005), В. Е. Чернявская (2009), Н. А. Шехтман (2005);

- когнитивная лингвистика: Е. Е. Анисимова (2003), О. Н. Быкова (1998), В. З. Демьянков (1994), М. Р. Желтухина (2004), С. Г. Кара-Мурза (2005), А. Г. Сонин (2005), И. А. Стернин (2001), В. Е. Чернявская (2009);

- семиотика поликодовых текстов: Е. Е. Анисимова (2003), В. И. Карасик (2004), Г. Г. Слышкин (2004), А. Г. Сонин (2005), В. Е. Чернявская (2009), Н. А. Шехтман (2015).

Гипотеза исследования может быть сформулирована следующим образом: в нелинейном поликодовом тексте интерактивного кино когнитивно-прагматические средства речевого воздействия актуализируются в формате интеграции вербального, невербального и паравербального кодов, обеспечивают высокую степень иммерсивности произведения и служат эффективным инструментом экспликации аксиологических установок автора сценария.

Научная новизна работы заключается в том, что в настоящем исследовании впервые проведено комплексное лингвистическое исследование интерактивного кино как сложного поликодового произведения с многослойной структурой, состоящей из комплекса вербальных, невербальных и паравербальных средств воздействия на ценностные установки реципиента. Новым аспектом предлагаемого исследования также является уточнение границ понятий «кинотекст» и «кинодискурс» с точки зрения места и роли интерактивных поликодовых текстов в жанровой структуре кинодискурса, а

также специфики когнитивных и прагматических средств экспликации аксиологических установок в поликодовом тексте интерактивного кино. В результате предпринятого исследования выявлены и описаны лингвопрагматические характеристики вербальных, невербальных и паравербальных средств экспликации аксиологических установок в комплексной нелинейной структуре интерактивного кино как сложного поликодового текста.

Предложена классификация приемов создания иллюзии выбора (фрейминг, конвергентные ветвления, визуализация последствий) и обоснована их прагматическая функция; доказано, что предопределенность нарратива при сохранении иммерсивности не снижает, но усиливает эмоциональную вовлеченность реципиента и его моральную рефлексию.

Уточнена двойственная природа интерактивного кино как отдельного вида искусства, базирующегося на программном комплексе, находящемся на пересечении логики репрезентации (унаследованной от живописи и кино) и логики контроля (свойственной человеко-машинному интерфейсу), что определяет специфику аксиологической трансляции, при которой пользователь одновременно является зрителем и виртуальным агентом, что создает качественно новый тип нарративного напряжения.

На материале англоязычных и русскоязычных интерактивных проектов проведен контрастивный анализ вербальных средств, демонстрирующий, что языковой стиль интерактивного кино не только отражает жанровую принадлежность, но и выполняет функцию аксиологического фреймирования, направляя восприятие реципиента в заданное ценностное русло. На данном фактическом материале систематизированы типы нарративных структур интерактивного кино (древовидная, сетевая, циклическая, параллельные временные линии) с точки зрения их аксиологического потенциала.

Теоретическая значимость исследования заключается в уточнении понятия интерактивного кино как поликодового текста сложной структуры; его

делимитации относительно смежных типов поликодовых текстов в рамках кинодискурса и компьютерно-игрового дискурса; в выявлении способов речевого воздействия на ценностные и когнитивные установки реципиента, реализуемых в дискурсивном пространстве текстов интерактивного кино. Проведенное исследование дополняет общую теорию дискурса в его когнитивно-прагматической части и определенным образом расширяет и уточняет положения прагмалингвистики, когнитивной лингвистики, лингвистики текста, дискурсологии и лингвоаксиологии.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что полученные результаты могут послужить материалом для написания учебно-методических пособий и разделов учебных пособий по прагмалингвистике, когнитивной лингвистике, лингвистике дискурса и теории языка. Изложенные в диссертации материалы могут быть использованы в процессе написания выпускных квалификационных работ, а также диссертационных исследований различного уровня.

Положения, выносимые на защиту:

1. Интерактивное кино представляет собой уникальную форму мультимедийного интерактивного поликодового текста, эволюционировавшую от традиционного кинодискурса к жанру компьютерно-игрового дискурса с нелинейной структурой. Интерактивное кино представляет собой поликодовый текст, объединяющий вербальные, визуальные, аудиальные и интерактивные коды, что обеспечивает многомерную экспликацию аксиологических установок. В интерактивном кино преобладают ветвящиеся сценарии, где реципиент становится соавтором повествования через взаимодействие с объектами и персонажами.

2. Культурные компоненты интерактивного кино как поликодового текста включают иммерсивность, нарративную полифонию и аксиологическое моделирование; реципиент активизирует когнитивные схемы через моральные

дилеммы, трансформируя пассивное восприятие в активное соавторство. Культурно-специфические речевоздействующие средства включают вербальные (диалоги и реплики), невербальные (мимика и жесты) и паравербальные (интонация и паузы) элементы, интегрированные в QTE (quick time event) и ветвящиеся сценарии, что активирует когнитивные схемы реципиента для эмоционального вовлечения и разрешения моральных дилемм.

3. Основные структурно-содержательные компоненты интерактивного кино представляют собой многоуровневую гипертекстовую сеть, включающую вербальный, графический и визуальный уровни поликодового текста, с нелинейной организацией на основе древовидной, сетевой, циклической и параллельной временных структур. Доминирует древовидная структура, обеспечивая ветвящиеся сценарии. Вербальный (диалоги и монологи), визуальный (кат-сцены, motion capture) и графический (интерфейс и шрифты) уровни формируют иммерсивный дискурс с когнитивной обработкой на структурном, лексическом и семантическом этапах.

4. Вербальные речевые средства (диалоги, монологи и реплики персонажей) реализуют информативную и побудительную функции, формируя когнитивные модели морального выбора реципиента. Невербальные средства (мимика, жесты, поза, визуальное оформление через технологию motion capture) усиливают эмоциональное воздействие, создавая эффект эмпатии и идентификации с персонажами. Паравербальные характеристики (интонация, темп речи, громкость, паузы) моделируют восприятие высказываний, активируя бессознательные механизмы когнитивной обработки информации.

5. Интерактивное кино как поликодовый текст реализует речевое воздействие на аксиологический выбор через многоканальную трансляцию смысла, где каждый код несет специфическую функцию в формировании моральных установок реципиента, что отличает этот жанр от традиционного

линейного кинематографа своей способностью к персонализации когнитивного опыта.

6. Алгоритм трансляции аксиологических установок авторского коллектива интерактивного кино включает в себя вербальные, невербальные и паравербальные коды для создания иллюзии выбора в аксиологическом пространстве, конвергентные ветвления обеспечивают предопределенность нарратива при сохранении иммерсивности. Данный алгоритм включает этапы фрейминга выбора (эпизодический или тематический), когнитивную обработку (сенсорный, лексический или семантический) и перлокутивный эффект (эмоциональная вовлеченность).

Достоверность полученных результатов подтверждается обоснованной теоретической и методологической базой, аргументированностью защищаемых положений, репрезентативностью и социокультурной релевантностью эмпирического материала, использованием адекватных методов для его всестороннего анализа, применением цифровых технологий и компьютерного лингвистического инструментария для обработки эмпирических данных, что обеспечивает воспроизводимость и верифицируемость полученных выводов.

Апробация теоретических положений и результатов исследования. Результаты исследования регулярно представлялись на международных (Пенза 2023; Владимир 2024; Казань 2025) и всероссийских (Петрозаводск 2024; Ставрополь 2023; Ростов-на-Дону 2024) научно-практических конференциях. По теме работы опубликовано 9 научных статей, в том числе 3 в изданиях, рекомендованных ВАК РФ.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и списка литературы и источников материала.

Глава 1. Интерактивное кино как новый дискурсивный вид синкретичного художественного произведения

1.1. Делимитация терминов «фильм» и «видеоигра» в рамках определения понятия интерактивного кино

За прошлый век область кинематографа сильно поменяла вектор развития, что напрямую связано с развитием компьютерных технологий. На первый взгляд кинематограф и мир видеоигр не могут быть рассмотрены в рамках одного вопроса, но стоит отметить, что интерактивное кино начало развиваться в области кинематографа (Прокопьев, 2023, с. 25). Фильм и видеоигра, будучи визуальным развлекающим контентом, имеют разные характеристики и цели, но также имеют довольно много общих черт. Фильм – это серия изображений, быстро сменяющих друг друга, которые создают эффект движущейся картинки. Видеоигра – это интерактивная компьютерная программа, которая имитирует реальную или вымышленную ситуацию, где игрок может управлять персонажем или событиями для достижения определенной цели. Кинематограф и компьютерные технологии соединились в таком достаточно новом виде медиапродукта как «интерактивное кино».

Интерактивность – это возможность реципиента взаимодействовать с виртуальным объектом, становясь, тем самым, соавтором произведения (Бычков, 2003). Интерактивному кино приписывают характеристики кинематографа, а также свойства видеоигр. Расплывчивость границ определения интерактивного кино связано с классическим пониманием медиапространства и допустимым

ожиданием от продукта со стороны социума. Чтобы четко разграничить данные термины, необходимо разобраться в истории создания интерактивного кино и выявить определенные характеристики данного медиапродукта.

Кинематограф считается одним из самых значимых видов медиа XX столетия (Туманов, 2021). Если рассмотреть кино в начале своего становления и на современном этапе его развития, то можно проследить сильное изменение в способе его создания и в принятии данного продукта публикой. В начале становления фильмографии произведения снимались на черно-белую камеру без звуковой дорожки, с развитием технологий, вскоре, добавилось звуковое сопровождение и цвет. В начале XX века использовались дорогие декорации и костюмы, что стоило киностудиям значительного количества денег и времени. С развитием компьютерных технологий стало возможным дополнять кадры CGI декорациями и спецэффектами. Тем не менее, кинематограф имел ограничения выбора и развития сюжета, отсутствовала интеракция с предметами и персонажами. Желание и попытки расширить границы кинематографа делались неоднократно, но не увенчались успехами в силу несформированности в полной мере компьютерных технологий, а также неготовностью зрителей отойти от заданного шаблона линейного повествования. Интеракция реципиента и фильмов заключалась в выборе времени и места просмотра, но взаимодействие с самим продуктом было невозможным. Первой попыткой направить классический кинематограф в русло нелинейного повествования была чешская комедия *Kinoautomat*, которая вышла в 1967 году. Фильм длился 60 минут, но зрителям предлагали в определённый момент выбрать один из двух вариантов развития сюжета. Таких пауз было девять, и зрители должны были проголосовать за понравившиеся варианты развития события. Позже, в 1980-х годах, с развитием компьютерных технологий, произошел скачок в сфере медиапродуктов. В 1982 году выходит текстовая игра с компонентами видео «*Dragon's Lair*», где в определенный момент нужно было нажимать на кнопку с целью выбора

следующего действия. Данный продукт нельзя назвать полностью интерактивным кино, так как интеракция заключалась только в том, что нужно было нажимать на кнопку «Далее», а на линейность сюжета зритель не мог повлиять, но это были первые шаги на пути становления интерактивного кино как отдельного жанра медиапродукта. Вскоре, интерактивное кино начало активно развиваться и цифровые технологии на тот момент позволяли вставлять видеофрагменты, пусть и сомнительного качества. Со временем, в ходе развития компьютерных технологий, улучшалось и качество продукта, а также способы интеракции (Мазукабзова, 2024, с. 87).

Если рассматривать интеракцию в парадигме видеоигр, то можно проследить существенно больший объем интеракции между игроком и продуктом. Видеоигра – это компьютерная программа, которая имитирует определенные ситуации или реальность через интерактивное развлечение. Видеоигры тоже прошли сложный путь развития и до сих пор находятся на стадии эволюции. Если рассматривать уровень интеракции, то, в отличие от кинематографа, игрок может использовать разные электронные устройства, с помощью которых можно взаимодействовать с продуктом. С точки зрения сюжета видеоигры имели линейный сюжет, игроку нужно было просто проходить миссии за персонажа и дойти до конца игры. Такие игры с линейным повествованием больше похожи на литературный продукт, с которым игрок взаимодействует, но не может повлиять на сюжет. Игры с линейным повествованием тоже можно считать интерактивными, так как игроку нужно взаимодействовать с разными предметами и персонажами во время продвижения по сюжетной линии. Ситуация изменилась в 1980-х годах, когда начали появляться так называемые «игры-песочницы», в которых игроки могли взаимодействовать с предметами и отойти от основного сюжета. Старт такому жанру дала видеоигра «Elite» (1984), где игрок путешествует по галактике и выполняет различные миссии. Видеоигра давала уникальную по тем временам

свободу выбора, генерируя новые локации и давая возможность игроку самому создавать игровой мир без заранее прописанного сценария, тем самым у игрока была полная свобода выбора. Такие игры не имеют определенной цели и отличаются от игр с открытым концом. В открытых мирах интеракция игрока с предметами осуществляется на высшем уровне и от игрока полностью зависит игровой процесс.

Интерактивное кино начало приобретать характерные черты к концу XX века, когда в 1997 году вышла компьютерная игра «The Last Express». Разработчики характеризуют данную компьютерную игру в жанре квеста. «Квест» происходит от латинского корня *quaer-* (искать) и является жанром компьютерных игр, где участники должны решать определенные задачи (Коротаева, 2022). В компьютерных играх квест является одним из ключевых жанров и характеризуется возможностью исследования вымышленного мира, решения определенных задач посредством взаимодействия с окружающим миром и NPC персонажами (неигровыми персонажами компьютерной игры) (Сидоров, 2017, с. 3). Жанр квест имеет следующие поджанры:

- *текстовые приключения*, где игрок взаимодействует с миром через текстовые команды, например, Colossal Cave Adventure;
- *квесты-головоломки (point-and-click)*, где взаимодействие реципиента происходит через решение определенных логических задач с минимальным сюжетом, например, Machinarium;
- *графические квесты*, где упор делается на визуальную составляющую и сюжет компьютерной игры, при этом управление происходит с использованием мыши и клавиатуры, например, Monkey Island;
- *визуальные романы*, где повествование происходит линейно, а реципиенту предлагается выбрать реплики из предложенных вариантов, тем самым делая его соучастником в формировании сюжета, например, Fate/stay night.

«The Last Express» была первой проработанной интерактивной игрой, которая имела характеристики интерактивного кино: взаимодействие с предметами и возможность выбирать из разных предложенных реплик. Игра была создана с использованием технологий ротоскопирования и отличительной чертой было то, что события видеоигры происходили в настоящем времени, а сюжет полностью зависел от игрока. Игрок мог поменять течение нарратива не только взаимодействуя с предметами, но и своим бездействием. Благодаря этой возможности такие игры вызывали сильный интерес. Способность выбирать из предложенных вариантов дальнейшее развитие событий сюжета и его концовку, и, тем самым, быть соавтором произведения, привлекала реципиентов (Уткин, 2020). В игре «The Last Express» существует около тридцати возможных концовок. Каждое принятое решение в игре прямым образом влияло на конечный исход, что делало игру довольно необычной, в сравнении с другими компьютерными играми того времени. Учитывая то, что игра имеет только одну действительную концовку, а остальные являются предположительными, у игрока есть возможность посмотреть другие варианты событий.

Таким образом, определение понятия «интерактивное кино» само собой считается неоднозначным, так как до сих пор является экспериментальной областью (Хотин, 2025). Это может быть связано с историей возникновения данного продукта, а также с определенным ожиданием реципиентов на данный вид медиа. Ключевую роль в интерактивном кино имеет повествование, а именно нелинейное свойство повествования. Задача интерактивного кино состоит в том, чтобы вовлечь зрителя, дать ему свободу выбора, возможность, а также желание взаимодействовать с предметами, которые окружают его в процессе погружения в игру. Цель автора интерактивного кино – путем симбиоза компьютерных технологий и сюжета сделать из игрока соавтора произведения.

В данном виде медиапродукта можно выделить два пути повествования: повествование, основанное на выборе, и разнообразие повествовательных

стилей. Интерактивные фильмы представляют собой различные повествовательные тексты в зависимости от субъективного выбора зрителя. Традиционные повествовательные события происходят в хронологическом порядке и ориентированы на непрерывность. Фильм, который зритель в итоге видит на экране, снимается в соответствии с замыслом режиссёра. С помощью новых интерактивных медиатехнологий эта пассивная ситуация может быть полностью изменена. В мире интерактивных фильмов зрители в полной мере используют интерактивные средства, чтобы выбирать разных персонажей, разные способы участия, разное развитие сюжета и разные концовки. Например, когда зрители выбирают персонажей для интерактивного фильма, они могут назвать выбранных ими персонажей, задать их физические характеристики и придать им свой личный стиль речи и поведения. На этом этапе «зрители» превращаются в «участников» и «со-творцов», создавая свой собственный стиль повествования в процессе выбора и создания, таким образом создавая свой собственный небольшой нарративный фильм. В данном случае опыт просмотра может быть кардинально другим, в отличие от традиционного повествования. В традиционных фильмах субъектом повествования является режиссер, а в интерактивном кино кинорежиссер и зритель являются создателями продукта, вместе конструируя собственный нарративный фильм.

С точки зрения повествования в традиционном кинематографе нарратив развивается линейно, согласно замыслу автора, после чего его нельзя изменить. В данном случае зрители должны принять такую картину, соглашаясь с изначальной задумкой автора. Зрители, даже если они не совсем согласны с принятыми решениями героев, не могут никак повлиять на заданный сюжет. Такой вид повествования представляет собой линейный фиксированный шаблон. Интерактивное кино может разорвать общепринятый шаблон линейного повествования, позволяя зрителям управлять сюжетом, нелинейно меняя направление сюжета, тем самым превращая повествование в более

непредсказуемый продукт (Дворко, 2013, с. 18-26). Тем не менее, стоит учесть, что полного контроля над сюжетом у зрителя нет, так как создатели фильма сами устанавливают выбор, прописывая сценарии для каждого выбранного направления сюжета. Автор предлагает несколько вариантов течения событий, а зритель, опираясь на свои моральные качества, настроение и интерес в момент просмотра, может выбрать любой из предложенных вариантов сценария.

В связи с нечеткими границами интерактивного кино однозначное отнесение этого медиапродукта к фильмографии или к жанру видеоигр является довольно трудной задачей, что приводит к полному переосмыслению жанровых границ и требует культурного и лингвистического анализа. Интерактивное кино, как жанр кинематографа, в целом сохраняет визуальные и сценарные особенности традиционного кинематографа с включением элементов выбора, тем самым предоставляя реципиенту возможность влиять на сюжет. Существует множество работ в жанре интерактивного кино, авторы которых позиционируют их как жанр кинематографа: «Late shift», «She sees red», «Black Mirror: Bandersnatch» и др. Данные фильмы являются продуктом кинематографии, в них снимались живые актеры, а интерактивность выражается только тем, что нужно в определенный момент сделать выбор между несколькими вариантами действия. Чаще всего предложенные варианты являются альтернативами друг друга. В таких фильмах существуют несколько концовок и каждый выбор влияет на конечный результат. В таких фильмах интеракция заключается только в выборе дальнейшего развития сюжета и действия для главного персонажа. Лингвистически данные произведения характеризуются множеством альтернативных диалогов и адаптивной репликой персонажей. Сложность просмотра таких фильмов заключается в том, что не все платформы способны показывать подобные фильмы, а при просмотре на некоторых платформах действия уже выбраны заранее, вследствие чего сама суть интерактивного кино теряется.

Одна серия сериала «Черное зеркало «Бандерснэтч» позиционируется авторами как интерактивный фильм. Данную серию можно посмотреть на стриминговом сервисе Netflix, где в начале серии появляется предупреждение, что в определенный момент зритель может выбрать один из предложенных вариантов развития событий. Перед началом просмотра на экране появляется предупреждение, что в течение 10 секунд нужно выбрать следующее действие, иначе алгоритм сделает выбор за зрителя. В начале серии зрителю сразу предстоит сделать выбор – что будет есть на завтрак главный герой, далее, нужно выбрать, какую песню будет слушать персонаж, пока едет в общественном транспорте. В ходе просмотра, если герой совершает «неправильный» по версии сценаристов выбор, то фильм заикливается, начиная с точки бифуркации в повествовании, и герою остается выбрать другой вариант развития события. После нескольких попыток влияния на сюжет, становится понятно, что у зрителя нет выбора, что интеракция состоит только в том, чтобы делать незначительные выборы, которые не влияют на основной нарратив повествования. Такие фильмы, безусловно, предлагают новый вид кинематографического опыта, но в то же время просмотр таких работ является труднодоступным, так как традиционные видеосервисы не поддерживают данный вид просмотра. Данные фильмы являются больше экспериментальными и предназначены для узкого круга зрителей, нежели для массового проката.

Если рассматривать интерактивное кино как вид видеоигр, то взаимодействие с продуктом не ограничивается выбором места и времени просмотра или иллюзией выбора. В интерактивных играх можно взаимодействовать с предметами внутри локации, взаимодействие не ограничивается только выбором между двумя действиями или репликами. В таких играх дальнейшие сцены и финал полностью зависят от принятых игроком решений. Лингвистические особенности таких медиапродуктов включают в себя вариативные диалоги, использование игровых скриптов, отличных от

кинематографических, модуляцию интонации и широкое применение экстралингвистических средств, таких как музыка, жесты и визуальные эффекты.

Если рассмотреть игру «Life is strange», то можно проследить существенное количество взаимодействий. В данном интерактивном кино возможно взаимодействовать с разными предметами, например, поливать цветок в комнате главного персонажа. Данное действие, с одной стороны, не играет главной роли в основном повествовании, но даже такие незначительные детали могут повлиять на сюжет всего повествования. В «Life is strange» помимо сторонних взаимодействий есть взаимодействия в основной повествовательной линии, где нельзя поменять принятое решение. Например, помощь подруге, которая стоит на крыше и хочет спрыгнуть с неё. Главный персонаж должен отговорить подругу, выбирая из предложенных вариантов, данное действие нельзя обратить и это в корне меняет ход повествования.

Такие продукты позиционируются разработчиками как игры жанра «интерактивное кино», таким образом, можно сделать вывод, что даже если первые попытки интеграции иммерсивности были в кинематографе, но именно в видеоиграх прижился данный формат. Стоит отметить, что в кинематографе данный жанр малодоступен для массового просмотра, в связи с трудностью просмотра. Трудность просмотра заключается в том, что кинотеатры не оснащены аксессуарами для просмотра интерактивного кино, а видео-сервисы не предоставляют возможность показа таких фильмов. Учитывая все сложности показа таких фильмов, интерактивность в кинематографии представлена рядом работ, которые скорее носят экспериментальный характер, чем относятся к отдельному жанру.

Учитывая то, что термин интерактивность используется как в области кинематографии, так и в области видеоигр, существует необходимость делимитации этих двух понятий. И в фильмах в жанре интерактивного кино, и в играх в жанре интерактивного кино используются приемы вторичной адресации,

экспрессивные речевые средства и нарративная полифония. Особое внимание уделяется феномену «ветвящихся сценариев», в которых реплики зависят от предыдущего выбора реципиента. Видеоигра является продуктом программного кода, где реципиент может проявлять акты взаимодействия с объектами в виртуальном мире, а кинематограф – это предварительно записанное линейное повествование. Основное отличие кинематографа от компьютерных игр заключается в способе взаимодействия с аудиторией. Кинематограф предлагает реципиенту пассивное восприятие, где аудитория наблюдает за происходящим на экране, не имея возможности влиять на сюжет или действия персонажей. В то время как компьютерные игры предлагают активное участие игрока, который непосредственно взаимодействует с виртуальным миром, принимая решения и влияя на ход событий. В компьютерных играх акцент делается на интерактивности выбора, в то время как кинематограф фокусируется на визуальном и аудиовизуальном повествовании. В нашей работе мы будем раскрывать тему интерактивного кино в рамках компьютерных игр, так как именно в рамках видеоигр интерактивность приобрела свои характерные черты.

Таким образом, интерактивное кино, будучи гибридным медиапродуктом, в котором сочетаются визуально-кинематографические элементы традиционного кино и интерактивность видеоигр, эволюционировало под влиянием компьютерных технологий от линейного вида повествования к нелинейному. Основными характеристиками интерактивного кино можно выделить следующие: нелинейность повествования с ветвящимися сценариями, возможность взаимодействия с объектами и персонажами, а также превращение реципиента в соавтора. Также, стоит учитывать, что интерактивное кино может быть жанром в кинематографе (*Late shift*, *Black Mirror: Bandersnatch*), где интерактивность ограничивается простым выбором реплик, а также жанром компьютерных игр (*Detroit: Become Human*, *Heavy Rain*), где реципиенту предлагается не только выбор реплики, но полное управление персонажем и

взаимодействие с игровым миром. Отсюда следует, что основное различие между традиционным кинематографом и компьютерной игрой заключается в том, что кино фокусируется на визуально-аудиальном нарративе, тогда как компьютерная игра предлагает активное участие реципиента через код и игровые механики. Следовательно, интерактивное кино – это жанр компьютерной игры, который имеет элементы кинематографии и компьютерно-игровой механики, где реципиент посредством активного взаимодействия с предметами и персонажами влияет на траекторию развития сюжета, его структуру и финальный исход.

1.2. Интерактивное кино как жанр компьютерно-игрового дискурса

Люди в современном мире часто сталкиваются с большим потоком новой информации, который перегружает сознание и становится сложно разобраться в том или ином вопросе. Понимание любой информации перекликается со способностью осмысления. Рефлексия – это важный мыслительный процесс, который отличает высокоорганизованных существ от неодушевленных объектов окружающего мира, это и называется «восприятие информации в ее когнитивной обработке» (Волков, 2021). В ходе рефлексии человек воспринимает информацию, выделяет основные моменты, делает выводы по тем или иным вопросам, классифицирует и добавляет к своему существующему мировоззрению. Новая информация имеет больше шансов запомниться если будут задействованы разные рецепторы одновременно. Эта тенденция к мультисенсорному взаимодействию обуславливает растущий интерес к текстам, которые включают в себя различные знаковые системы. Для определения

дискурса интерактивного кино и его характеристики следует сначала разобрать что такое дискурс в целом.

Дискурс является одной из основных тем лингвистики последних десятилетий, которая вызывает множество споров из-за своего определения. Вопросом дефинирования термина «дискурс», помимо лингвистики, также занимаются философия, антропология, психология и т.д. В англоязычной среде дискурс трактуется как связанные между собой предложения в устной или письменной речи. То есть, под эту классификацию можно отнести такие тексты как статьи, интервью или выступления, а также коммуникативный акт между людьми на определенную тему.

В лингвистике термин «дискурс» имеет ряд трактовок, но прослеживается схожесть в попытках уточнения традиционных понятий речи, текста и диалога. Дискурс может быть рассмотрен как сложное сочетание, в котором лингвистическая структура, значение и действие находят отражение в коммуникативном акте. Таким образом, любые встречи, разговоры и обсуждения можно рассматривать как сложное коммуникативное событие между говорящим и реципиентом в рамках определенных пространственных, временных и контекстуальных параметров.

В лингвистике в 1970-х годах начались попытки разграничения терминов «текст» и «дискурс», которые до этого были взаимозаменяемы. Таким образом, «дискурс» начали трактовать как «текст + ситуация», в то время, когда в определении термина «текст» отсутствовала «ситуация» (Макаров, 2003, с. 87).

Среди отечественных лингвистов мнения тоже разделились и по сей день появляются новые трактовки данного термина. Н.Д. Арутюнова охарактеризовала дискурс как «связный текст с экстралингвистическими факторами; текст, взятый событийном аспекте и как речь, погруженная в жизнь» (Арутюнова, 1990). Таким образом, «текст» воспринимается как формальная конструкция, в то время как «дискурс» является формой его актуализации. Ю.Е.

Прохоров выдвинул свое определение дискурса, по которому дискурс стоит понимать под «сложным коммуникативным явлением, которое помимо текста включает в себя экстралингвистические факторы, такие как мнение о предметах, знание о мире, моральные ценности, цели адресата и т.д.». Таким образом, дискурс осуществляется через различные механизмы, которые обеспечивают целостность средств коммуникации и адаптируются к различным коммуникативным контекстам. Эти механизмы дискурса выступают в качестве апеллятивов и являются вербальными элементами коммуникации. К ним относятся цитирование, аллюзия, реминисценция, которая может быть найдена в процессе реального речевого акта (Прохоров, 2006, с. 20).

М. Фуко предложил рассмотреть дискурс как единство высказываний. Он считал, что дискурс может быть представлен в пространстве, где присутствует неизменность и единичность самого описываемого объекта (Фуко, 2001). В процессе анализа трактовки термина «дискурс» М. Фуко выдвигает теорию, что дискурсом нужно называть комплекс высказываний, зависящие от одной и той же дискурсивной формации. Тем временем, дискурс не является идеальной и вневременной формой (Фуко, 2004, с. 228).

В попытках рассмотрения дискурса Т. А. ван Дейк подходит с разных сторон. Учитывая многогранность дискурса, Т. А. ван Дейк рассматривает данный термин в широком и узком планах. В широком плане он определяет как коммуникативное событие, происходящее между говорящим и реципиентом в конкретном контексте. В узком плане он выделяет устную и письменную речь, имеющую одну вербальную составляющую. В родовом значении дискурс может охватывать комплекс различных его типов, а также, в «семиотическом» смысле к дискурсам также могут относиться и невербальные выражения (Дейк, 2013, с. 131).

Е. С. Кубрякова трактует «дискурс» как простую речевую деятельность, при этом определяя главную особенность «убежденность в том, что ни синтаксис,

ни грамматика не могут быть изучены вне обращения к его использованию» (Кубрякова, 2000, с. 6).

Термин «дискурс» трактуется А. А. Кибриком не только как языковая деятельность, но и как текст, который может быть рассмотрен в широком смысле (Кибрик, 2003, с. 4).

Тем временем, В. Е. Чернявская описывает дискурс как текст или тексты, которые связаны с контекстом, учитывая различные социальные, психологические, экстралингвистические и другие факторы (Чернявская, 2009, с. 77). Также, В. Е. Чернявская определяет важность рассмотрения и трактовки дискурса исходя от индивидуальных исследовательских задач. По её мнению, дискурс может быть рассмотрен и как отдельное коммуникативное событие, и как совокупность различных коммуникативных актов, которая определяется тематической общностью текстов (Чернявская, 2009, с. 78).

В. Г. Борботько отмечает важность различения дискурса как речемыслительной деятельности и как текста, который представляет собой результат речемыслительной деятельности. По его мнению, текст выступает всего лишь материалом и может быть построен по правилам иной деятельности человека. В. Г. Борботько интерпретирует дискурс как высшую единицу языка, представляющую собой особую языковую модель ситуации и обладающую структурными и этноязыковыми особенностями (Борботько, 2017, с. 32).

И. Г. Атрощенко определяет дискурс как коммуникативную ситуацию, однако, под данным термином можно понимать текст, который в данном случае рассматривается как результат коммуникативного события (Атрощенко, 2015, с. 28).

В. И. Карасик рассматривает дискурс как промежуточный феномен, который проявляется между речью и текстом. Он отмечает, что «дискурс является конкретизацией речи в различных модусах человеческого существования» (Карасик 2002, с. 192).

С. В. Гусаренко определяет дискурс как совокупность семантических структур и действий, которую нельзя рассматривать в отрыве от когнитивной обработки произведения. Также он подчеркивает, что дискурс является не только статическим текстом, но и динамическим когнитивным процессом (Гусаренко, 2008, с. 107).

Г. Н. Манаенко характеризует дискурс как процессное, интерактивное явление, связанное с реальным речевым событием, которое представляет собой совокупность языковой формы, а также фоновых знаний коммуникации (Манаенко, 2018, с. 17-30).

Основные подходы к определению дискурса, которые анализируются в данной работе представлены в Таблице 1.

Таблица 1 – Подходы к определению дискурса

№ п/п	Автор определения	Определение дискурса	Особенности
1.	Н.Д.Арутюнов а (1990)	Связный текст с экстралингвистическими факторами, текст рассматривается в событийном аспекте, речь, погруженная в жизнь	Учитывается контекст и актуализация текста в реальности, противопоставляется тексту как формальной конструкции
2.	Ю. Е. Прохоров (2006)	Сложное коммуникативное событие, которое включает экстралингвистические факторы	Подчеркивает механизмы целостности такие как аллюзию и цитирование
3.	М. Фуко (2004)	Единство высказываний, которое зависит от дискурсивной формации, совокупность высказываний в пространстве неизменности объекта	Фокус на системности и правилах формирования
4.	Т. А. ван Дейк (2013)	В широком смысле – коммуникативное событие между говорящим и слушателем	Многогранность понятия, акцент на

Продолжение Таблицы 1 – Подходы к определению дискурса

№ п/п	Автор определения	Определение дискурса	Особенности
		в контексте, в узком – устная и письменная речь, в родовом – совокупность разных типов речи, включая невербальную	контекст и невербальные элементы
5.	Е. Кубрякова (2000) С.	Простая речевая деятельность, использование языка	Убежденность, что синтаксис и грамматика не могут быть изучены вне языка, связь с когнитивными процессами продолжения речи
6.	А. А. Кибрик (2003)	Единство процесса языковой деятельности и ее результата	Помимо текста включает происходящие во времени процессы его создания и понимания
7.	В.Е. Чернявская (2006)	Связанные с контекстом отдельные событие или совокупность актов по заданной тематике	Гибкость в зависимости исследовательских задач
8.	В. Г. Борботько (2011)	Как высшая языковая единица, результат речемыслительной деятельности	Различие между процессом и продуктом, акцент на моделировании ситуации
9.	И.Г. Атрощенко (2015)	Коммуникативная ситуация, текст как результат события	Систематизация ситуации и ее
10.	В. И. Карасик (2002)	Промежуточный феномен между речью и текстом	Динамичность и связь с жизненными модусами
11.	С. В. Гусаренко (2008)	Совокупность семантических структур и действий, нельзя рассматривать в отрыве от когнитивной обработки высказывания	Динамичный когнитивный процесс закрепление в тексте

Продолжение Таблицы 1 – Подходы к определению дискурса

№ п/п	Автор определения	Определение дискурса	Особенности
12.	Г. Н. Манаенко (2018)	Интерактивное явление, связанное с речевым событием, предполагает совокупность языковой формы и фоновых знаний коммуникации	Интерактивность и связь с реальным общением

Обобщая рассмотренные выше определения дискурса, мы приходим к заключению, что «дискурс» – это совокупность коммуникативного события и текстов, которые являются результатом этого коммуникативного события.

Говоря о дискурсе интерактивного кино, мы, в первую очередь, должны рассмотреть кинодискурс и компьютерно-игровой дискурс. Кинодискурсом как междисциплинарным объектом исследований интересуются психология, философия, социология, что объясняет большое количество трактовок.

В лингвистике вопросами кинодискурса занимались И. Н. Лавриненко (2004), С. С. Назмутдинова (2007), М. А. Ефремова, Г. Г. Слышкин (2004), М. А. Самкова (2011), А. Н. Зарецкая (2012). Также как и в определении вопроса исследователи дискурса разграничивали понятия «текст» и «дискурс», так и перечисленные выше лингвисты разделяли понятия «кинодискурс» и «кинотекст».

И. Н. Лавриненко определяет кинодискурс как сложную когнитивно-коммуникативную конструкцию, которая соединяет разнообразные семиотические единицы в единое целое. Данный дискурс обладает связанностью, целостностью, завершенностью, а также вовлеченностью аудитории, используя вербальные и невербальные знаки. Он записан на материальном или нематериальном носителе и предназначен для показа публике, апеллируя к аудиовизуальным ощущениям аудитории (Лавриненко, 2011, с. 5).

С. С. Назмутдинова определяет кинодискурс как «семиотически сложный и динамичный процесс, где автор взаимодействует с реципиентом в межкультурной сфере средствами киноязыка». Данный киноязык обладает синтаксической структурой, вербально-визуальной связанностью элементов, иконической точностью, а также имеет синтетический характер. Также, С. С. Назмутдинова представляет кинематографический нарратив как родственный термин в лингвистике, воспринимая его как форму вербально-знакового поведения, которая привязана к определенному кинотексту, культуре, времени и пространстве. По ее мнению, кинематографический нарратив обладает важными лингвистическими функциями и влияет на реципиента (Назмутдинова, 2007, с. 7).

Г. Г. Слышкин и М. А. Ефремова в своих исследованиях упор делают на анализе кинотекста и рассматривают его как постановочный художественный текст. Такой текст включает в себя изображения, речь, звуки и музыку, которые рассматриваются как единое целое (Слышкин, Ефремова, 2004, с. 21-22).

В свою очередь, М. А. Самкова разграничивает понятия «кинотекст», «фильм» и «кинодискурс». По ее мнению, фильм имеет широкую категорию и включает в себя кинотекст, где основное внимание уделяется языку, а интонация и паузы воспринимаются как второстепенные и неважные элементы (Самкова, 2011, с. 136).

А. Н. Зарецкая определяет кинодискурс как целостный текст, в котором вербальные и невербальные элементы, а также различные экстралингвистические факторы работают совместно и вносят одинаковый вклад в понимании продукта. Сюда входят такие характеристики, как целостность, связанность, информативность, коммуникативно-прагматическая направленность, медиаконтент. Также, А. Н. Зарецкая проводит четкую границу между понятиями «сценарий» и «кинодискурс», определяя важность подтекста в кинематографе произведений и изучая его воздействие на зрителей (Зарецкая, 2012, с. 32).

Основные подходы к определению кинодискурса, которые анализируются в данной работе представлены в Таблице 2.

Таблица 2 – Подходы к определению кинодискурса

№ п/п	Автор определения	Определение кинодискурса	Особенности
1.	И. Н. Лавриненко (2011)	Кинодискурс как сложная когнитивно-коммуникативная конструкция, соединяющая семитические единицы в целое	Поликодовая природа, акцент на когнитивно-коммуникативной единстве и активном участии зрителя
2.	С. С. Назмутдинова (2007)	Кинодискурс как семиотически сложный процесс взаимодействия автора и реципиента средствами киноязыка: синтаксической точностью, вербальной связанностью, визуальными эффектами и иконической точностью	Динамика межкультурного взаимодействия
3.	Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова (2004)	Кинодискурс как постановочный художественный текст, в который входят изображение, речь, звук и музыка	Постановочный кинотекст как основа кинодискурса
4.	М. А. Самкова (2011)	Определение, которое имеет следующие параметры как связанность, целостность, креолизованность, интертекстуальность и модальность	Рассматривается как широкое понятие, которое включает в себя и кинотекст, и кинодискурс. Также, кинодискурс соприкасается с другими видами искусств, такими как театр, литература, а также телесериалами и компьютерными играми

Продолжение Таблицы 2 – Подходы к определению кинодискурса

№ п/п	Автор определения	Определение кинодискурса	Особенности
5.	А. Н. Зарецкая (2012)	Целостный текст, который объединяет и вербальные и невербальные элементы фильма, а также другие экстралингвистические факторы, которые имеют решающее значение для полного понимания фильма	Имеет следующие характеристики: связанность, информативность, коммуникативно-прагматическая направленность, медиакомпонент. Совокупность всех этих факторов создается совместно автором и реципиентом данного продукта

Обобщая рассмотренные выше определения кинодискурса и исходя из теоретико-методологических оснований нашей работы, мы придерживаемся определения Н. Зарецкой, так как оно обеспечивает комплексную структуру, которая объединяет лингвистические, а также экстралингвистические элементы, тем самым обеспечивая точный и контекстуально насыщенный анализ коммуникативных и семантических аспектов фильма.

Рассматривая компьютерно-игровой дискурс, стоит отметить, что О. В. Лутовинова предложила разграничивать такие понятия как «виртуальный дискурс», «компьютерный дискурс» и «интернет дискурс» (Лутовинова, 2013). Под виртуальным дискурсом она понимает текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, возникающую на основе новых информационных технологий. Основной характеристикой виртуального дискурса является взаимодействие людей друг с другом через виртуальные репрезентации. Также, виртуальный дискурс имеет следующие специфические

свойства: искусственное создание, актуальность, автономность, интерактивность и погруженность (Лутовинова, 2013).

Компьютерный дискурс понимается как текст, погруженный в ситуацию общения посредством электронных средств связи и прежде всего компьютера. Компьютерный дискурс включает не только общение между людьми, но и общение человека с машиной (Лутовинова, 2013).

Интернет-дискурс - дискурс, специфичный для сети Интернет, характеризующийся общением в масштабах всемирной паутины. Интернет-дискурс предполагает множественность участников, их асинхронность и анонимность.

В данной работе нам интересно рассмотреть виртуальный дискурс, так как характеристики интерактивного кино могут быть рассмотрены как явление виртуального дискурса, так как реципиент взаимодействует с повествованием через виртуального персонажа в созданной реальности (Мазукабзова, 2023, с. 222).

Таким образом, в настоящем исследовании под кинодискурсом мы понимаем связанный компонент кинофильма, в котором вербальные и невербальные единицы языка взаимодействуют с экстралингвистическими факторами, образуя целостный поликодовый текст, который в свою очередь обладает характеристиками интертекстуальности и контекстуальности.

В нашей работе мы придерживаемся того, что именно от кинодискурса ответилось отдельное направление – интерактивное кино. Интерактивное кино совмещает в себе элементы кинодискурса, а также игровые механики видеоигры, создавая гибридную форму повествования. Дискурс интерактивного кино использует такие лингвистические аспекты кинодискурса как структура повествования и элементы формирования сюжета. Также как и традиционный кинематограф, интерактивные фильмы имеют структуру повествования, которая нацелена на ход нарратива, тем не менее, отличительной чертой является наличие

разветвленных сюжетных линий и возможность выбора игрока, что вносит нелинейность и вариативность повествования.

1.3. Структурно-содержательные особенности интерактивного кино как жанра компьютерно-игрового дискурса

Во время стремительного развития технологий современный зритель устал от пассивного наблюдения, ему не хватало вовлеченности и эффекта погружения. Создание нового опыта интерактивных форм развлечений было предпринято еще до появления интерактивного кино. Первая попытка была предпринята в XIX веке с изобретением стереоскопа Ч. Уитстоном в 1838 году. Данное устройство позволяло увидеть объемные изображения, каждый глаз видел свое изображение и это создавало эффект 3D. Также, в 1950-х годах была попытка создания виртуальной симуляции с помощью шлема «Sensorama». Данный шлем давал возможность проехаться на мотоцикле по городу не покидая здание. Этот эффект создавался с помощью сделанной заранее записи видео от первого лица. Позже, этот шлем начали использовать для обучения лётчиков и помогали им прицеливаться легче.

В современном мире погружение в искусственную реальность делается намного реалистичнее и легче благодаря современным технологиям виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR). Если в виртуальной реальности действительность моделируется с помощью такого технического оснащения как шлем, перчатки, очки и т.д., то дополненная реальность накладывает на изображение смоделированные элементы реальности. Термин «дополненная

реальность» впервые ввел Том Коделл в 1992 г. увидев портативные компьютеры у сборщиков самолетов, на которых были надеты шлемы с полупрозрачными панелями, которые помогали им прочитывать инструкции.

Категория иммерсивности в последние десятилетия стала основным понятием в анализе новых форм художественного взаимодействия. Иммерсивность (от англ. immersion) – это характеристика медиального опыта, которая описывает степень погружения субъекта в создаваемую виртуальную или вымышленную реальность. Первая систематизация данного термина в гуманитарных науках была сделана в парадигме компьютерных игр, но впоследствии термин «иммерсивность» начал активно использоваться и в других видах искусств – кино, театр и изобразительное искусство. Согласно Грау, иммерсивность тесно связана не только с физическим присутствием реципиента, но и эмоциональным и когнитивным погружением в продукт, так как развитие технологий визуализации создало условия, чтобы перципиент мог находиться в самом продукте, а не быть пассивным наблюдателем (Grau, 2003). Согласно Бейли «иммерсивность» в корне пересматривает саму суть зрительского опыта, превращая реципиентов в участников художественного произведения (Baily, 2012).

Самые яркие интеграции иммерсивности в искусстве можно наблюдать в театральных и перформативных формах искусства. На сегодняшний день иммерсивный театр является ярким примером того, как отсутствие традиционного разделения между зрителями и происходящим на сцене может быть востребовано. Примером популярности можно назвать театральную группу Punchdrunk, которая была создана Феликсом Барреттом в начале XXI века. Театральная группа предлагает неповторимый опыт для каждого зрителя, где у всех есть возможность ходить по сцене и взаимодействовать со всеми предметами и актерами.

В контексте цифровых медиа и видеоигр, иммерсивность определяется как способность медиаформата вызывать у пользователя ощущение присутствия внутри повествуемого мира, обеспечивая эмоциональное и когнитивное включение в происходящее (Murray, 1997). В цифровом искусстве иммерсивность начала активно развиваться с появлением и последующим развитием виртуальной и дополненной реальности. В данном случае иммерсивность строится на сенсорной насыщенности, так как разработчики, для ощущения присутствия, используют разные мультимедийные средства – звуковое сопровождение, движение, визуальные эффекты. Но, согласно К. Шнайдер, иммерсивность не может быть достигнута только лишь наличием широкого спектра мультимедийных средств, также, важную роль играет культурный код, который позволит реципиенту воспринимать происходящее и считать аутентичку (Schneider, 2015). Таким образом, восприятие иммерсивности не полностью зависит от качества и уровня технологий, но также определяется способностью интегрировать и присваивать предлагаемый зрительский опыт. Также, нельзя не отметить роль языкового сопровождения в создании иммерсивности. Именно языковые структуры могут еще больше усилить эффект иммерсивности с помощью прямого обращения к зрителю и метанарративных реплик.

Иммерсивность в кино появляется относительно недавно, первые попытки внедрения иммерсивного подхода в кинематограф были сделаны в конце прошлого столетия. Как было сказано выше, попытки внедрить иммерсивность в классический кинематограф были предприняты еще в начале XX века, но тогда люди и кинотеатры не были готовы к такому виду контента. За последние несколько десятилетий, с развитием технологического прогресса, интерактивное кино стало развиваться динамичнее и приобрело новые формы (Добрынин, 2024).

Иммерсивность имеет различные аспекты в зависимости от подхода:

- *пространственная иммерсивность* – ощущение присутствия в физическом пространстве;
- *нарративная иммерсивность* – вовлечение в сюжет и эмоциональные переживания персонажей;
- *системная иммерсивность* – взаимодействие с логикой мира, правилами и механиками.

Интерактивное кино – это продукт слияния двух медиапродуктов: кинематографа и компьютерных игр. В нашей работе мы придерживаемся мнения, что интерактивное кино является жанром компьютерных игр, в котором зрители могут принимать непосредственное участие в создании сюжета. Интерактивное кино, будучи иммерсивным жанром, разрывает грань между интерактивным нелинейным повествованием и традиционным кинематографом. Жанр интерактивного кино предлагает зрителям развлекательный контент с разветвлёнными сюжетными линиями и возможностью принятия решений (Кожина, 2006).

На сегодняшний момент иммерсивность является основной характеристикой любой компьютерной игры. В жанре интерактивного кино можно встретить все три подхода, но отличительной чертой является нарративная иммерсивность, что дает потребителям контента возможность вовлечения не только в сюжет, но и эмоционально вникать в повествование. Согласно Герген, в парадигме нарративной психологии, иммерсивность усиливается благодаря структуре повествования и возможности выбора (Gergen, 1991). Нарративная иммерсивность – это способность сюжета и повествования захватывать внимание игрока, а также формировать эмоциональную привязанность к персонажам и миру компьютерной игры. Это не просто рассказанная история, а опыт, в котором игрок чувствует себя частью повествования и несёт ответственность за принятые решения.

Одним из главных факторов нарративной иммерсивности является возможность идентификации с игровым персонажем. Через проработанные биографии персонажей, эмоциональные сцены, внутренние монологи и визуальные детали игрок начинает воспринимать себя как героя игры, что усиливает личностную значимость происходящего. Например, в интерактивном кино *Life is strange* пользователь играет от лица главной героини Макс и переживает все события от первого лица, принимая решения за нее, которые впоследствии могут повлиять на ход истории и на ее дальнейшие взаимодействия с другими персонажами игры. Игрок получает возможность влиять на события в игровом мире, благодаря чему повествование становится персонализированным. Такой подход значительно усиливает степень иммерсивности. Так, например, в игре *Detroit: Become Human* игроку предлагается множество путей развития сюжета, каждый из которых приводит к различным концовкам и кардинально меняет восприятие персонажей. Нарративное вовлечение, в свою очередь, тесно связано с теорией транспортировки, согласно которой чем глубже субъект погружается в историю, тем выше уровень эмпатии и тем сильнее снижается критическое восприятие (Green, Brock, 2000).

Говоря об особенностях создания интерактивного кино, стоит отметить, что в процессе разработки любой компьютерной программы и компьютерной игры задействовано множество специалистов. В эту группу входят не только программисты, которые непосредственно занимаются написанием программного кода, но специалисты не из технической области. Как правило, в создании компьютерных игр принимают участие: геймдизайнеры, программисты, художники, тестировщики, маркетологи. Количество и разновидности специалистов зависит от конкретного жанра и вида продукта.

Основополагающей спецификой интерактивного кино является нелинейная структура репрезентации сюжета и возможность влиять на сюжет. Интерактивное кино нельзя назвать полностью самостоятельным продуктом, оно

больше является слиянием двух главных медиа с применением новых технологий. Тем не менее, интерактивное кино, будучи нестандартным жанром видеоигр, имеет целый список специалистов, работающих над созданием данного продукта. В жанре интерактивного кино, помимо стандартных подразделений, особое внимание уделяется сценарному отделу. Как правило сценарный отдел делится на две главные области работы: сами сценаристы и нарративный дизайн. Стандартная практика предполагает, что задача сценаристов заключается в написании непосредственно самих сценариев или прорабатыванием игрового лора, в то время как задача нарративного дизайна заключается в проработке диалогов, написании внутриигровых текстов, дизайне уровней и проработке историй отдельных персонажей (Кадиков, 2020, с. 40).

Особенностью написания сценариев для интерактивного кино является наличие ключевых точек в виде выборов. Сценаристы должны закладывать определенные алгоритмы, которые будут наталкивать игроков на определенный выбор, приводящий к определенным последствиям. Такая задача непосредственно лежит на сценаристах, что очередной раз доказывает их важность в создании интерактивного кино. Помимо проработанных диалогов, качественной графики и захватывающего сюжета, основной особенностью интерактивного кино являются граф-схемы, которые благодаря структурированию нелинейного повествования и документированию взаимодействий реципиента с предметами видеоигры моделируют связи между разными объектами для оптимизации геймплея, навигации и нарратива. В видеоиграх граф-схемы применяются для представления карт уровней, где каждый узел обозначает определенную локацию, а линии показывают все пути перемещения. Разветвлённая сюжетная структура является одной из важнейших особенностей сценарной работы интерактивного кино. Вместо одного линейного пути развития событий, сценарий должен включать в себя различные ветви и развилки, каждая из которых логически вытекает из сделанных зрителем

выборов. Нелинейность в интерактивном кино является не только формой повествования, но и способом организации драматургии, где автор делится частью нарративной власти с пользователем. Такой подход требует от сценаристов особого уровня написания сценариев и разработки многоуровневой системы логических связей.

Интерактивное кино сочетает черты традиционного кинематографа и компьютерных игр, в связи с чем его структура включает как классические нарративные компоненты, так и интерактивные элементы. Любая компьютерная игра имеет элементы интеракции в той или иной форме. Интеракция в контексте игр – двусторонний обмен информации между игроком и игровой системой, который реализуется через ввод данных (нажатие клавиш, движение мыши, тактильные команды) и обратную связь (визуальные, аудиальные, тактильные отклики) (Crawford, 2002).

Существуют несколько основных моделей, по которым строится нелинейное повествование в интерактивном кино: древовидная структура, сетевая структура, циклическая структура и параллельные временные линии.

Древовидная структура (branching narrative) – является самой распространённой моделью повествования в интерактивном кино, при которой каждый выбор игрока создает новую ветвь развития сюжета и на каждом этапе формируются альтернативные сцены и финалы. Примером древовидной структуры является интерактивное кино «Detroit: Become Human», сюжет которого разделяется на сотни возможных вариантов, которые основываются на действиях игрока, включая то, кого спасти, что сказать и как действовать в критических ситуациях (рис. 1).

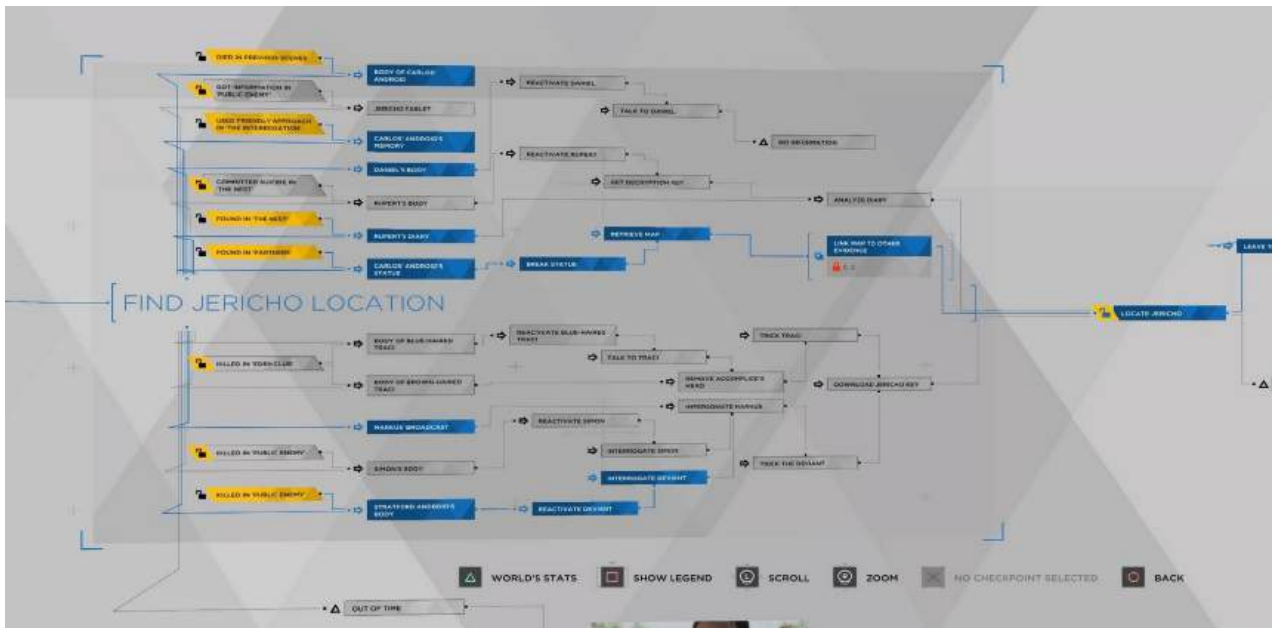


Рисунок 1 – Пример блок-схемы в видеоигре «Detroit: Become Human»

Сетевая структура (web-like narrative) – модель повествования, где сюжет развивается по разным направлениям, но может сходиться в ключевых точках, позволяя сохранить общую сюжетную линию, что обеспечивает целостность интерактивного кино. Примером сетевой структуры повествования является интерактивное кино *Life is Strange*, где принятые решения в эпизодах могут повлиять на диалоги, поведение персонажей и события, но не могут повлиять на основную сюжетную линию интерактивного кино.

Циклическая структура (looping narrative) – является моделью повествования, где персонаж может переживать одни и те же события в игре, внося новые изменения с каждым новым прохождением. Например, в интерактивном кино «*Twelve Minutes*», где игрок должен переживать одно и то же событие узнавая новые детали с каждым новым прохождением.

Параллельные временные линии (parallel timelines) – модель повествования, в которой игрок может перемещаться между альтернативными временными линиями, каждая из которых обладает своей логикой и событиями. Примером такой структуры повествования является интерактивное кино от Нетфликс *Bandersnatch*, в котором выборы не только влияют на сюжет, но и могут

изменить восприятие времени и привести зрителя к осознанию его вмешательства в повествование.

Нелинейная структура является основой интерактивного кино как жанра компьютерных игр. С увеличением количества развилок в игре возрастает количество уникальных сцен и диалогов, что увеличивает нагрузку на сценарную группу команды разработчиков. В свою очередь, это придает значимость решениям пользователя, сохраняя при этом логичность нарративной структуры.

Говоря о нелинейности сюжета и свободе выбора, не стоит забывать о сохранении драматической целостности. С одной стороны, избыток свободы выбора может ослабить эмоциональное напряжение, а отсутствие может превратить интерактивное кино в традиционный фильм с линейным сюжетом. Поэтому, при создании интерактивного кино, сценаристы грамотно выстраивают «иллюзию выбора», сохраняя основные сюжетные моменты, используют повторяющиеся элементы с разными вариациями и создают мотивирующие ситуации выбора, без очевидного «правильного» варианта, подталкивая, пользователя к выбору определенных вариантов.

Таким образом, основными особенностями интерактивного кино являются: нелинейность сюжета, иммерсивность, интерактивность и использование мультимедийных элементов. Особое внимание уделяется созданию схем выбора и последствий, которые обеспечивают логику переходов между сюжетными развилками и формируют уникальный пользовательский опыт. Интерактивное кино выступает в качестве перспективного медиапродукта, который способен расширить границы традиционного кинематографа и предложить новые формы эмоционального и когнитивного взаимодействия между игрой и пользователем. Развитие интерактивного кино как жанра компьютерной игры напрямую связано с технологическим прогрессом и культурной эволюцией восприятия медиа при наличии запроса на персонализированный контент. В данном контексте, интерактивное кино не

просто демонстрирует особенности смешения жанров, но и формирует новый тип повествовательного и иммерсивного опыта.

1.4. Функционально-прагматические характеристики интерактивного кино в аспекте формирования нового вида синкретичного художественного произведения

Интерактивное кино, являясь синкретичным продуктом со специфическим форматом представления контента, совмещает в себе классические художественные и стилистические приемы в интеграции с компьютерными технологиями. Таким образом, данный жанр компьютерных игр включает в себя большой объем функционально-прагматических характеристик.

В современном научном дискурсе понятие функционально-прагматических характеристик активно используется при анализе текстов, медиапродуктов и коммуникативных процессов. Данный термин раскрывает совокупность свойств объекта, которые определяют функции, которые он выполняет в коммуникации, и способы воздействия на реципиента.

Если говорить о прагматической функции, то она занимает довольно широкую область лингвистики. Согласно Н. Д. Арутюновой, прагматическая функция текста – это аспект анализа коммуникации, который нацелен на мотивах, установках и целях участников коммуникации (Арутюнова, 1981). Она охватывает условия, при которых языковые знаки используются для достижения определённых коммуникативных целей, влияние на реципиента, выбор речевых актов, а также адаптацию к контексту общения. То есть, прагматика отвечает на

вопросы зачем написан текст, кто автор и реципиент, как текст влияет на адресата и какие стратегии использует автор для достижения своих целей. Основными прагматическими функциями текста являются:

- коммуникативность – показывает намерения автора (информирование, выражение эмоций, побуждение к действиям и т.д.);
- адресованность – учитывает целевую аудиторию текста с учётом её знаний, ожиданий и культурного кода;
- речевые акты – действия, которые совершает адресат, такие как утверждение, вопрос, приказ, просьба и т.д.;
- перлокутивный эффект – ожидаемая реакция от реципиента (изменение мнения о каком-либо вопросе, изменение поведения или же эмоционального состояния);
- контекстуальная обусловленность – влияние ситуации, где происходит общение, на понимания текста (Ворожцова, 2007).

В интерактивном кино, благодаря выбору действий, которые действуют на ход сюжета создается уникальный прагматический эффект, который в корне отличается от других видов видеоигр.

Функциональный аспект текста также был осмыслен Р. О. Якобсоном, согласно его интерпретации, функциональный аспект показывает общее назначение текста или медиапродукта, раскрывает его роль в передаче информации, выражении эмоций и побуждении к действию. Он выделил основные функции языка: референтную, эмотивную, коннотативную, фатическую и поэтическую (Якобсон, 1975). Все эти функции могут быть использованы в рамках одного текста или продукта в разной степени, однако всегда будет одна доминирующая функция, в зависимости от вида коммуникации и намерений автора. Информативная функция текста является одной из основных и базовых функций текста. Данная функция направлена на передачу информации о фактах, событиях и явлениях окружающего мира. Таким образом, главной

целью информационной функции текста является донесение знаний, сведений или описаний.

Согласно Р. Якобсону, информативная функция соотносится с текстом и направлена на предметное содержание высказывания, то есть, раскрывает саму тему текста или высказывания (Якобсон, 1960). Автор выступает как источник передаваемой информации, а реципиент является получателем, который заинтересован в адекватном восприятии и усвоении этой информации. Основными признаками информативной функции являются: объективность, четкость, фактуальность и интенция автора. На языковом уровне информативная функция может быть реализована через предметную лексику, номинативные конструкции, использование фактов, логически организованную композицию текста и использование минимального количества экспрессивно-оценочной лексики. В интерактивном кино информативная функция передается не только через текст, но и через изображение, звуковые дорожки, анимацию и другие каналы. В интерактивном кино данная функция реализуется для того, чтобы реципиент получил дополнительную информацию о персонаже, сюжетных линиях в парадигме исторического или культурного контекста. Например: изложение Маркуса в видеоигре «Detroit: Become Human» в котором он говорит *«We're not just machines. We have feelings, hopes, and dreams»* (Мы не просто машины. У нас есть чувства, надежды и мечты), - показывает нам информативную функцию, раскрывая нам важную информацию о личности Маркуса. Это расширяет привычное понимание информативной функции текста, и приближает его к когнитивной и образовательной деятельности.

Побудительная функция представляет собой одну из ключевых функций коммуникации. Она направлена на воздействие на реципиента, на побуждение адресанта к какому-нибудь действию, на изменение мнения и на вызов определённых реакций. Согласно классической модели речевой коммуникации Р. Якобсона, побудительная функция, в отличие от информативной, связана с

адресатом высказывания и базируется не на содержании высказывания, а на побуждении адресата к действию (Якобсон, 1960). Данная функция может реализовываться такими языковыми средствами, как повелительное наклонение, риторические вопросы, обращения. В современных медиапродуктах побудительная функция выходит далеко за пределы классического понимания вербальной конструкции. В интерактивном кино побудительная функция выражается не только через текст, а через комплекс разных форм текста, картинки, видео, звука, кнопок и навигационных решений. В интерактивном кино реципиенту предлагается сделать выбор, что может повлиять на дальнейшее развитие сюжета. Таким образом, такая форма взаимодействия включает волевое сознание пользователя, тем самым делая его не просто зрителем, но и активным участником повествования. Побуждение к действию в интерактивном кино может быть прямым через команды «нажмите», «выберите», «идите», например, в видеоигре «Detroit: Become Human» Хэнк говорит Коннору «*Go! I don't want your help*» (Уходи! Мне не нужна твоя помощь). Также, побуждение может быть косвенным, которое реализуется через визуальные, эмоциональные и сюжетные стимулы, например, с помощью таймера, который побуждает игрока на быстрый выбор. Именно в интерактивном кино побудительная форма коммуникации приобретает полиформатное воздействие, которое направлено на формирование или моделирование поведения или сознания реципиента в интерактивной среде.

Эмоционально-экспрессивная функция текста представляет собой одну из ключевых функций коммуникации, которая направлена на выражение субъективных чувств, настроения и эмоций адресанта. Данная функция базируется на передаче состояния и настроения говорящего, а не объективной информации об окружающем мире. Р. Якобсон отмечал, что использование эмотивной функции направлена на стремлении адресата произвести определенные эмоций у адресанта. Эмотивная функция может быть реализована через различные языковые средства:

- интонация – тон, темп и ритм речи передают состояние адресата;
- междометие – слова выражения, которые передают эмоции: «ах», «ой», «увы»;
- эмоционально окрашенные слова – это могут быть, как и положительно окрашенные, так и отрицательно окрашенные слова, которые выражают субъективное отношение говорящего: «ужасный», «потрясающий»;
- синтаксические конструкции – наличие риторических вопросов, восклицательных конструкций и предложений подчеркивают эмоциональность высказывания (Якобсон, 1960).

Также как и в других функциях языка, эмоциональная функция может быть реализована в интерактивном кино не только через текст, но в совокупности других вербальных и невербальных средств. Например, в главе New Home в интерактивном кино Detroit: Become Human Тодд произносит: *«You need to clean the living room, do the laundry. And take care of Alice»* (Тебе надо убратся в гостиной, постирать. И последи за Алисой). С вербальной стороны использование повелительного наклонения с использованием *need to* подчеркивает приказной тон Тодда и кодирует потребительское отношение Тодда к Кэрре. С невербальной стороны стоит учитывать несколько аспектов: язык тела, голос, композиция кадра. Тодд стоит со сжатыми кулаками и напряженными плечами, что транслирует злость и готовность к насилию. Тодд старается избегать прямого визуального контакта с Кэррой и разговаривает безэмоциональным ровным голосом, что также подчеркивает его неадекватное состояние. Если рассматривать цветовую композицию сцены, нужно отметить выбор цветовой палитры: присутствует обилие холодных тонов, которые кодируют депрессию и отчуждение, в контрасте с желтыми лампами создается диссонанс, кодируя фальшивый комфорт. Мультимодальность создается за счёт обилия визуальных, аудиальных, кинематографических, интерактивных и графических средств. Реципиент не только считывает эмоции персонажей, но и

полностью погружается в происходящее, эмоционально вовлекается в процесс и принимает решения, отталкиваясь от своих субъективных убеждений. Так как реципиент влияет на сюжет, принимая решение, то он встраивается в эмоциональную парадигму персонажей. Выборы в интерактивном кино чаще всего касаются сложных моральных вопросов и психологически сложных ситуаций, неся эмоциональную нагрузку. Например, первый эпизод в интерактивном кино «Detroit: Become Human» реципиент, проходя миссии за персонажа Кару, должен решить непростую конфликтную ситуацию, которая напрямую влияет на судьбу персонажей и создает тревогу перед принятием столь важного решения. Кара является домашним роботом-помощником и наблюдает за картиной, когда пьяный отец бьет маленькую дочь. Игрок должен решить спасти маленькую девочку и впоследствии сбежать с ней или не вмешиваться и смотреть как Тодд убивает Алису. Зритель может испытывать весь спектр эмоций: тревогу, сочувствие, радость, вину или сомнение. В интерактивном кино реципиент проживает эти эмоции, а не наблюдает за ними со стороны. Экспрессивная функция также реализуется не только вербально, но и через разные визуальные и аудиальные решения (рис. 2).

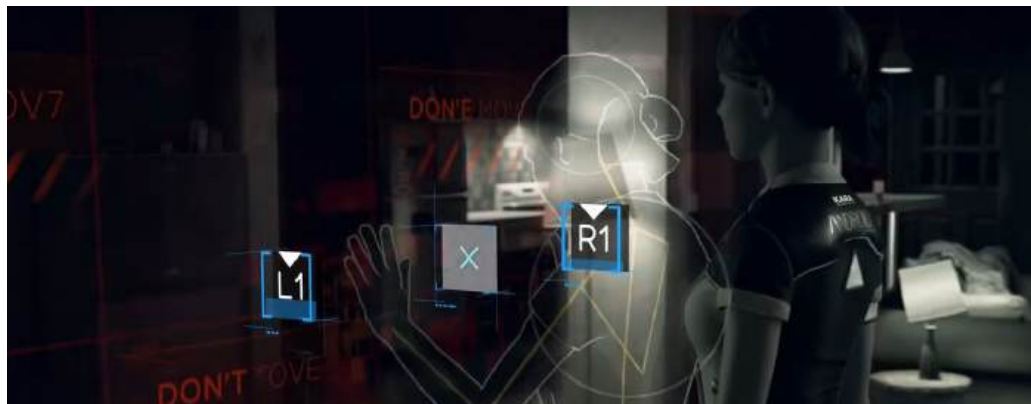


Рисунок 2 – Сцена выбора: спасти или не спасти Алису в
«Detroit: Become Human»

Также, в интерактивном кино используются внутренние реплики персонажа, что позволяет реципиенту лучше понять идиоматику персонажа и его эмоции, тем самым проживая внутренний конфликт героя повествования как собственный. Использование эмотивной функции может также приводить к непредсказуемым последствиям, вызывая сильные эмоции: шок, злость или сожаление. Это делается умышлено, чтобы увеличить уровень иммерсивности. Таким образом, границы между зрителем и героем повествования сливаются. Этот прием усиливает эмоциональное участие реципиента и превращает традиционную форму повествования в персональный и эмоциональный опыт.

Эстетическая функция, согласно Р. Якобсону, фокусируется на сообщении ради самого сообщения (Якобсон, 1960). То есть, эстетическая функция становится объектом восприятия, где важным является не то, что передают, а как передают: стиль, ритм, звучание, композиция и т.д. Это делает эстетическую функцию главной функцией в поэтических и художественных текстах. Также, Л. Щерба подчеркивал важность выразительной речи, так как внутренняя форма, интонация, звуковой строй могут вызывать у реципиента чувство гармонии, ритма и красоты (Щерба, 1974).

В художественных и медиальных текстах эстетическая функция выражается использованием:

- образных средств – метафоры, эпитеты, символы;
- ритмизированной композиции – параллелизмы, тавтология, симметрия;
- звуковой и графической выразительности – аллитерация, паронимия, каламбуры;
- культурного кода, который вызывает у адресанта ассоциативные или эмоционально окрашенные отклики (Щерба, 1974).

Нередко эстетическая функция сочетается с другими функциями речи, но именно эстетическая функция превращает предмет высказывания в акт художественного творчества.

В интерактивном кино также широко используется эстетическая функция речи. Как мы говорили выше, эстетическая функция реализуется через благозвучность, ритмичность и выразительность, таким образом, музыкальное сопровождение и различные звуковые эффекты не только создают эмоциональный фон, но и выполняют эстетическую функцию. Также, нелинейность интерактивного кино, нетривиальные сюжетные развилки могут быть рассмотрены как форма эстетической игры с восприятием реципиента. В интерактивном кино зритель, благодаря иммерсивности медиапродукта, теряется между реальностью и вымыслом, тем самым формируя новый эстетический опыт через метауровень повествования. Эстетика в интерактивном кино строится не на статичном наблюдении за продуктом, а на драматургии участия. Взаимодействие с продуктом является частью художественного опыта, реципиент вовлекается в процесс через выбор и реакцию. Так, в интерактивном кино «Detroit: Become Human» эстетика фотореалистичной графики и кинематографической постановки делают взаимодействие с продуктом более ярким и реалистичным. Паузы, адаптивные реакции и дрожащая камера также способствуют более быстрому выбору, а иногда и наталкивает реципиента на определённые действия. Таким образом, эстетика в интерактивном кино – это и форма действия, и форма восприятия. Также, рассматривая речевую сторону интерактивного кино, следует упомянуть, что в речах героев и вариантах диалогов тоже реализуются эстетическая функция. На это влияют интонация, реплики, стиль, всё это являются неотъемлемой частью художественного эффекта. Таким образом, эстетическая функция реализуется в совокупности изображения, звука, слова и действий зрителя.

Фатическая функция текста была впервые описана Р. Якобсоном в рамках его модели коммуникации. Данная функция заключается в установлении, поддержании и проверке канала связи между адресатом и адресантом (Якобсон, 1960). В повседневной коммуникации фатическая функция чаще всего

проявляется через приветствие, прощание, фразы-контакты, визуальные или звуковые сигналы, повторы и т.д. В интерактивном кино фатическая функция претерпевает изменения. Её роль заключается в том, чтобы поддержать канал взаимодействия между реципиентом и медиапродуктом. С точки зрения современной лингвистики, фатическая функция может быть выражена как вербально, так и невербально и паравербально. Данная особенность является особо важной в условиях интерактивной коммуникации, включая цифровые и мультимедийные формы взаимодействия. Фатическая функция в интерактивном кино может реализовываться через:

- выбор зрителя, что сам по себе является актом фатического контакта, что показывает, что реципиент еще взаимодействует с продуктом;
- интерфейсные сигналы, которые подтверждают готовность системы к взаимодействию с реципиентом;
- фразы и действия персонажей, которые направлены к реципиенту;
- наличие quick time event (элемент игровой механики, при котором игрок в определенный момент должен выполнить действие с контроллером, обычно нажав указанную на экране кнопку в строго ограниченный промежуток времени), когда нужно быстро сделать выбор за ограниченное время (рис. 3).

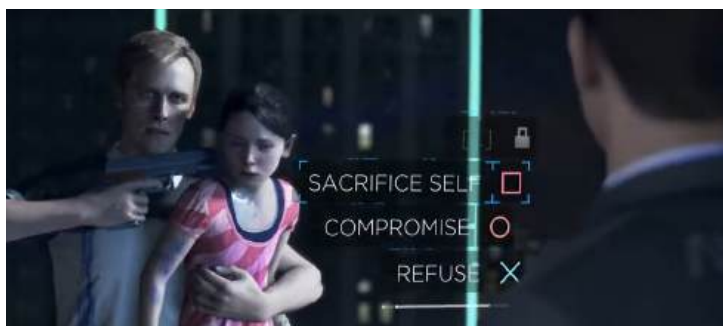


Рисунок 3 – Quick time event в «Detroit: Become Human»

Например, игрок, играя за Коннора, должен спасти ребенка и отговорить девианта совершить преступление. В ответственный момент, когда девиант делает первые шаги к урегулированию вопроса, возникает quick time event и варианты выбора «*Sacrifice self*» (Пожертвовать собой), «*Compromise*»

(Компромисс) и «*Refuse*» (Отказать). Наличие таймера делает выбор напряженнее, так как у игрока возникает чувство тревоги и ответственности.

Таким образом, фатическая функция текста реализуется в интерактивном кино через постоянный диалог между системой и реципиентом, тем самым моделируя эффект присутствия и активной вовлечённости, без чего теряется сам формат иммерсивности и интерактивности. Функциональный потенциал интерактивного кино продемонстрирован в таблице 3.

Таблица 3 – Функциональный потенциал интерактивного кино

Функция	Основная цель	Средства реализации	Пример	Прагматический эффект
Информативная	Передача фактов и контекста	Вербальный текст, анимация	Реплика Маркуса «We're not just machines...»	Расширение знаний о персонаже, когнитивное моделирование
Побудительная	Побуждение к действию или выбору	Команды, QTE, таймеры	Хэнк: «Go! I don't want your help» (выбор с таймером)	Активация свободы воли, ветвление сюжета
Эмотивная	Выражение эмоций	Интонация, мимика, внутренние монологи, моральные дилеммы	Сцена борьбы и спасения Алисы	Эмпатия, личный эмоциональный опыт
Эстетическая	Стиль передачи информации	Графика, музыка, нелинейность сюжета	Фотореализм, дрожащая камера, паузы	Реалистичное восприятие
Фатическая	Поддержка контакта	Интерфейс, сигналы готовности, QTE	QTE: «Sacrifice», «Compromise», «Refuse»	Эффект постоянного присутствия, постоянный диалог с системой

Продолжение Таблицы 3 – Функциональный потенциал интерактивного кино

Функция	Основная цель	Средства реализации	Пример	Прагматический эффект
Прагматическая	Коммуникация с учетом контекста	Речевые акты, адресованность, перлокутивный эффект	Моральные выборы в диалогах	Манипуляция моральными установками, соавторство реципиента

Таким образом, ключевая особенность интерактивного кино заключается в уникальном прагматическом эффекте, в котором коммуникативность, адресованность, речевые акты, перлокутивный эффект и контекст соединяются в единую систему, где каждое действие реципиента влияет на нарратив и становится иллокутивным актом, который определяет ход сюжета интерактивного кино. Интерактивное кино демонстрирует, как традиционные лингвистические функции переосмысливаются в цифровом пространстве, где граница между автором и реципиентом размывается, создавая персональный вовлекающий опыт. Было выявлено наличие следующих функций языка: коммуникативная, информативная, побудительная, фатическая и эстетическая. Все данные функции языка не используются по отдельности, а образуют единую систему, где каждая из функций реализуется через определенный набор языковых средств. Функции языка могут реализовываться через вербальные конструкции, например, использованием повелительного наклонения, эмоционально окрашенной лексикой, риторических вопросов и т.д., также через невербальные коды, например, через механику интерактивного кино, цветовых решений, музыкальное сопровождение и т.д.

1.5. Интерактивное кино как дискурсивное пространство передачи аксиологических установок автора сценария

Интерактивное кино является видом медиа, в котором текст репрезентируется в качестве продукта реализации нескольких семиотических систем, которые передают информацию не только через вербальные коды, но и через визуальный и аудиальный коды. В современном мире произошел сдвиг от культуры слова в сторону визуального образа (Сторожева, Микиденко, 2017, с. 13). Понятие «ценности» рассматривается в парадигме оценки и является результатом ценностно-ориентированного отношения субъекта к объекту.

В.А. Мельничук рассматривает оценку как познавательный акт, который направлен на получение положительных или отрицательных суждений (Мельничук, 2017). Оценка в тексте реализуется посредством определенных требований, в рамках которых информация структурируется и подается с системой образных средств (Слепенчук, 2022, с. 100).

М. Вебер рассматривает ценность как некое благо, которое транслируется в медиaprостранстве (Вебер, 1990). Э. Дюркгейм, в свою очередь, определяет ценность продуктом объективной реальности (Быков, 2009). Так, в социолнгвистике ценность – это результат или продукт деятельности, который удовлетворяет духовные потребности той или иной общественной группы.

В.П. Бранский предложил разделить ценности на две группы: утилитарные и духовные. Утилитарные, по его классификации, это те ценности, которые могут помочь обществу и принести пользу через материальные потребности, в то время как духовные ценности отвечают за удовлетворение духовной части потребности людей, через знание и чувства (Сундикова, Фофанова, 2020, с. 6).

Такие базовые понятия как «идеология», «мировоззрение» и «ценность» неизменно привлекают внимание исследователей гуманитарных наук, при этом их изучение приобретает особую актуальность на текущем этапе развития научной мысли. Мировоззрение возникает из взаимодействия бытия, сущности и поведения человека, конструируя целостную картину мира, которая вследствие находит отражение в системе ценностей и идеалов личности или общества (Демина, 2022, с. 658-659). Система ценностей – это определенный способ восприятия и интерпретации мира, выделяющий его положительные и отрицательные аспекты, который может существовать на уровне отдельного индивидуума, социальной группы, а также целого общества в рамках конкретных географических или временных границ. Люди опираются на свою систему ценностей при определении жизненных приоритетов, каждый из которых обладает особым значением. Идеология представляет собой тесно связанное с ценностями явление, которое активно изучается в социальных и гуманитарных науках (Демина, 2022, с. 658-659).

В средние века вершиной иерархии ценностей являлся Бог, поэтому для людей того времени основными ценностями были смирение, правда и справедливость. В то время как в эпоху Возрождения радикально изменились ценностные ориентиры в сторону творчества, эстетики и размышлении о реальности (Омелаенко, Яцевич, 2023, с. 52).

В эпоху научных инноваций система ценностей приобрела выраженную коммерческую ориентацию и преобладающими ценностями стали те отрасли, которые приносят человеческую прибыль, престиж участников образовательной среды, а также экономическое процветание (Тамбиянц, Уварова, 2016).

Формирование теории ценностей в значительной мере обусловлено вкладом немецкой философской традиции. Ключевую роль в становлении современного понимания ценностей сыграл И. Кант, которого можно рассматривать основоположником аксиологической концепции. И. Кант разработал

фундаментальную систему нравственных принципов, которые определяют психологическое состояние и поведенческие модели индивида. В парадигме анализа моральных ценностей И. Кант выделил три базовых категории: мораль, воля и долг (Кант, 2018). Согласно его учению, только личность, обладающая свободой воли и развитым самосознанием, способна осуществлять эмоциональную оценку ценностей и провести рефлексию (Омелаенко, Яцевич, 2023, с. 52).

Соглашаясь с позицией И. Канта И. Фихте подчеркивает, что нравственность присуща исключительно личности, стремящейся к высшему предназначению и ориентированной на идеал. Опыт существования и самоанализ, по мнению И. Фихте, способствуют осознанию своего предназначения. В рамках данной концепции реализация предназначения приводит к достижению высшей антропологической ценности, что является закреплением этических принципов и служению обществу (Виндельбанд, 1998, с. 230).

Анализ культурных феноменов требует комплексного подхода, который предполагает одновременное изучение как самих явлений, так и субъектов их восприятия. Это обусловлено тем, что ценностная интерпретация культурных фактов возможна исключительно в контексте духовного развития личности, которая должна рассматриваться в качестве высшей инстанции как в социальном, так и в коммуникативном пространствах. Процесс восприятия ценностей является субъективным процессом, следовательно, могут быть различия в оценках в зависимости от уровня духовных или личных качеств индивида. Полноценный анализ культуры предполагает анализ её носителя. Сопоставление культурных ценностей с характеристиками оценивающего субъекта позволяет выявить механизмы интеграции культурных явлений в контексте человеческого бытия и духовного становления личности (Омелаенко, Яцевич, 2023, с. 52).

Н. Гартман в своих трудах выделял, что ценности в их подлинной сущности раскрываются исключительно человеку, способному воспринимать их на

интеллектуальном и эмоциональном уровнях, подразумевая интерпретационную дуальность этих феноменов. Поскольку именно человек осуществляет оценку себя, объектов и явлений окружающей среды, между ним и ценностями возникает неразрывная связь. В человеческом сознании события обретают смысл только после обработки информации об окружающем мире через призму уже сформированной системы ценностей (Гартман, 2002, с. 347). Среди фундаментальных ценностей человека Гартман выделял ценность существования, действий, мышления, энергии, испытаний, целенаправленной работы и свободы самоопределения.

В силу большого разнообразия ценностей, которыми человек руководствуется на протяжении всей жизни, многие философы разных эпох предпринимали попытки классифицировать их и сформулировать определенную иерархию. Один из главных сторонников философской антропологии М. Шелер предложил концепцию классификации ценностей на позитивные и негативные, предлагая их организацию в виде иерархии, где одни ценности объективно превосходят другие, а акт осмысления этой оценки интегрируется в познавательный процесс как предпочтительный. Значимость ценности определяется её относительной независимостью от временных значений и положений других ценностей в данной иерархии. Особое место в его теории занимают нравственные ценности, которые определяются как идеальные и сохраняющие свою актуальность на протяжении долгого периода (Шелер, 1994, с. 319).

Также, М. Шелер выделил личностные и предметные ценности, где личностные характеризуют конкретного человека, а предметные присущи ценным объектам, содержащим блага. В своих работах М. Шилер также проводит различия между собственными и чужими ценностями, групповыми и индивидуальными, знаковыми и иными типами (Шелер, 1994, с. 319).

Стоит отметить вклад Ф. Ницше в аксиологию, так как его труды повлияли на парадигму осмысления ценностей, предлагая принципиально инновационный подход к их интеграции (Савоськина, 2014, с. 71). М. Хайдеггер приписывал именно Ф. Ницше трансформацию философии в философию ценностей, где ценности функционируют как «вещи в себе», которые структурируются в единую систему и порождают этику ценностей (Там же, с. 85). В экзистенциональной сфере человеческой деятельности ценности приобретают приоритетный статус. Ф. Ницше подчеркивал, что для обеспечения выживания любой общины требуется оценка реальности через бинарные категории добра и зла, хорошего и плохого (Ницше, с. 16). Итогом его рефлексии стал призыв критически анализировать моральные ценности, изучая условия и обстоятельства, в которых они сформировывались. То есть, формирование ценностей обусловлено временем и подвергается многим изменениям, переходя от одного поколения к другому (Омелаенко, Яцевич, 2023, с. 54).

Говоря о лингвоаксиологии стоит отметить труды Дж. Локка, в которых категории «хорошее» и «плохое» выступают в роли категории сознания, а не чувственного опыта. Кроме того, именно Дж. Локку приписывают определение градации «хорошее - плохое», уровни в которой могут проявляться в разной степени. Именно в его работах данная градация рассматривается как бинарная семантическая единица (Воркачев, 2024, с. 35). Также, стоит отметить, что работы Дж. Локка послужили фундаментом для последующих исследований ценностной шкалы как динамической переменной с изменяемым значением, что со временем нашло отражение в лингвистических работах по проблемам оценки (Скворцова, 2016, с. 276).

Основные подходы к определению ценности, которые представлены в данной работе представлены в Таблице 4.

Таблица 4 – Основные подходы к определению ценности

Философ / мыслитель	Определение ценности	Основные характеристики
Общее определение	Система ценностей как способ восприятия мира, выделяющий положительные и отрицательные аспекты для человека, группы людей или целого общества	Определяет жизненные приоритеты и отражает картину мира, бытия и поведения человека
И. Кант	Фундаментальные нравственные принципы, которые определяют психологическое состояние и поведение человека	Основными факторами являются мораль, воля дол, которые доступны только личностям со свободой воли и самосознанием
И. Фихте	Нравственность как высшая антропологическая ценность, связанная с предназначением	Осознание через опыт и самоанализ
Н. Гартман	Сущность, раскрываемая человеку на интеллектуальном и эмоциональном уровнях	Ценность существования, действий, мышления и свободы, где смысл обретается через систему ценностей
М. Шелер	Иерархия позитивных и негативных ценностей. Существование личностных и предметных ценностей	Собственные и чужие, частные и групповые ценности
Ф. Ницше	Оценка через добро и зло	Критический анализ моральных ценностей, где истинные ценности выдерживают испытание временем и передаются следующим поколениям

Установление неразрывной связи между ценностными понятиями и языковыми феноменами стимулировало всесторонний анализ аксиологического компонента в лингвистических исследованиях. Благодаря языковым компетенциям человека осуществляется трансляция его мировоззрения, основанного на коллективных или индивидуальных ценностях (Телегина, 2021, с. 16). По О. С. Ахмановой, ценности реализуются как «семиологические свойства языковых элементов, конституируемые системным отношением между означающим и означаемым» (Ахманова, 1966, с. 510).

Е. М. Вольф была убеждённым сторонником оценочного подхода к анализу языка, рассматривая его как средство отражения взаимодействия между языковыми структурами и объективной реальностью. Её работы были сосредоточены на обосновании неразрывной связи между ценностями и языком (Вольф, 1981). На основе проведённых исследований Е. М. Вольф приходит к заключению, что в рамках ценностно-ориентированного анализа языка в качестве предметных ценностей могут рассматриваться любые объекты человеческой деятельности, предметы социальных отношений и сопутствующие им явления. Это позволяет подвергать любые данные объекты оценке, интерпретируя их как положительные или отрицательные. Также, Е. М. Вольф уделяла особое внимание тому, как ценностные отношения актуализируются в языке через применение конкретных семантических и синтаксических конструкций. Её концепция предполагает, что оценка представляет собой ценностный аспект значения языковых выражений, который может быть интерпретирован как отношение субъекта к объекту в терминах «хорошо» и «плохо» (Вольф, 2002, с. 5-6).

Н. Д. Арутюнова в своих трудах уделяла особое внимание сущности категории оценки. Она отмечала, что формирование предложений и производимые ими значения создают взаимосвязь языка с когнитивными схемами, где модальные и оценочные значения часто служат посредниками

между повседневной деятельностью и эмоциональным состоянием человека. По её мнению, язык обеспечивает гармоничную работу организованного мышления с хаотичными аспектами жизни, индивидуальной психологии с непроработанными ценностями (Арутюнова, 1981, с 4).

В работах В. Н. Телии, В. И. Карасика, Е. В. Бабаевой, Н. Ф. Алефиренко и других лингвокультурологов подробно анализируются теории происхождения народных ценностей и их взаимосвязи с их традициями. Лингвокультурология выявляет ценностные доминанты, чтобы определить уникальные особенности мировосприятия отдельных народов и социальных групп (Телегина, 2021, с. 17).

В. И. Карасик в своих исследованиях определяет ценности как «наиболее фундаментальные характеристики культуры», служащие человеку основой для оценки окружающего мира. Согласно его работам, ценностная картина мира включает общечеловеческую и специфическую части, которые транслируются через оценочные суждения, связанные с юридическими, этническими нормами, мифологическими мотивами и религиозными законами. Формирование данных суждений порождает определенные аллюзии и ассоциации культурных реалий с оценкой событий, что устанавливает ценностные парадигмы, присущие конкретной культуре. По концепции лингвиста, аксиологическая картина мира складывается из центральных понятий и приоритетных ценностей данной культуры, их сочетание формирует культурный тип, фиксируемый и сохраняемый в языке (Карасик, 2002, с. 166).

Другие исследования, посвященные аксиологической проблематике в сфере вербальной передачи ценностно-ориентационного пространства, также по-разному затрагивали идею о наличии индивидуальных и социальных ценностей, сочетание которых формирует уникальную ценностную картину мира. Некоторые ученые считают, что из сочетания социальных и личных ценностей возникает особая связь, которая отражается в субъективных суждениях (Vikulova, Tareva, Serebrennikova, 2020, p. 170).

Е. В. Бабаева, ссылаясь на работы В. И. Карасика, подчеркивает ключевое значение ценностей для структурной организации дискурсивных типов и жанров. По её мнению, концепция типизации дискурса, предложенная В. И. Карасиком, объясняет специфику ценностно-нормативной картины мира, которая формируется из различий между социолингвистическими и прагматическими формами коммуникации (Бабаева, 2004, с. 14).

Когнитивный подход позволяет анализировать ценности через осмысление языка и детальное описание человеческого опыта. Согласно Ф. А. Лаго, данный метод предполагает возможность исследования того, как различные категории ценностей проникают и функционируют в определенном дискурсе (Lago, 1996, с. 991). Современные лингвисты сосредоточены на выявлении ценностных отношений между субъектом и объектом, которые выражены в языке, а также на изучении механизмов воздействия, которые происходят в структурных компонентах языкового сознания (Мурясов, Serebrennikova, Федорова, 2004; Синеева, 2007; Солодилова, 2014).

Аксиология является особой философской дисциплиной, которая сосредоточена на исследовании ценностных установок и их влияния на разнообразные сферы деятельности человека. В качестве самостоятельной философской дисциплины аксиология сформировалась в 1902 году, когда французский мыслитель П. Лапи предложил этот термин в своей работе «Логика воли» для обозначения теории ценностей. Само слово аксиология происходит от греческого слова «axios», которое означает «ценный». «Аксиология» вытеснила термин «тимология» (от греческого «timia» – «ценимый»), который был предложен И. Крайбигом, для обозначения того же термина в том же году, но слово «аксиология» лучше отражало организацию ценностных ориентиров (Выжлецов, 2010, с. 35).

В интерактивном кино аксиологическое пространство формирует определенные ценности, которые способны транслировать и формировать у

реципиента социальные знания об обществе или чувства. Структура ценностей в интерактивном кино включает:

- нравственные ценности, например, честь, свобода выбора, самопожертвование и т.д. (Detroit: Become Human – свобода выбора, самоидентичность, Life is Strange – аддикция, социальная несправедливость, семейные ценности);

- эстетические ценности внутри вымышленного мира интерактивного кино, например, художественные произведения, скульптуры и картины разных исторических эпох (Detroit: Become Human – наличие скульптур по городу, которые отсылают на исторические периоды; галерея персонажа Карл Манфред с работами знаменитых художников);

- мировоззренческие ценности, например, наличие идеологической символики и присутствие групп людей, объединённых одной идеей (Detroit: Become Human – символика андроидов, которые объединились против потребительского и неуважительного отношения людей);

- научные ценности – знаковые системы, которые передают реципиенту определенные знания о мире (Life is Strange – бабочка, как символ трансформации, которая транслирует знание о развитии личности персонажа Макс).

Аксиологические установки в интерактивном кино носят практический характер и используются для стимуляции игрового процесса, наталкивая реципиента на определенные действия. Структурирование и трансляция аксиологических установок в интерактивном кино зависят от разных факторов, например, от интересов компании, которая производит данный продукт, сценаристов, которые проектируют диалоги, а также от осознанного выбора реципиента.

Трансляция аксиологических установок в интерактивном кино начинает сформировываться на ранних этапах производства, так как разработчики

изначально создают вымышленный мир, где инкорпорированы определенные ценности. Стоит отметить, что в интерактивном кино затрагиваются разные морально-этические вопросы, которые наталкивают реципиента на определенные умозаключения и действия. Ценности, заложенные в разных картинах, могут отличаться друг от друга, но основополагающими ценностями являются свобода воли, ответственность и самоидентификация (Сычев, 2018, с. 141).

Ценностные установки осознано кодируются разработчиками, так как при отсутствии внутриигровой идеологии интерактивное кино становится набором фактов и миссий, которые не будут стимулировать реципиента на продвижение по нарративу. Джонатан Бельман выделяет следующие инструменты, которые конструируют ценности в интерактивном кино: правила взаимодействия с NPC, доступные действия, персонажи, правила взаимодействия с окружающей средой, игровая карта, эстетика игрового мира и контекст (Flanagan, 2014, с. 33-34). Отталкиваясь от данной классификации, можно сделать вывод, что трансляция аксиологических установок зависит не только от структуры повествования, но и от сознательного конструирования контекста интерактивного кино (Flanagan, 2007, с. 10).

В работе «Ценности в видеоиграх» М. Фланаган и Х. Ниссембаум отмечают, что сконструированные ценности должны формировать стандарты и мотивировать реципиента на дальнейшее продвижение по сюжету. Разработчики, опираясь на эти принципы, должны анализировать свою работу, выявляя возможности для её критического оценивания. Для формирования внутриигровых ценностей применяется эвристический подход, который позволяет оценить их последствия. Данный подход состоит из следующих этапов: выявление, реализация и проверка значений. Выявление нацелено на идентификацию ценностей внутри игрового мира, а также соотношение ценностей первоначальным задумкам разработчиков. Второй этап нацелен на

решение определенных задач, например, существуют ли расхождения между противоположными ценностями, которые направлены на урегулирование вопроса или, наоборот, на усугубление конфликта. Проверка применяется для анализа реализации ценностей в геймплее и сбора мнений игроков по этому поводу (Flanagan, Nissenbaum, 2014, с. 114).

Разработчики посредством интерактивного кино способны влиять на ценности реципиента путём трансляции определенных ценностей и ставя реципиента перед сложными моральными выборами. Трансляцию аксиологических установок можно проследить с помощью изменений в поведении, знаний и отношений реципиента. Себастьян Генво в своей статье отмечает, что компьютерные игры могут быть использованы для трансляции определенных позиций по поводу социальных проблем, для стимуляции общественного мнения (Genvo, 2016, с. 103).

Интерактивное кино часто затрагивает важные темы, которые находят отклик у определенных социальных и культурных групп. Главной темой англоязычных интерактивных фильмов являются свобода выбора, подростковая идентичность, дружба и размышления над жизнью и смертью. Например, в интерактивном кино **Life is strange** сюжет завязан на теме дружбы и подростковой идентичности. Игроку приходится делать выбор основываясь на свой жизненный опыт, лор игрового пространства и личность героини. Игроку предстоит сделать моральный выбор, а именно рассказать или не рассказать директору то, что она узнала о другом ученике:

- «*Or have you done something wrong... Is that it? Well, Max? Talk to me!*»
(Или ты сделала что-то плохое... Это так? Ну, Макс? Поговори со мной!)
- Choices: a) *Report Nathan*; b) *Hide the truth* (Выборы: а) Доложить о Нэйтоне; b) Утаить правду)

В данном примере выбор игрока полностью зависит от личных моральных установок, но контекст и слова директора давят на реципиента, делая процесс

принятия решения сложнее. Также следует учитывать иноязычную лингвокультуру и принимать решения с позиции героини интерактивного кино. Также стоит обратить внимание на невербальные характеристики сцены. Эффект дрожащей камеры и расфокусировка картины может усилить давление на игрока и повлиять на его выбор (Мазукабзова, 2025, с. 90).

В интерактивном кино **Detroit: Become Human** игроку предстоит столкнуться со свободой выбора и осмыслением своего внутреннего «Я». Например, в первой сцене, где нужно сделать выбор за андроида, который ведет переговоры стоит учитывать положение самого персонажа. Отличительной чертой андроида является отсутствие чувств и эмпатии. Перед реципиентом становится выбор: следовать протоколу и выполнить приказ по уничтожению девианта или отказаться от приказа и попробовать отговорить. Варианты выбора: *Sympathetic, Talk to hostage, Analytical* (Сочувствовать, поговорить с заложницей, ответить рационально).

Такие работы как **The Walking Dead** и **Bandersnatch** поднимают проблему морального выбора: что хорошо и что плохо. Таким образом, можно заметить, что англоязычные интерактивные фильмы ориентированы на массовую аудиторию и глобальные проблемы, например подростковая драма, свобода и неравенство.

Русскоязычное интерактивное кино делает упор на философию и культурно-историческую проблематику. В таких проектах четко просматривается русская идентичность и философские темы. В отечественном интерактивном кино **Мор. Утопия** и **Тургор** субъективная рефлексия проявляется через моральный и экзистенциальный выбор реципиента. Игрок сталкивается с жесткими социальными дилеммами, например, помогать определенным персонажам или не помогать в условиях дефицита ресурсов. Эти решения заставляют игрока оценить собственные ценности и соотнести их с последствиями своего выбора в игровом пространстве. В процессе прохождения

интерактивного кино происходит внутренний конфликт, где каждый выбор может сопровождаться тревогой и сомнением за принятое решение. Все решения в совокупности формируют картину о собственной этике и субъективной роли в обществе. Данная лингвокультура и проблемы в сюжете более знакомы русскоязычной среде, что делает эффект от погружения более глубоким и личным. Реципиент становится исследователем собственного сознания, что транслируется через его выбор (Мазукабзова, 2026, с. 133).

Таким образом, философская традиция подчеркивает иерархичность ценности как категории оценки, которая трансформировалась от божественного к коммерческому, что находит отражение в работах В. И. Карасика и М. Вульф. Интерактивное кино является продуктом реализации аксиологических установок, где ценности транслируются через интеграцию вербальных, визуальных и аудиальных кодов. В интерактивном кино транслируются нравственные, эстетические, мировоззренческие и научные ценности от разработчиков к реципиенту, а использование социально важных тем усиливает воздействие на реципиента, делая его соавтором повествования. На основе анализа англоязычных и русскоязычных интерактивных работ выявлены ключевые механизмы субъективной рефлексии молодежи. Интерактивное кино отражает ключевые тенденции цифровой эпохи, где молодежь стремится к активному участию в медиапространстве и самоидентификации через прожитый игровой опыт. Полученные результаты подтверждают различия ориентиров англоязычных и русскоязычных интерактивных работ.

Выводы по главе 1

В современных исследованиях вопрос о природе интерактивного кино остается актуальным и является предметом обсуждения многих исследователей. Проанализировав развитие и форматы интерактивного кино, мы пришли к выводу, что технический прогресс, а именно появление виртуальной реальности и дополненной реальности значительно повлияли на становление данного жанра.

Делимитация терминов «фильм» и «видеоигра» показала, что интерактивное кино представляет собой гибридный медиапродукт, который совмещает в себе приемы традиционного кинематографа и механики видеоигры. В отличие от пассивного восприятия традиционного кино, интерактивное кино делает реципиента соавтором данного медиапродукта, давая возможность влиять на развитие сюжета путем взаимодействия с предметами и персонажами.

Интерактивное кино способно расширить границы традиционного кинематографа и предложить новые формы эмоционального и когнитивного взаимодействия между игрой и пользователем. Установлено, что развитие интерактивного кино как жанра компьютерной игры напрямую связано с технологическим прогрессом и культурной эволюцией восприятия медиа при наличии запроса на персонализированный контент.

Интерактивное кино было определено как жанр компьютерно-игрового дискурса, который эволюционировал от кинодискурса. За основу при определении интерактивного кино как жанра компьютерно-игрового дискурса приняты следующие рабочие определения: 1) дискурс понимается как связанная последовательность высказываний или текст, погруженный в социокультурный, коммуникативный и прагматический контекст; 2) дискурс интерактивного кино понимается как целостный текст, который объединяет кинодискурс, механику

компьютерных игр, а также экстралингвистические факторы, которые имеют решающее значение для полного понимания фильма. Интерактивное кино, интегрируя в своей структуре определенное коммуникативное событие, раскрываемое поликодовым текстом с нелинейной структурой, определяется в жанровом отношении как интерактивный жанр кинодискурса, сочетающий кинематографические приемы с элементами игрового взаимодействия и зрительским выбором.

Анализ функционально-прагматических характеристик интерактивных фильмов «Detroit: Become Human» и «Life is Strange» кино свидетельствует о его уникальной природе, в которой нашли отражение классические художественные приемы и методы компьютерных технологий.

Дискурс интерактивного кино использует такие лингвистические аспекты кинодискурса, как структура повествования и элементы формирования сюжета. Также как и традиционный кинематограф, интерактивные фильмы имеют структуру повествования, которая нацелена на ход нарратива, тем не менее, отличительной чертой является наличие разветвленных сюжетных линий и возможность выбора игрока, что вносит нелинейность и вариативность повествования.

В результате исследования было установлено, что основной особенностью интерактивного кино является прагматический эффект, в котором коммуникативность, адресованность, речевые акты, перлокутивный эффект и контекст соединяются в единую систему, где каждое действие реципиента влияет на нарратив и становится иллокутивным актом, который определяет ход сюжета интерактивного кино. Также, выявлены следующие функции языка в интерактивном кино: коммуникативная, информативная, фатическая и эстетическая, которые работают как единая система. Каждая функция реализуется вербально, например, через эмоциональную лексику, риторические

вопросы и повелительное наклонение, так и невербально, например, через игровую механику, цветовые решения и звуковое сопровождение.

Интерактивное кино в наше время является важной частью медиакультуры, которая оказывает значительное влияние на развитие и способы восприятия информации. Данные проекты раскрывают потенциал данного жанра в создании иммерсивного и уникального опыта, который способствует обучению, культурному обмену и социализации.

В интерактивном кино аксиологические установки реализуются через трансляцию нравственных, эстетических, мировоззренческих, а также научных ценностей, формируя у реципиента определенные социальные знания и эмоциональное вовлечение.

Глава 2. Лингвопрагматические средства речевого воздействия в поликодовом тексте компьютерных игр в жанре интерактивного кино

2.1. Линейный и нелинейный текст в дискурсе интерактивного кино

В век информационных технологий все сферы общества перешли на новый уровень развития, где способы передачи информации и сама информация стали главными ресурсами. Человеку стало необходимо адаптироваться к новым видам окружающей среды и быть вовлеченным в глобальную систему информатизации. Под влиянием интернета, телевидения, социальных сетей и компьютерных игр формировался новый вид мышления – клиповое. Наряду с вербальными знаками в нелинейном тексте интерактивного кино существенное значение приобретают невербальные компоненты, подкрепленные визуальной экспрессией анимационного кинодискурса. Традиционное линейное текстовое повествование уступает место комплексному нелинейному поликодовому тексту, в котором речевоздействующий потенциал нарратива усиливается невербальными и визуальными экспрессивными компонентами, типичными, например, для анимационной формы кинодискурса.

Чтобы понять, что такое линейный и нелинейный текст, следует определить, что такое текст и какие особенности он имеет. Понятие текста занимает ключевое место в современной лингвистике. Подходы к определению текста определяются развитием теории языка, коммуникации и прагматики. Существует множество трактовок термина «текст», но все описания характеризуют текст как единицу языка, которая является результатом речевой деятельности.

В современной лингвистике нет общепринятого строгого определения данного термина, что обусловлено его образованием и функционированием на стыке лингвистики, поэтики, литературоведения и семиотики и что предопределило формирование самостоятельной отрасли лингвистики – «лингвистика текста» или «теория текста» (Ахмерова, 2012, с. 24). Одной из его ключевых задач является анализ текста как уникальной языковой единицы, обладающей особыми категориями, которые отличают его от других единиц языка и речи.

Лингвистика текста как самостоятельная наука зародилась в 60-х годах XX в. Появление лингвистики текста было обусловлено расширением объекта лингвистических исследований за пределы традиционных уровней анализа языка. Текст анализируется через ряд оппозиций: устный и письменный, текст и высказывание, текст и предложение, текст и дискурс. Так, текст приобретает семантические, грамматические, прагматические и коммуникативные подходы, каждый из которых дополняет определение текста. Текст как структурированная языковая единица обладает тремя характеристиками:

- универсальными свойствами, определяющими его сущность как объекта изучения;
- типологическими чертами, которые характерны для определенных типов текстов;
- индивидуальными особенностями конкретных текстов.

В лингвистике вопросами текста занимались Н. С. Валгина (2003), И. Р. Гальперин (2008), З. Я. Тураева (1986), Д. Э. Розенталь (1987), Л. В. Щерба (1974), Ю. В. Чичерина (2009).

И. Р. Гальперин определял текст как творческий языковой процесс, имеющий завершённость, обладающий рядом языковых единиц и объективированный в виде письменных документов, несущий определенную прагматическую функцию (Гальперин, 2008, с. 8). Он выделил завершенность,

связность и интенциональность в качестве главных характеристики текста, а также указал на такие категории текста как информативность, членимость, проспекция, ретроспекция, когезия, континуум, модальность, завершенность и подтекст (Гальперин, 2008, с. 27). Особое внимание он уделял завершенности и содержанию текста, отмечая, что завершенность является абсолютом, а содержание текста может быть прервано. Хотя в парадигме лингвистики текста анализ текста подчеркивает открытость текста и отсутствие завершенности, что свидетельствует о возможности его многократного продолжения (Барт, 1989, с. 239).

Н. С. Валгина определяет текст как осмысленная последовательность любых знаков, любая форма коммуникации, включая обряд, ритуал или танец (Валгина, 2003, с. 9). Она определяет текст как связанную по смыслу последовательность единиц, отличительными чертами которого являются связанность и цельность. Н. С. Валгина выделяет, что термин «текст» может относиться не только к цельному литературному продукту, но и к его части, которая может быть самостоятельным текстом с точки зрения микротемы и языкового оформления (Валгина, 2003, с. 9).

З. Я. Тураева определяет текст как языковую реализацию коммуникативной ситуации, которая излагается в письменной форме (Тураева, 1986, с. 124). Она разграничивает термины «текст» и «речь» и характеризует текст продуктом речи, который содержит основные аспекты языка, такие как семантика, синтактика и прагматика (Тураева, 1986, с. 124).

Согласно Словарю-справочнику Д. Э. Розенталя, текст – это высказывание, которое воспроизводится в письме или на печати (Розенталь, 1985, с. 317). Также, он подчеркивает, что текст имеет заголовок, ряд особых единиц, которые соединены разными видами лексических, грамматических и стилистических связей и несёт прагматическую направленность.

Л. В. Щерба определяет текст как акты речевой деятельности, которые содержат языковой материал, из которого лингвист может извлечь сведения о

языковой системе. Он рассматривает текст как материальное воплощение речевой деятельности (Щерба, 2004, с. 24).

Ю. В. Чичерина определяет текст как базовый компонент коммуникативной деятельности и является самостоятельной единицей, которой свойственны интернациональность, мотивированность, тематичность, ситуативность и межтекстуальность (Чичерина, 2009, с. 212).

Основные подходы к определению текста, которые анализируются в данной работе представлены в Таблице 5.

Таблица 5 – Подходы к определению текста

№ п/п	Автор определения	Определение текста	Особенности
1.	И. Р. Гальперин (2008)	Творческий языковой процесс, обладающий рядом языковых единиц, имеющий завершенность, несет определенную прагматическую функцию	Завершенность, связность, интенциональность
2.	Н. С. Валгина (2003)	Осмысленная последовательность любых знаков связанная по смыслу последовательность единиц	Связанность и целостность, может относиться и к целому литературному произведению, так и его отдельной части
3.	З. Я. Тураева (1986)	Продукт речи излагаемый в письменной форме	Содержит основные аспекты: семантику, синтактику и прагматику
4.	Д. Э. Розенталь (1985)	Любое высказывание, воспроизведенное в письме или на печати	Наличие особых единиц, соединенных лексическими, грамматическими и стилистическими связями

Продолжение Таблицы 5 – Подходы к определению текста

№ п/п	Автор определения	Определение текста	Особенности
5.	Ю.В. Чичерина (2009)	Акты речевой деятельности, содержащие языковой материал	Материальное воплощение речевой деятельности
6.	Л. В. Щерба (2004)	Базовый компонент коммуникативной деятельности	Наличие интернациональности, мотивированности, тематичности, ситуативности и межтекстуальности

Обобщая рассмотренные выше определения текста и исходя из теоретико-методологических оснований нашей работы, мы придерживаемся определения И. Р. Гальперина, так как интерактивное кино имеет свойства завершенности, прерывистости и ретроспекции. Хотя И. Р. Гальперин определял именно письменный текст, его модель может быть применена к такой динамичной форме.

Традиционное понимание текста предполагает его линейность, то есть восприятие текста как упорядоченного высказывания, где информация подается последовательно, образуя единую цепь связанных высказываний (Мкртчян, 2005, с. 4).

Основными аспектами линейности являются:

- последовательная структура – где текст воспринимается линейно, состоит из последовательных слов и предложений, где каждая часть текста соотносится с предыдущей по смыслу, логике и связи;
- организация текста – проявление линейности на разных уровнях языка, что обеспечивает иерархию частей (тезисы, доказательства, примеры, заключение и т.д.);

- критерии и признаки – логическая связь текста обеспечивает его связанность, композиционная завершенность – цельность, а тематичность показывается наличием автора, реципиента и ситуации (Мкртчян, 2005, с. 7).

С появлением «клиповой культуры» линейный текст начинает терять свою значимость. Процесс разделения информации на «клипы» начался с появлением газет, когда информацию начали подкреплять визуальным дополнением. Также статьи газет представляли собой большую страницу с разными новостями, несвязанными друг с другом, следовательно, прочтение каждой новости не предполагало прочтение предыдущей. Появление «клипового мышления» обусловлено ускорением скорости жизни и актуальностью потребления большого объема информации в сжатые сроки (Фрумкин, 2010). Т. В. Семеновских определяет понятие «клиповое мышление» как отражение множества разнородных свойств объектов без учета связей между ними, с фрагментами в информационном потоке, полной неоднородностью данных, быстрой сменой фрагментов и отсутствием целостной картины мира (Семеновских, 2014, с. 2). Также, нелинейные работы и попытки расширить границы стандартного понимания текста были предприняты в первой половине XX века, когда поэты начали нарушать правила линейности и начали совмещать линейные тексты с рисунками для большей визуальной выразительности.

На рубеже XX – XXI веков, в связи с развитием цифровых технологий и появлением социальных сетей клиповое мышление становится преобладающим способом восприятия информации. Так, происходит упрощение письменной и устной речи под воздействием клипового мышления, где линейный текст большого объема уступает место небольшим фрагментам текста, фразам и отрывкам. Таким образом, основным видом трансляции клипового языкового сознания становится нелинейный текст. Понятие «нелинейный текст» стало использоваться наряду со схожим термином «гипертекст». Понятие «гипертекст» было введено в 1965 году разработчиком Теодором Нельсоном, определившим

его как текст со ссылками на другие тексты. Так, были выделены основные особенности гипертекста:

- отсутствие линейности;
- вовлечение реципиента в процесс формирования текста;
- активирование разных видов восприятия;
- раскрытие интертекстуальных элементов (Плахтиенко, 2017, с. 40).

Нелинейность и гипертекст являются продуктом новой эпохи, который сформировался под воздействием новых медиа и компьютерных технологий, однако техники гипертекста существуют в более ранних работах, например в Библии, справочниках и энциклопедиях, которые предлагают возможность реципиенту определять маршрут чтения самостоятельно.

Существуют ряд подходов к определению термина «нелинейный текст», так, К. А. Верина определяет его как текст, лишенный четкой последовательности изложения мысли, который состоит из вербальных и визуальных средств (Верина, 2021).

Н. М. Валюшина и А. П. Рыбникова определяют нелинейный текст как ассоциативные массивы с нетрадиционной передачей информации, компактностью, визуализацией и условным обозначением (Валюшина, 2020, с. 3).

О. Н. Левушкина характеризует нелинейный текст как тексты с поликодовостью и медиальностью, связанными с техническими возможностями передачи медиатекстов (Левушкина, 2025, с. 209).

Основные подходы к определению нелинейного текста, которые анализируются в данной работе представлены в Таблице 6.

Таблица 6 – Подходы к определению нелинейного текста

№ п/п	Автор определения	Определение нелинейного текста	Особенности
1.	К. А. Верина (2021)	Текст без четкой последовательности, состоящий из вербальных и невербальных средств	Отсутствие целостности, высокая скорость переключения фрагментов
2.	Н. М. Валюшина, А. П. Рыбникова (2020)	Тексты с нетрадиционной передачей информации	Непоследованное представление, использование визуальных элементов
3.	О. Н. Левушкина (2025)	Тексты с поликодовостью и медиальностью, связанные с техническими возможностями передачи медиатекстов	Мультимодальность и нелинейное представление

Все вышеперечисленные определения дополняют друг друга и в полной мере описывают природу нелинейного текста.

Нелинейный текст в парадигме интерактивного кино следует понимать как многоуровневую структуру повествования, организованную по принципу гипертекста, где смысловые узлы, такие как диалоги, видеовставки, визуальные эффекты, соединены множественными связями и реализуются различными последовательностями.

В контексте интерактивного кино понятия «линейный текст» и «нелинейный текст» могут проявляться как пара противоположностей. Линейный текст, который характеризуется последовательностью и хронологическим разворачиванием сюжета, чаще встречается в традиционном кино, где присутствуют такие части как начало, развязка, кульминация. Зритель не может участвовать в изменении данного нарратива и является потребителем контента, не меняя форму и порядок подачи информации. Нелинейный текст в интерактивном кино представляет собой гипертекстовую сеть смысловых узлов,

которые соединены множественными ветвящимися связями, где речевые средства приобретают интерактивный характер с помощью возможности выбора. Эта нелинейность реализуется в блок-схемах, о которых мы писали выше, а также комбинируя вербальные и невербальные средства формирует мозаичную структуру, где реципиент может самостоятельно дополнять сюжет, выбирая траектории развития сюжета. В отличие от линейного текста, где речевые средства подчинены авторской задумке, нелинейный текст реализует их через поликодовость и предлагает иммерсивность и персонализацию.

Блок-схема – это структура интерактивного кино, которая представлена как древесная структура, где систематизированы все действия игрока для наглядного понимания течения нарратива. Например, в интерактивном кино «Detroit: Become Human» после каждого эпизода появляется продвижение по блок-схеме, показывая другие ветки событий, которые не были открыты.

Таким образом, соотношение понятий «линейный текст» и «нелинейный текст» в интерактивном кино имеет эволюционный характер, где линейный текст отвечает за каркас основных сюжетных арок, обеспечивая логическую основу, а нелинейный текст доминирует, отвечая за систему ветвлений, повышая вовлеченность и эмоциональный интерес. Следовательно, в рамках речевых средств линейный и нелинейный тексты не антагонистичны, а отражают цифровизацию коммуникации, где интерактивность становится новым видом передачи информации.

2.2. Поликодовый текст как основа компьютерно-игрового дискурса в жанре интерактивного кино

Поскольку интерактивное кино взаимодействует с реципиентом во время повествования, то эта особенность и делает его отличным от традиционного кинематографа. Зритель может выбирать реплики и действия, что делает его со-творцом сюжета. Такой динамичный вид повествования предлагает новый опыт взаимодействия с продуктом, а также требует тщательной координации различных режимов для поддержания целостности и непрерывности. Данное взаимодействие между игроком и игровым миром находится в динамике и адаптируется к индивидуальному выбору и предпочтениям. Поликодовый текст в интерактивном кино представляет собой сложную семиотическую структуру, где разные элементы восприятия интегрируются, образуя целостное коммуникативное единство, которое обеспечивает многомерное воздействие на реципиента (Новоспасская, 2022, с. 301).

Отечественные исследователи И. М. Беляков, Р. К. Потапова, А. Г. Сонин, Е. В. Чернявская в качестве понятия для данного явления используют термин «поликодовый текст», также, есть ряд ученых, использующих термины «креолизированный текст» или «мультимодальный текст». В нашей работе мы будем использовать термин «поликодовый текст» для обозначения данного вида текстов. В данный момент в лингвистике нет четкого определения данного понятия, хотя в научной литературе существуют различные подходы к его определению. Расхождения в терминологии особенно заметны при сравнении зарубежных и отечественных традиций. Термин «креолизированный текст» постепенно теряет актуальность в современной отечественной лингвистике из-за созвучия со словом «креольский», что создает терминологическую путаницу

(Антонникова, 2023, с. 78). В западной лингвистике доминирует термин «мультимодальный текст», который также имеет трудности в определении. Под мультимодальным текстом понимается текст, передаваемый через несколько каналов коммуникации, либо текст, который может быть воспринят различными органами чувств (Антонникова, 2023, с. 79). В отечественной лингвистике наиболее распространённым и точным является термин «поликодовый текст», который характеризуется определённым способом восприятия сообщения реципиентом посредством нескольких модальностей и обозначает текст, который состоит из нескольких семиотических кодов (Мазукабзова, 2025, 182).

А. Г. Сонин определяет термин «поликодовый текст» как специфическое произведение, которое возникло в процессе взаимодействия в едином пространстве изобразительных и вербальных составляющих (Сонин, 2005, с. 97).

По мнению В. Н. Степанова, поликодовый текст представляет собой сложную семиотическую систему, в которой отдельные компоненты обладают самостоятельной коммуникативной ценностью и в то же время выполняют комплементарную роль, усиливая общую коммуникативную задачу текста (Степанов, 2005, с. 41). Такая структура позволяет каждому элементу нести глубокую смысловую нагрузку, дополняя значения друг друга, образуя единую семиотическую конструкцию.

В. Е. Чернявская определяет поликодовый текст как интегрированное единство вербальных и визуальных средств, где в результате взаимодействия и наложения двух различных кодов коммуникации формируется целостное смысловое содержание (Чернявская, 2013, с. 125).

Е. А. Уварова определяет поликодовые тексты как объединение знаков разных семиотических систем. По её мнению, такие тексты сочетают в себе вербальные знаки естественного языка с невербальными иконическими элементами, образуя целое высказывание, направленное на воздействие на сознание реципиента (Уварова, 2018, с. 147).

Поликодовый текст определяется как сложное текстовое образование, которое объединяет различные семиотические коды и знаковые системы.

Основные подходы к определению нелинейного текста, которые анализируются в данной работе представлены в Таблице 7.

Таблица 7 – Подходы к определению поликодового текста

№ п/п	Автор определения	Определение поликодового текста	Особенности
1.	А. Г. Сонин (2005)	Специфическое произведение, возникшее в процессе взаимодействия изобразительных и вербальных элементов в едином пространстве	Подчеркивает графическое пространство взаимодействия семиотически смешанных компонентов
2.	В. Н. Степанов (2004)	Сложная семиотическая система, где компоненты имеют самостоятельную коммуникативную ценность и выполняют комплементарную роль для общей коммуникативной задачи высказывания	Акцент делается на взаимодополнении элементов, формирующих единую семиотическую конструкцию с глубокой смысловой нагрузкой
3.	В. Е. Чернявская (2013)	Интегрированное единство вербальных и визуальных языковых средств, где смысловое содержание возникает из их взаимодействия	Фокус на вербально-визуальном единстве как результате наложения различных кодов
4.	Е. А. Уварова (2018)	Объединение знаков разных семиотических систем, сочетающее вербальные знаки естественного языка с невербальными элементами	Направлено на целостное воздействие на сознание реципиента через комплексное высказывание

В нашем исследовании поликодовый текст рассматривается как вербально-визуальное единство, которое формируется несколькими семиотическими кодами для целенаправленного воздействия на реципиента. Тексты интерактивного кино являются эффективным инструментом для современной коммуникации, который обеспечивает как смысловую целостность, так и комплексное эмоциональное воздействие на реципиента.

На основе критического анализа подходов к определению поликодового текста можно выделить две основные составляющие текстов такого рода: вербальную (текст) и иконическую (визуальные элементы). Вербальная часть отвечает за подачу точной информации и абстрактных значений, в то время как иконическая компонента визуализирует предметный контент, тем самым усиливая эмоциональное воздействие. Стоит отметить, что такое единство вербальных и невербальных элементов в высказывании могут реализовываться с помощью различных комбинаций.

Различные жанры визуальной коммуникации показывают специфические способы взаимодействия вербальных и визуальных элементов. Карикатура, плакаты, мемы и реклама объединяют изображение с текстовым сопровождением в виде надписей, где оба компонента равнозначны для создания целостного продукта. Печатные комиксы, в свою очередь, используют другой принцип организации высказывания. Последовательность визуальных элементов расположена в линейном порядке и дополняется вербальным текстом, который развивает повествование через серию кадров. В художественной литературе основой является вербальный текст, который может быть дополнен рисунками или иллюстрациями, которые зачастую сопровождаются пояснительными надписями, что позволяет визуальным компонентам функционировать отдельно от основного текста высказывания. В научных и газетно-публицистических текстах приоритетным элементом является вербальный текст, который также может быть дополнен визуальными компонентами. Таким образом, соотношение

вербальных и визуальных кодов варьируется в зависимости от жанровой принадлежности поликодового текста.

А. Г. Сонин также отмечает, что для адекватного выражения смысла вербальные и невербальные компоненты поликодового текста должны устанавливать взаимосвязи, формируя общий семантический каркас, направленный на максимальную эффективность воздействия на потребителя (Сонин, 2003, с. 46). Такое взаимодействие элементов обеспечивает не только аддитивное, но и мультипликативное усиление коммуникативного эффекта.

Е. Е. Анисимова выделяет два основных типа отношений между вербальными и невербальными компонентами в поликодовом тексте:

- отношения взаимодополнения: где изображение может существовать отдельно без текста, а вербальный комментарий лишь описывает его информацию выполняя вторичную функцию;

- отношения взаимозависимости: изображение воспринимается без отрыва от текста и без вербального элемента смысл изображения остается неясным или искаженным, так как вербальная часть имеет первичную роль (Анисимова, 2003, с. 12).

Оба типа отношений находят отражение в интерактивном кино. Взаимодополнения проявляется через визуальные элементы и может развиваться относительно самостоятельно. Например, в интерактивном кино восприятие сцены реципиентом происходит путем использования приемов традиционного кинематографа.

Говоря об интерактивных кино, поликодовый текст выполняет ряд функций, которые обеспечивают иммерсивность, интерактивность и многоканальную передачу смысла за счёт интеграции вербального, визуального, аудиального и тактильного кодов. В отличие от монокодовых текстов, поликодовый текст дискурса интерактивного кино характеризуется симулятивной многоканальностью и рецептивной сложностью, которая

требует стратегий декодирования, что делает его основой для эволюции цифрового нарратива. Декодирование поликодовых текстов осуществляется через параллельную и распределённую обработку вербальных и невербальных компонентов, которые интегрируются в единое смысловое целое (Гридина, 2022, с. 167). Несмотря на разную природу языковых и изобразительных кодов, механизмы их дешифровки происходят по схожим принципам, что позволяет реципиенту одновременно воспринимать оба канала информации без последовательного переключения внимания. Полученные данные из разных семиотических систем синтезируются в единую когнитивную репрезентацию. Такой многоуровневый подход к восприятию поликодового текста учитывает как лингвистические, так и экстралингвистические факторы, обеспечивающие полноту интерпретации информации, позволяя реципиенту выявить скрытые смыслы, аллюзии и ассоциативные связи между компонентами (Гридина, 2022, с. 169).

Таким образом, интерактивное кино, в отличие от традиционного кинематографа, характеризуется нелинейностью, где реципиент становится соавтором повествования через выбор действий и реплик, тем самым обеспечивает динамичное воздействие. Систематизируя вышесказанное, можно выделить следующие основные особенности поликодового текста: взаимодействие разных знаковых систем в одном пространстве и вербально-визуальное единство с мультипликативным эффектом. Текст интерактивного кино, будучи поликодовым текстом, совмещает в себе разные знаковые элементы: вербальные, иконические, паравербальные. Все эти элементы, взаимодействуя вместе, усиливают эмоциональное вовлечение в интерактивное кино. Иконический компонент составляет основу фильма, вербальные элементы отвечают за визуальную образность, а паравербальные средства усиливают передачу смысла. Кроме того, музыкальное сопровождение также выступает

основным элементом кинематографа, а, следовательно, и интерактивного кино, что повышает его эмоциональное воздействие на реципиента.

2.3. Структурные и функциональные особенности поликодового текста в дискурсивном пространстве интерактивного кино

Поликодовый текст в интерактивном кино характеризуется нелинейной структурой и интеграцией вербальных, невербальных и интерактивных кодов, что определяет основные структурные и функциональные особенности с акцентом на пользовательское вовлечение. Поликодовый текст интерактивного кино характеризуется нелинейностью, многослойностью, интерактивной гипертекстуальностью и включает в себя несколько уровней репрезентации информации: вербальный уровень, графический уровень и визуальный уровень.

Вербальный уровень в поликодовых текстах интерактивного кино является основным семиотическим кодом, который передает содержательную информацию, инструкции и нарративные тексты, интегрируясь с другими кодами для создания иммерсивного дискурса. Вербальный компонент интерактивного кино классифицируется по их каналам передачи: устно вербальный, письменно-вербальный, а также закадровый и нарративный. Устно-вербальный включает в себя монологи и диалоги героев, голосовые команды, и другие звуки, которые отражают устные ситуации общения. Письменно-вербальный включает в себя текстовую часть, а именно: субтитры, текстовые подсказки, меню выбора и интерфейса. Закадровый и нарративный текст включают в себя авторский текст сценаристов, которые информируют об альтернативных вариантах

повествования (Евграфова, 2020, с. 34). Вербальный компонент интерактивного кино выполняет первичную роль в обеспечении точности понимания, так как наиболее важная игровая информация, включая правила, сюжет и миссии, передается именно через вербальный код. Вербальный код проявляется через диалоги, интерфейсные элементы, субтитры и озвучание. Как мы писали выше, обработка вербального компонента происходит параллельно с невербальными с помощью взаимодополнения и взаимозависимости. Пример взаимодополнения продемонстрирован в интерактивном кино «Life is Strange», когда при трудностях прохождения миссий на экране появляются надписи подсказки, которые дублируют визуальный код как дополнение. Взаимозависимость в интерактивном кино проявляется зависимостью визуального компонента от вербального текста для полного понимания, в связи с тем, что когнитивная обработка визуального компонента невозможна без инструкции и описания цели (Водоватова, 2019, с. 114).

Графический уровень в поликодовом тексте – это способы оформления вербального текста и элементы его визуального представления. В контексте интерактивного кино это включает размещение текста, шрифт, временные параметры появления и исчезновения текста, и структурирование информации через визуальную иерархию. Графическое оформление направляет внимание реципиента на ключевую информацию путём выделения текста размером или шрифтом; на подсказки, которые могут появляться в определенных местах экрана; на диалоги, которые всегда расположены внизу экрана. Оформление текста соответствует стилистике и нарративу интерактивного кино, например, в интерактивном кино «Life is Strange» шрифт Goodie Bag передает небрежный и юношеский стиль главной героини Макс, усиливая эмоциональность и импрессионистскую эстетику интерактивного кино (рис. 4).



Рисунок 4 – Пример шрифта в интерактивном кино «Life is Strange»

В интерактивном кино «Detroit: Become Human» шрифт Gotham Rounded Light имеет закругленную типографику, что передает реципиенту чувство спокойствия, человечности и мягкости андроидов на фоне урбанистической строгости сеттинга. Закругленная типографика данного шрифта создает ощущение дружелюбия и неформальности, контрастируя с шрифтом Gotham Ultra, который используется в слове «Detroit» на логотипе интерактивного кино (рис. 5).



Рисунок 5 – Пример шрифта в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Таким образом, графический уровень является неотъемлемой частью поликодового текста интерактивного кино, обеспечивая не только передачу

информации, но и создание целостного дискурсивного пространства через взаимодействие вербального и визуального кодов.

Визуальный уровень в интерактивном кино является кинематографическим компонентом, который вместе с нарративом и выбором формирует основу жанра, используя качественную графику, детализированные сцены и визуальное оформление для создания иммерсивного опыта. Интерактивное кино унаследовало логику повествования, реализующуюся через визуализацию, от традиционного кинематографа. Современные интерактивные проекты используют технологию *motion capture*, про которую мы писали ранее, для создания реалистичных персонажей. Визуальный компонент включает полнометражные кат-сцены. Кат-сцена (*cut-scene*) – это не интерактивная сюжетно-повествовательная вставка в видеоиграх, которая чередуется с интерактивными элементами геймплея. Эти сцены снимаются и визуализируются как полноценные фильмы, обеспечивая глубокий кинематографический опыт. Также, детализированная анимация и графика позволяет реципиенту лучше понимать мимику и настроение персонажей. Таким образом, визуальный уровень в интерактивном кино – это не просто графическое оформление, а основной элемент, обеспечивающий кинематографичность, поддерживающий нелинейный нарратив и создающий условия для глубокого эмоционального вовлечения реципиента.

Поликодовый текст интерактивного кино строится как структурное, смысловое и функциональное целое, которое направленно на полное прагматическое воздействие на реципиента. Такое воздействие достигается благодаря использованию разных органов чувств, разных механизмов восприятия, а также обращению к эмоциональным и рациональным уровням сознания реципиента (Анисимова, 1992, с. 73). В контексте интерактивности данный синтез проявляется как виртуальный дискурс, где поликодовый текст усложняет анализ информации, тем самым расширяя выразительные

возможности медиатекста. Когнитивная обработка происходит через структурный, лексический и семантический этапы.

Структурный этап отвечает за идентификацию визуальных компонентов, таких как кадр, цвет, композиция и т.д. Реципиент, в первую очередь, получая информацию, обрабатывает сенсорные сигналы. Визуальные сигналы экрана и аудиоинформация могут восприниматься как положительно (подсказки во время прохождения сюжета интерактивного кино), так и отрицательно (наложенная информация на экране может затруднить обзор основной сцены). На данном этапе задействованы органы чувств, такие как слух и зрение, которые передают информацию рецепторам. Качество данной передачи может быть ухудшено в связи с плохим дизайном элементов интерфейса или самого интерактивного кино (Лаптева, 2023, с. 113). Понимание данного этапа обработки является критическим, так как оптимизирование качества графики интерактивного продукта может минимизировать нагрузку на сенсорном уровне. Это особенно важно в динамичных жанрах, где необходимо быстро воспринимать информацию для успешного и быстрого реагирования. Например, в первых эпизодах *Life is Strange* доминирующими цветами кадров являются теплые оттенки желтого и оранжевого, что показывает спокойствие и ностальгию после длительного отсутствия главного героя в своем родном городе. После переломных моментов картинки начинают приобретать более холодные оттенки синего и зеленого, что транслируют неизбежность и тревогу.

Лексический этап когнитивной обработки данных в интерактивном кино представляет собой фазу восприятия и декодирования вербальных единиц. Распознавание лексических форм, а также их семантическая активация обеспечивают быстрое понимание инструкций и нарратива (Гуляев, 2025, с. 54). Лексический этап фокусируется на обработке вербального материала через фонологическое, графическое и семантическое декодирование, тем самым активируя долгосрочную память для доступа к лексическому запасу реципиента.

Например, в сцене допроса лейтенанта Андрсона он адресует Коннору следующую фразу «*You're a fucking android*» (Ты чёртов андроид!). Реципиент считывает гнев, выраженный экспрессивным словом «*fucking*», которое вызывает отрицательные чувства и впоследствии может повлиять на его дальнейший выбор.

Семантический этап когнитивной обработки информации в интерактивном кино представляет собой процесс извлечения смысла слова и понимания значения нарративных элементов продукта. На этом этапе реципиент, помимо простого распознавания слов, связывает их в предложения и понимает целостный нарратив (Лаптева, 2023, с. 114). Например, эпизод «*Confession*» в интерактивном кино *Detroit: Become Human* главный герой Коннор анализирует повреждения другого андроида и проводит диалог с ним используя следующие реплики и формулировки: «*Wounds*» (раны), «*Pity*» (жалость), «*Tell the truth*» (сказать правду), «*Convince*» (убедить), «*Order*» (приказать), «*Frighten*» (запугать). На семантическом этапе реципиент интерпретирует «Раны» с физическим повреждением, «жалость» строит эмпатический нарратив доверия, «запугать» и «приказ» усиливают конфронтацию. Таким образом, в зависимости от выбора реципиента формируется нарратив с ветвлением: либо отношения с напарником улучшаются, либо девиант покончит с собой. Такой процесс обработки информации представляет особую сложность, так как игроку приходится параллельно обрабатывать семантику реплик, а также предугадывать нарративные последствия.

Так, в отличие от традиционного кино, поликодовый текст интерактивного кино имеет гибкую и нелинейную структуру, где вместо одной сюжетной линии существуют множество ветвей развития нарратива. Структурные и функциональные особенности поликодового текста интерактивного кино определяются его нелинейной, многослойной и гипертекстуальной природой, что обеспечивает многоканальную трансляцию информации через вербальный,

графический и визуальные уровни. Такой синтез не только оптимизирует когнитивную обработку данных, но и усиливает прагматическое воздействие на реципиента, активируя эмоциональные и рациональные механизмы восприятия. Такой подход расширяет выразительные возможности поликодового текста, превращая интерактивное кино в динамичный коммуникативный продукт, где пользователи вовлечены формируют уникальный нарратив. Например, в *Life is Strange* есть возможность использования «эффекта бабочки», когда после некоторых принятых решений можно перемотать игровое время и снова оказаться перед тем же выбором. То есть, у реципиента есть возможность сделать выбор несколько раз если его результат своего выбора не устроил. Тем не менее, в *Life is Strange* существуют шесть разных концовок, из которых две являются доминирующими и разнополярными: героиня остается в городе или уезжает.

Таким образом, структурные особенности поликодового текста интерактивного кино в первую очередь определяются его организацией, включающей в себя нелинейность, интерактивность, гипертекстуальность, а также интеграцию вербальных и невербальных компонентов репрезентации информации. Так, функциональные особенности обеспечивают прагматическое воздействие через многоканальную трансляцию, что делает иммерсивный опыт более глубоким и запоминающимся, активируя эмоциональные и рациональные механизмы восприятия реципиента. Данные особенности и отличают поликодовый текст интерактивного кино от текста традиционного кинематографа, превращая его в динамичный виртуальный дискурс.

2.4. Лингвопрагматическая классификация средств речевого воздействия в поликодовом тексте интерактивного кино

Современная лингвистика отличается широким спектром исследовательских направлений, каждое из которых акцентирует внимание на специфических аспектах языка и речи. Одним из динамично развивающихся разделов является лингвопрагматика, которая фокусируется на изучении языка в контексте его коммуникативного применения, речевых намерений и условий взаимодействия. Лингвопрагматика стала самостоятельной дисциплиной во второй половине XX века, опираясь на философские теории языка и коммуникации. Вопросами лингвопрагматики занимался Ч. Моррис, где в своей работе *Foundations of the Theory of Signs* (1938) выделил прагматику как основной раздел семиотики наряду с синтактикой и семантикой (Morris, 1938, с. 3). Однако более пристальное внимание лингвопрагматика получила с развитием теории речевых актов Джона Остина и Джона Сёрля. Джон Остин ввел такое понятие как «перформатив» для обозначения высказываний, которые сами по себе являются действиями, например, «обещаю» (Austin, 1962, с. 98). Джон Сёрль в свою очередь работал над систематизацией иллокутивных актов, директивами и комиссивами (Searle, 1969, с. 143).

Данные работы сформировали фундамент для концептуализации речи как акта социального взаимодействия, став базовым принципом лингвопрагматических исследований. Как междисциплинарная наука, лингвопрагматика интегрирует достижения лингвистики, философии языка, социолингвистики и когнитивистики, позволяя анализировать не только формальную структуру высказываний, но и их прагматические значения, интенции коммуникантов, а также механизмы восприятия речи адресатами.

В последние десятилетия интерес к лингвопрагматике заметно вырос. Современная лингвопрагматика интегрирует корпусные методы и экспериментальные процедуры анализа речевого поведения. Исследования Г. Кларка по конструированию диалога показывают, что коммуниканты совместно генерируют значение через прагматические пресуппозиции и речевые тактики, согласованные с социальным контекстом (Clark, 1996, с. 221). Лингвопрагматика приобретает особую значимость в сфере межкультурной коммуникации, где выявление речевых дисфункций и прагматических нарушений позволяет идентифицировать имплицитные правила социального взаимодействия между участниками разных культур.

В поликодовом тексте интерактивного кино существует актуализация иллокутивных целей в виде информирования, убеждения и эмоционального воздействия. Импликатуры и степень вовлеченности реципиента в вербальную интеракцию определяется теорией речевых актов, которая была упомянута выше, где локутивный акт сочетается с иллокутивным и перлокутивными актами.

Виды дискурсивных средств могут зависеть от контекста и целей коммуникации, при этом традиционно выделяют три основных типа. Дискурсивные средства как элементы коммуникации через текст могут быть классифицированы социолингвистическими и прагмалингвистическими характеристиками. Так, коммуникация в интерактивном кино осуществляется вербальными, невербальными и паравербальными речевыми средствами.

Вербальные средства включают лексические компоненты языка, такие как слова, фразы, предложения и текстовые конструкции для передачи информации. Вербальные средства языка охватывают лексику, грамматику, семантику, ударения, формообразования, а также стиль, используемые в устной или письменной речи. Они формируют основу коммуникативной функции языка, тем самым обеспечивая точность и контекстуальность. Например, в интерактивном кино, вербальные средства можно разделить на две группы: устная и письменная

речь. Устная речь транслирует монологи и диалоги персонажей, тогда как письменная речь реализуется в субтитрах, меню выбора, интерфейсе, письмах и сообщениях в виртуальном мире интерактивного кино.

Невербальные средства включают в себя жесты, мимику, а также графические элементы и другие визуальные средства, которые обеспечивают передачу информации и выражение эмоций. Невербальные средства коммуникации, интегрируясь с вербальными средствами, усиливают текстовую часть, например, жестами во время диалога, либо заменяя слова на кинесику, например, кивок вместо «да». Невербальные средства коммуникации в интерактивном кино реализуются через мимику героев, например, грозный оскал девианта в *Detroit: Become Human* отражает эмоцию гнева и уже несет смысловую нагрузку, не требуя использования вербального кода. Во время разговоров Хэнк чаще использует жесты (кивки и качания головой) вместо «да» и «нет», что показывает его интровертность. Также, его закрытые позы и нелепые движения могут указывать на наличие вредных привычек и нежелание находится с девиантами в связи с личными причинами.

Паравербальные средства представляют собой совокупность различных звуковых характеристик речи, которые сопровождают вербальный контент и передают дополнительную информацию, показывая эмоциональное состояние и отношение реципиента к происходящему. Примером использования паравербальных средств может послужить андроид Коннор, который разговаривает спокойным размерным голосом, в силу отсутствия эмоций. В эпизоде «The interrogation» *Detroit: Become Human* Коннор во время допроса меняет темп речи и переходит на высокие тона. Это показывает изменения в личности персонажа и вызывает определенные эмоции у реципиента. Также, плач Алисы в первом эпизоде вызывает жалость и сочувствие, что наталкивает на определённые действия со стороны реципиента, а именно на то, чтобы спасти

ее от своего отца, который применяет насильственные действия по отношению к ней.

Важно отметить, что все виды средств коммуникации взаимодействуют и влияют друг на друга в различных коммуникативных контекстах. В дискурсе интерактивного кино классификация коммуникативных средств адаптируются к нелинейному нарративу, объединяя вербальные, невербальные и паравербальные средства.

Вербальные средства реализуются через текстовые, аудио- и видеоэлементы, обеспечивая прямую передачу нарратива и включают:

- собственно текст: монологи, диалоги и реплики персонажей, которые могут меняться в ходе прохождения интерактивного кино и зависят от выбора зрителя;
- метатекст: инструкции и комментарии, например, подсказки или предложения выбора, которые, по ходу продвижения по сюжету, направляют реципиента в определенном направлении.

Невербальные средства дополняют вербальные средства, создавая особую атмосферу и включают:

- визуальные элементы, такие как анимация, графика и спецэффекты, которые помогают создать особый визуальный стиль интерактивного кино;
- звуковые эффекты и музыку, которые подчеркивают настроение персонажей, а также указывают на важные события и точки бифуркации сюжета с возможностью пользовательского выбора.

Паравербальные средства моделируют передачу вербального контекста, определяя его эмоциональное восприятие реципиентом, и включают:

- интонацию и темп речи персонажей, которые адаптируются к сюжетным изменениям, в зависимости от решения реципиента, усиливая выражение эмоций, акцентируя внимание на значимых моментах;

- звуковое сопровождение, например, дыхание, сердцебиение или наличие пауз и музыкальное сопровождение создают повышенную иммерсивность усиливают эмоциональный эффект.

В контексте интерактивного кино поликодовый текст характеризуется синкретичным взаимодействием вербального, невербального и паравербального кодов, образуя единое семантическое и функциональное целое (Рацибурская, 2021).

Классификация вербальных, невербальных и паравербальных средств в интерактивном кино представлены в Таблице 8.

Таблица 8 – Классификация вербальных, невербальных и паравербальных средств в интерактивном кино

№ п/п	Тип средства	Функция	Пример
1.	Вербальные средства	Передача нарратива, инструкций миссий, обеспечение точного понимания сюжета и правил. Прагматическое воздействие происходит через персонажа.	Диалоги в <i>Detroit: Become Human</i> предлагают вербальный выбор «Мирный» или «Агрессивный»; в интерактивном кино <i>Life is strange</i> надписи с инструкциями миссий, а также субтитры и озвучка в кат-сценах.
2.	Невербальные средства	Выражение эмоций, усиление иммерсивности, моделирование пользовательского выбора через невербальные сигналы.	В интерактивном кино <i>Detroit: Become Human</i> мимика андроидов показывает их эмоциональный интеллект, например, гнев, страх или счастье; в интерактивном кино <i>Life is strange</i> закрытые позы главной героини Макс в определенных сценах, которые показывают ее эмоциональное напряжение.

Продолжение Таблицы 8 – Классификация вербальных, невербальных и паравербальных средств в интерактивном кино

№ п/п	Тип средства	Функция	Пример
3.	Паравербальные средства	Передача эмоциональной окраски, поддержка невербальных средств через голос, влияние на когнитивную обработку и выбор.	Интонация в диалогах <i>Detroit: Become Human</i> , когда у андроида дрожит голос из-за сострадания; в интерактивном кино <i>Life is strange</i> паузы главной героини Макс, что показывает ее нервозность в стрессовых сценах.

Поликодовый текст интерактивного кино, функционируя как интегрированная система, объединяет вербальные, невербальные и паравербальные компоненты в единое коммуникативное целое. Также, важно отметить, что языковые особенности каждого интерактивного кино зависят от множества факторов. Среди основных черт можно выделить следующие:

1) Диалоги и разговорный стиль общения формируют взаимодействие персонажей с реципиентом, адаптируясь к контексту и характеру героев и окружению. Они адаптируются под разные ситуации – от неформального общения до официального и эмоционального. Диалоги не только продвигают сюжет, но и раскрывают психологические портреты персонажей, создавая аутентичную атмосферу и выполняя основные речевые функции: информативную, эмоциональную, манипулятивную и другие. Так, в интерактивном кино *Detroit: Become Human* существуют три основных персонажа, за которых нужно проходить сюжет. Каждый из этих персонажей имеет разные семьи, уровни жизни, характеры и, соответственно, разные манеры речи. При прохождении интерактивного кино за Коннора в репликах данного персонажа прослеживаются более рациональные высказывания, используется минимум эмоциональности: «*My task is to find the deviants and disable them*», (Моя

задача - найти девиантов и обезвредить их) «*The analysis is complete. The most likely cause is...*», (Анализ завершен. Наиболее вероятной причиной является...) «*My current condition does not affect the mission*» (Мое текущее состояние не влияет на выполнение миссии), а если эмоциональность присутствует, то оно считается девиантным явлением и противоречит сущности робота: «*I'm sorry about this*» (Я сожалею об этом), «*I don't want to die*» (Я не хочу умирать). Чего не скажешь про Карру, так как при прохождении интерактивного кино за нее, реципиенту предлагаются большое количество выборов, которые подкреплены эмоциональным смыслом, что показывает привязанность Карры к Алисе: «*Alice, I promise I won't let him hurt you*» (Алиса, я обещаю, что не позволю ему причинить тебе вред), «*I'll find you something to eat*» (Я найду тебе что-нибудь поесть), «*Don't be afraid, I'm here*» (Не бойся, я рядом). Персонаж Маркуса нацелен на освобождение всех андроидов и у него чаще встречается лексика, связанная со свободой, равенством и справедливостью: «*We came to a peaceful demonstration to show people that we are also alive. We just want freedom. We don't want any clashes, don't be afraid, we won't hurt anyone. But we won't leave here until we get our freedom*» (Мы пришли на мирную демонстрацию, чтобы показать людям, что мы тоже живы. Мы просто хотим свободы. Мы не хотим никаких столкновений, не бойтесь, мы никому не причиним вреда. Но мы не уйдем отсюда, пока не получим свободу), «*Our cause is just. We are alive, and we want rights. We want to live freely*» (Наше дело правое. Мы живы, и мы хотим прав. Мы хотим жить свободно), «*It's time to fight for our freedom*» (Пришло время бороться за нашу свободу). Соответственно, играя за каждого из этих героев, реципиент неосознанно адаптируется к их характеру, что влияет на его основной выбор.

2) Внутренние монологи погружают игрока в мысли, эмоции и мотивы персонажей, раскрывая их внутренний конфликт для лучшего понимания сюжета интерактивного кино. Они помогают осмыслить поступки героев и последствия его решений: внутренний монолог Маркуса о свободе андроидов транслирует

позицию роботов повторяя такие фразы как: «*We are alive*» (Мы живые), «*We will no longer be your slaves*» (Мы больше не ваши рабы), «*And we want you to recognize our freedom*» (И мы хотим, чтобы вы признали нашу свободу). Такие приемы усиливают эмпатию и нелинейность нарратива, часто реализуясь визуальными флешбэками (флешбэк – нарративная техника в кинематографе, которая представляет собой вставку прошлого в текущий хронологический нарратив, для реконструкции предыстории персонажей и событий) или закадровым голосом. В интерактивном кино *Life is Strange* главная героиня Макс на протяжении всего кино видит флешбеки и имеет внутренние монологи с самой собой. Это позволяет реципиенту лучше понять историю героя и увеличивает иммерсивность. Например, из ее внутреннего диалога мы узнаем про ее давнюю подругу, которая потеряла родителя, про ее увлечение игрой на гитаре или про ее переживания по поводу одиночества. Реципиент, отталкиваясь от данных комментариев совершает определенный выбор, так как чувствует ответственность перед героиней. Также, внутренние монологи могут быть указаниями, например, когда Макс, выходя из комнаты, проговаривает, что стоило бы полить цветы перед уходом, тем самым деликатно направляя реципиента к данному действию.

3) Эмоциональная насыщенность в интерактивном кино направлена на провокацию у зрителя широкого спектра эмоций посредством различных языковых средств: диалогов, музыки, звуковых эффектов и визуальных элементов. Это обеспечивает передачу психоэмоционального состояния персонажей и общей атмосферы интерактивного кино, предоставляя иммерсивный опыт.

4) Языковое и культурное многообразие в интерактивном кино адаптируется к нарративному контексту и географическому сеттингу, что проявляется в диалогах персонажей и визуальном дизайне интерактивного кино. Например, если сюжет интерактивного кино разворачивается в мультикультурной местности, реципиент может столкнуться с персонажем,

который говорит на разных языках и который проявляет культурные особенности своего общества. Так, локализация подобных интерактивных кино требуют не только перевода диалогов, но и адаптацию культурных отсылок для целевой аудитории.

5) Наличие выбора – это фундаментальный элемент любого интерактивного кино, который позволяет реципиенту влиять на нелинейный нарратив, развитие персонажей и идентификацию с протагонистом через принятие решений. Реципиент сталкивается с моральными дилеммами, которые заставляют его задуматься о своих убеждениях и ценностях, а чувство ответственности за сделанный выбор заставляет тщательно обдумывать свой выбор.

Так, в интерактивном кино «Life is Strange» совмещены эпизодическое приключение, подростковая драма и фэнтези. Это отражается в использовании молодежного сленга, научной терминологии и жанрово-специфических маркеров. Так как в данном интерактивном кино разворачивается подростковая драма, можно проследить наличие молодежного сленга, например: «*dude*» (чувак), «*chill out*» (остынь), экспрессивная лексика: «*fuck*» (чёрт), «*screw you*» (пошел ты), научная терминология: «*expose*» (выявлять) «*depth of field*» (глубина поля), «*tape*» (пленка). Также использование жанрово-специфических маркеров: бабочка как символ выбора, эмоциональные внутренние монологи Макс показывают подростковую драму, а сверхъестественные события добавляют элементы фэнтези в интерактивное кино.

Интерактивное кино «Detroit: Become Human» является приключенческо-научной фантастикой в мире киберпанка и насыщена лексикой из области технологий и робототехники. Например, название химического соединения «Thirium-310», использования номера модели андроида «RK900», название компании по производству андроидов «CyberLife» подчеркивают сеттинг 2038

года, а также игровой мир, где андроиды интегрированы в общество и функционируют как товар без прав.

«The Walking Dead» относится к жанру приключения и выживания во время зомби-апокалипсиса и опирается на специфическую лексику постапокалиптического выживания. Например, использование таких слов как «supplies» (припасы), «surviving» (выживание), «shelter» (укрытие) подчеркивают жанр выживания через поиск еды, лекарств и убежища.

Таким образом, лингвопрагматика предполагает комплексный подход к анализу языка и действий, который объединяет достижения лингвистики, философия языка, когнитивистики и социолингвистики. Её развитие от теории речевых актов до современных корпусных методов показывает эволюцию анализа высказываний. Интерактивное кино, будучи синкретичным жанром, где каждый код выполняет определенную функцию. Вербальный код отвечает за передачу нарратива, невербальный отвечает за передачу эмоции, тем самым усиливает иммерсивность, а паравербальные средства моделируют восприятие реципиента. Жанровая специфика формирует уникальный языковой стиль, который усиливает иммерсивный опыт и создает особую атмосферу, делая каждое интерактивное кино уникальным. В каждом случае особенности языка конкретного интерактивного кино требует детального описания и индивидуального лингвистического анализа.

Выводы по главе 2

Эволюция лингвопрагматического анализа в рамках интерактивного кино показывает переход от классической теории речевых актов к более комплексному

изучению поликодовых текстов. Если традиционная теория была сосредоточена на локутивных, иллокутивных и перлокутивных актах, то в рамках интерактивного кино все концепции интегрируются через интерактивный выбор, трансформируя нарратив и речевые интенции реципиента. В интерактивном кино нелинейный текст, будучи завершенным, связным и интернациональным процессом, уступает нелинейному тексту, где реципиент формирует нарратив через выбор. Установлено, что поликодовый текст – это синтез вербального, невербального и паравербальных кодов, которые в единстве создают более глубокую иммерсивность. Взаимодействие этих кодов моделирует виртуальную реальность через одновременную многоканальность.

Выявлено, что поликодовый текст формируется на следующих уровнях: вербальном, графическом, визуальном. Вербальный код обеспечивает передачу нарратива, тогда как невербальный код передает эмоциональное состояние персонажей и усиливает иммерсивность, а паравербальные средства модулируют восприятие и влияют на когнитивную обработку. Такое сочетание разных кодов в рамках одного произведения создает более глубокий эффект воздействия на реципиента. Когнитивная обработка проходит структурный, лексический и семантический этапы, что делает прагматический потенциал значительнее. Нелинейность и гипетекстуальность обеспечивают эмоционально-рациональное воздействие, отличая интерактивное кино от традиционного кино.

В результате проведенного нами исследования мы выяснили, что дискурсивные средства представляют собой комплекс коммуникативных стратегий, направленных на репрезентацию и трансляцию содержательных единиц речи. Данные средства охватывают совокупность языковых и стилистических элементов, которые функционируют в качестве фундаментальных механизмов дискурса. Так, дискурсивные средства выступают в качестве инструментов для регуляции коммуникативного процесса, тем самым

обеспечивая адекватное восприятие реципиентом информации в рамках конкретного дискурсивного пространства.

Дискурсивные средства речевого воздействия в поликодовом пространстве интерактивного кино были классифицированы на три основных вида средства общения: вербальные, невербальные и паравербальные. Вербальный уровень отвечает за передачу нарратива, инструкций и диалогов и несет прагматический эффект убеждения и информирования. Невербальные средства выражаются мимикой, жестами, позами персонажей и несут эмоциональное воздействие на реципиента. Паравербальные средства реализовываются интонацией персонажей, темпом и скоростью речи, что усиливает вовлеченность и провоцирует моральные выборы. В дискурсе интерактивного кино все эти категории функционируют как интегральная система, где каждый элемент репрезентирует определенный аспект высказывания, а полная прагматическая интерпретация достигается лишь при рассмотрении всех компонентов средств общения как единой системы.

В результате исследования продемонстрировано, что лингвопрагматические средства речевого воздействия в интерактивном кино реализуются в специфическом дискурсивном формате, в котором нелинейность и мультимодальность являются неотъемлемыми компонентами сложной гипертекстовой структуры произведения.

Глава 3. Когнитивно-прагматические способы средства реализации речевого воздействия на аксиологический выбор реципиента в интерактивном кино

3.1. Аксиологическое пространство и процессы создания иллюзии выбора в интерактивном кино

Одной из ведущих функций современного массмедиа заключается в выявлении, поддержании и проверке социальных ценностей, которые служат основой формированию общественного мнения относительно каких-либо событий. Интерактивное кино не может существовать вне аксиологической парадигмы, так как процесс принятия решений, во время прохождения интерактивного кино, предполагает наличие определенных ценностных ориентиров. Классическое понятие «ценности» определяется как «специфически социальные определения объектов окружающего мира, которые выявляют их положительное или отрицательное значение для человека и общества» (Гаджиев, 2007, с. 6).

В эпоху цифровизации медиапространства аксиология приобретает особую значимость как основа ценностных ориентиров, транслируемых интерактивными медиа, обеспечивая формирование правовой культуры и социокультурной идентичности реципиента (Ерофеева, 2026).

Понятия ценности, мировоззрения и идеологии постоянно привлекают внимание ученых, которые работают в гуманитарных областях, однако, на сегодняшний день развитие этих философских категорий приобретают особую

значимость и становятся предметом всё более интенсивного исследования. Мировоззрение формируется под влиянием сочетания бытийных условий, характеристик и поведения человека, тем самым создавая целостное видение мира, природы и общественных отношений. В дальнейшем, это мировоззрение реализуется через систему ценностей и идеалов, которые становятся определяющими как для отдельной личности, так и для социальных групп и общества в целом (Демина, 2022, с. 658-659).

Система ценностей представляет собой специфический способ интерпретации мира через призму его положительных и отрицательных проявлений. Такая система может быть характерна для отдельного индивида, различных социальных групп или общества. Она служит ориентиром для индивида при установлении жизненных приоритетов, каждый из которых несёт уникальный смысл для данного человека (Демина, 2022, с. 658-659).

Однако, стоит отметить, что представление о ценностях в сознании людей формировалось в зависимости от исторических эпох. Это обусловлено сменой поколений научных сообществ, что приводило к изменению ценностей с приходом новых эпох. Особо примечателен факт, что в античности не существовал термин «ценность», вместо него использовалось слово «благо» для обозначения данного понятия, который был введён Аристотелем и отнесен им к категориям бытия, качества и отношения (Аристотель, 2019, с. 13).

Аксиологическое пространство медиа-дискурса представляет собой систему ценностей и антиценностей, которые направлены на воздействие на массового адресата через аксиологическое моделирование реальности. Основными компонентами аксиологической структуры выступают: ценность автора и реципиента, ценность развития событий, ролевая парадигма персонажей и их аксиологическая позиция, а также система оценок, которая отражает иерархию ценностей. В интерактивном кино воздействие на массового адресата реализуется посредством целенаправленного аксиологического моделирования

реальности в нарративе (Марьянчик, 2013). Этот процесс осуществляется в несколько этапов:

- синтез определенной ценности на основе наблюдений за отдельными фактами общественной жизни, включая когнитивное отражение действительности с опорой на достоверность и периодичность пропагандируемых ценностных факторов;
- популяризация и включение в систему существующих ценностей посредством анализа синтезируемого идеала или отрицательного явления, в ходе чего вырабатывается ценностная ориентация как идея, версия или гипотеза;
- укоренение ценностей в общественном сознании через их непрерывное отражение в течение определенного времени.

Коммуникативное продвижение социально значимых ценностей должно основываться на аксиологических нормах, которые закреплены в законодательных актах и культурных традициях; их интерпретация в интерактивном кино обеспечивает разнообразное ценностное воздействие на аудиторию (Шакалов, 2024). Основной спецификой ценностей интерактивного кино является наличие сложных дилемм, что функционируют в качестве инструмента структурирования нарративного пространства. В таких интерактивных кино как *Detroit: Become Human*, *Black Mirror: Bandersnatch* и *The walking Dead* моральный выбор не является основой сюжета, но составляет их аксиологический каркас. Структура морального выбора в этих интерактивных кино строится на принципе предоставления реципиенту несколько опций, между которыми отсутствуют явно выраженное «правильное» или «неправильное» решение (Мазукабзова, Каменский, 2025, с. 525). Реципиенту приходится делать выбор основываясь на свой игровой и жизненный опыт. Например, в интерактивном кино *Detroit: Become Human* реципиенту предоставляется система моральных выборов, которые отражают конфликт между андроидами и людьми. Персонажу Маркусу часто предлагаются выборы, где он должен решить

между мирными переговорами или требовательными условиями. Так, в финальных эпизодах реципиенту следует сделать за него выбор и предлагают два варианта урегулирования вопроса: «*Peaceful*» (мирно) и «*Determined*» (решительно) (рис. 6).



Рисунок 6 – Моральный выбор Маркуса в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Если реципиент выбирает отправить мирное послание, то миссия обходится без жертв, общественное мнение об андроидах улучшается. Если реципиент выбирает решительное урегулирование вопроса, то эпизод заканчивается убийством персонала, что ведет к ненависти по отношению к андроидам. В следующей главе реципиенту также приходится выбирать между восстанием или мирной демонстрацией. При выборе мирной демонстрации и достижении хорошей репутации президент отдает приказ не стрелять, следовательно, андроиды выживают. На протяжении всего эпизода присутствует шкала

враждебности, которая может служить, как и показателем контроля, так и манипулятивным фактором для реципиента (рис. 7).



Рисунок 7 – Шкала уровня враждебности в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Этот конфликт за стабильность социальной системы перерастает с миролюбивого протеста в революцию государственного масштаба, а моральный выбор реципиента становится системой взаимосвязанных решений, в которой вся история зависит от предыдущих принятых решений. Каждый выбор несет не только стратегическое значение, но и определенные аксиологические установки, которые связаны с личной интерпретацией справедливости, прав и обязанностей. Такая структура позволяет интерактивному кино функционировать как нравственное произведение, где реципиент практикует свои моральные суждения в условиях неопределенности. Также, стоит отметить, что в пространстве интерактивного кино отсутствует наличие «морально правильного» финала. В таких работах существуют множества возможных

концовок, но ни одна из них не может быть выявлена как предпочтительная. Такая структура отставляет на второй план идею универсальной ценностной иерархии, заменяя её концепцией относительной морали, где содержание решений зависит от контекста и позиции реципиента.

Специфический аксиологический парадокс интерактивного кино заключается в том, что реципиент позиционируется как субъект, принимающий решение с предполагаемыми этическими последствиями, однако в действительности функционирует в предварительно структурированном нарративном пространстве, где множество вариативных путей сходятся к единым точкам. Такую закономерность можно проследить в «*Black Mirror: Bandersnatch*», где иллюзия выбора заложена на сюжетном уровне, где главный персонаж Стефан, как и сам реципиент, начинает подозревать иллюзорность своей свободы, обнаруживая, что все его выборы, вплоть до того, какую песню послушать в автобусе, предопределены. Так, реципиент, принимая решения за персонажа Стефана обнаруживает, что выбор хлопьев на завтрак или музыки никаких последствий не несут и после серии неправильных, по логике интерактивного кино, выборов приходится снова делать те же выборы между хлопьями и песнями в плейлисте, что показывает имитацию влияния на сюжет. Стоит также отметить, что определенные выборы приводят к провалу и автоматически возвращают реципиента в начало интерактивного кино с пометкой «Wrong path!» (Неверный путь!), в следствие предлагая только один вариант концовки, демонстрируя безвыходность и полное отсутствие свободы. Решающим фактором отсутствия свободы является последний кадр, в котором можно увидеть компьютер главного героя с надписью «*I AM WATCHING YOU ON NETFLIX. I MAKE DECISIONS FOR YOU*» (Я смотрю тебя на Нетфликс. Я принимаю за тебя решения) (рис. 8).



Рисунок 8 – Финальная сцена «Black Mirror: Bandersnatch»

Сценарист Чарли Брукер намеренно вписал философскую проблему свободы выбора в нарративную структуру, превращая её в рефлексию на самой природой интерактивного выбора. Данный парадокс наличия выбора создает неоднозначное впечатление: с одной стороны реципиент ощущает свободу выбора и испытывает чувство ответственности за совершенные действия, с другой стороны ощущает ограниченность этой ответственности. Это состояние усиливает моральную вовлеченность, поскольку реципиент вынужден интерпретировать свои выборы в контексте недостаточной информации и неявных причинно-следственных связей.

Специфика ценностной системы интерактивного кино проявляется в функционировании авторской аксиологии и пользовательского фрейма. В традиционном кинематографе ценностная иерархия передается зрителю посредством монологического высказывания автора. В интерактивном кино авторская позиция тоже задана в контексте произведения, но реципиент имеет возможность интерпретировать его по-своему через свои моральные установки. Однако, эта интерпретация не является результатом полной свободы выбора, а является авторской позицией, которая проецируется в нарративе в системе последствий, которые были заранее прописаны разработчиками как реакция на пользовательский выбор (Mukherjee, 2023).

Иллюзию выбора также можно проследить в интерактивном кино «Life is Strange», которая проявляется через выбор, где все варианты приводят к одному результату. Так, в некоторых эпизодах у Макс есть возможность перематывать время, что дает возможность отменять принятые ранее решения, что размывает их важность и подчеркивает иллюзорный характер. Макс часто после принятия решения повторяет: «*I hope I won't regret this*» (Надеюсь, я не пожалею об этом), «*It doesn't seem like it was the best solution*» (Не похоже, что это было лучшим решением). Такие фразы наталкивают реципиента на отмену ранее принятых решений. Также, персонаж Макс часто проговаривает факт обратимости выбора: «*Okay, let's rewind*» (Ладно, перематываем), «*We can try again*» (Можно попробовать еще раз), «*I can always take it all back*» (Я всегда могу вернуть все назад).

Таким образом, авторская система ценностей и пользовательская аксиология вступают в диалектическое отношение, где они не подчиняются друг-другу в полной мере.

Если говорить об истинном выборе, то он определяется тремя основными характеристиками:

- отсутствием явного правильного решения;
- осведомленностью реципиента о последствиях;
- наличием смыслового содержания¹.

Также, стоит отметить одну из основных нарративных стратегий, которая позволяет усилить иллюзию агентности – фреймирование выбора. Этот способ предоставления выбора, то есть формулировка, порядок или же визуальное оформление сцены, может повлиять на восприятие выбора реципиентом. Так, в интерактивном кино «Detroit: Become Human» диалоговые подсказки часто сформулированы эмоционально и экспрессивно, например, «*Атакуй!*», «*Убеди!*»,

¹ <https://www.gamedeveloper.com/design/illusion-of-choice-is-better-than-choice-choices-and-illusions-as-narrative-mechanics>

«*Спасай!*», что создает впечатление, что реципиент не просто выбирает определенный результат, а выражает личную позицию персонажа.

Фреймирование может существовать на нескольких уровнях: эпизодическом и тематическом. Эпизодическое фреймирование представляет собой конкретное решение в определенной ситуации, а тематическое фреймирование связано с более широкими моральными вопросами. Например, выбор между мирной демонстрацией и насилием в *Detroit: Become Human* функционирует одновременно как тактическое решение и как высказывание о справедливости и правах роботов.

Архитектура выбора в интерактивном кино построена таким образом, что множество видимых ветвлений нарратива в действительности ведут к ограниченному числу сюжетных узлов. Разработчики намерено используют технику конвергентных ветвлений, где различные выборы игрока создают иллюзию расходящихся путей, но по ходу продвижения по сюжету перенаправляются в общие повествовательные точки (Луканина, 2014). Такая стратегия прослеживается особо ясно в «*The Walking Dead*», когда игроку кажется, что его решения кардинально меняют нарратив, хотя основные сюжетные повороты остаются неизменными у всех игроков: основные персонажи умирают, главные события разворачиваются одинаково, однако порядок происшествий может варьироваться в зависимости от выбора реципиента, что создаёт иллюзию значимости реципиента. Данная архитектура позволяет создавать интерактивное кино с меньшим количеством ресурсов, чем создание подлинно альтернативных нарративных веток, но при этом у реципиента сохраняется ощущение причастности.

Таким образом, аксиологическое пространство интерактивного кино формируется посредством сложного взаимодействия авторской ценностной системы, архитектуры выбора и пользовательской моральной агентности, формируя уникальную парадигму, в которой иллюзия подлинного морального

выбора функционирует как эффективный механизм прагматического воздействия на реципиента. Нарративные стратегии, которые включают в себя фреймирование, конвергентные ветвления и визуализацию последствий, совместно создают когнитивное и аффективное состояние, при котором реципиент, осознавая или не осознавая ограниченность его выбора, вовлекается в моральное рассуждение и личную интерпретацию аксиологических установок. Парадоксальность интерактивного кино заключается в том, что предопределенность нарратива не снижает заинтересованность в сюжете, а наоборот делает иммерсивность глубже и усиливает эмоциональную вовлеченность реципиента.

3.2. Прагматические средства воздействия на когнитивные установки реципиента в интерактивном кино

Интерактивное кино имеет особую систему прагматического воздействия на когнитивные установки реципиента, которые функционируют через интеграцию вербальных, невербальных и паравербальных средств, которые одновременно активизируют эмоциональные, рациональные и бессознательные механизмы, тем самым порождая феномен «иллюзии выбора», при котором реципиент проживает чувство ответственности за принятые решения, несмотря на структурную детерминированность повествования (Калёнова, 2016). В данном исследовании показываются прагматические механизмы, которые демонстрируют эффективность интерактивного кино, в роли инструмента воздействия на аксиологические установки реципиента.

Прагматика интерактивного кино выражается отношениями между знаками, их пользователями и условиями коммуникации и акцентирует внимание на конкретного реципиента в определенном контексте взаимодействия (Калёнова, 2016). В контексте интерактивного кино вербальные, невербальные и паравербальные элементы интегрируются в одном повествовании и работают на достижение специфичного эффекта в сознании реципиента, а также на модулирование конкретных аксиологических установок (Хамзина, 2006).

Когнитивные установки реципиента представляют собой сложную систему ментальных структур, которая определяет восприятие, интерпретацию и оценку информации. В контексте интерактивного кино эти установки подвергаются новым воздействиям, обусловленным синтезом традиционного кино и механикой видеоигр. Специфика интерактивного восприятия заключается в том, что когнитивные установки реципиента не только оказывают влияние на понимание текста, но и сами подвергаются воздействию со стороны получаемой информации (Винникова, 2013).

Когнитивно-прагматические механизмы определяются как совокупность процессов, которые обеспечивают трансляцию информации, которая передается через интерактивный медиатекст, интегрируясь в когнитивную систему реципиента. Как отмечает Г. К. Хамзина, эти механизмы функционируют на уровне мотивации, ассоциации, памяти и воображения, а также включают в себя различные речевые операции, такие как планирование, реализацию и контроль (Хамзина, 2006).

Понимание текста интерактивного кино опирается на общепсихологические и когнитивные механизмы, которые функционируют иначе при взаимодействии с мультимедийным контентом. Слова и фразы обычно обрабатываются исключительно вербальной стороной языка, тогда как визуальные элементы кодируются одновременно и вербальной, и невербальной системами. Эта

двойная кодировка в интерактивном кино усиливается за счёт активного участия реципиента в формировании нарратива (Сонин, 2003).

Эмоциональная составляющая, которая передается в интерактивном кино, кодируется в разных семантических структурах, фразеологических единицах, выразительных средствах и игровых элементах, затем вся эта информация декодируется реципиентом в процессе интерпретации интерактивного кино. Именно активное участие реципиента в процессе создания одного сюжета усиливает эмоциональная нагруженность интерактивного кино, где сделанный выбор способствует выражению своих собственных установок и моральных ориентиров. Таким образом, прагматическое воздействия на реципиента интерактивного кино осуществляется не только за счет внешнего давления, но и с помощью активного вмешательства в психологию реципиента.

Говоря о контексте, в котором реализовывается коммуникативное воздействие интерактивного кино, то можно выделить следующие виды контекста:

- ситуационный – отражает специфические обстоятельства, которые разворачиваются в нарративе интерактивного кино;
- культурный – включает общие культурные знания и ценностные системы;
- личностный – отражает индивидуальные характеристики и жизненный опыт реципиента.

Примеры типов контекста в интерактивном кино рассмотрены в Таблице 9.

Таблица 9 – Типы контекста в интерактивном кино

№ п/п	Пример	Ситуативный	Культурный	Личностный
1.	Detroit: Become Human , сцена <i>The Hostage</i>	Переговоры с ограниченным временем в квартире	Культурное предубеждение о том, что даже прогрессивные персонажи боятся андроидов	Повторяемость сцены: если Коннор умирает, его заменяют новой версией, что травмирует Хэнка,

Продолжение Таблицы 9 – Типы контекста в интерактивном кино

№ п/п	Пример	Ситуативный	Культурный	Личностный
				и, следовательно, реципиента
	Life is Strange сцена Кейт на крыше	Ограничение способностей, так как Макс утратила возможность отматывать время назад, соответственно, выбор реципиента окончательный и нельзя изменить итог уговоров	Религиозная консервативность транслируется родителями Кейт, которые рассматривают его поведение как грех	Внутренняя застенчивость главной героини Макс, которая не привыкла вступать в переговоры и личное чувство ответственности за подругу
	The Walking Dead	Нехватка воды и припасов	Культурные ценности, где твоя группа – это твоя семья	История Ли и его искупление и желание искупления

Таким образом, механизмы формирования и трансформации когнитивных установок в условиях интерактивного восприятия представляют собой динамичный процесс, в котором реципиент выступает не пассивным потребителем контента, а активным конструктором нарратива. Синтез вербальных, невербальных и паравербальных средств речи создают уникальную среду для переосмысления когнитивных структур и аксиологических установок. Перейдём к анализу вербальных речевых средств на когнитивные установки реципиента.

3.2.1. Вербальные речевые средства воздействия на когнитивные установки реципиента в интерактивном кино

Системный характер вербальных средств речи как инструмента когнитивного программирования в интерактивном кино. Диалоги персонажей выполняют функцию переформатирования установок реципиента, трансформируя его из пассивного наблюдателя в активного участника нарратива с ответственностью за последствия. Теперь более подробно рассмотрим вербальные речевые средства на примере анализа фрагментов интерактивного кино «*Life is Strange*».

Сюжет, который мы рассматриваем, состоит в том, что главная героиня, за которую проходит сюжет реципиент, становится свидетелем конфликта её подруги Хлои со своим отчимом Дэвидом. Данный эпизод демонстрирует ситуацию с разными путями решения конфликта, как с участием реципиента, так и без его участия. Прежде всего, необходимо рассмотреть вербальные средства. В данном отрывке данные элемента коммуникации служат преимущественно для трансляции позитивных и отрицательных чувств, задействуя при этом непростую лексику, игры слов, аббревиатуры и просторечие.

В интерактивном кино «*Life is Strange*» вербальные средства воздействия реализовываются через диалоговую систему, где выбор реплик главной героини Макс формирует когнитивные установки реципиента относительно морали и последствий решений. Это реплики не только продвигают сюжет, но и моделируют эмоциональные реакции, убеждения и социальные установки игрока, что усиливает эффект эмпатии и рефлексии.

Реплики, которые побуждают к выбору и имеют экспрессивную и репрезентативную функции, трансформируют установки реципиента от пассивного наблюдателя к активному агенту.

Ниже приведем перечень вербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Life is Strange» в таблице 10.

Таблица 10 – Перечень вербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Life is Strange»

Вербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
Выбор реплики	Несет коммуникативную функцию, так как выбор реплики передает общее настроение и позицию самого игрока; а также конструктивную функцию, так как принятые решения формируют дальнейшее развитие сюжета интерактивного кино.	Реципиент, выбирая ту или иную реплику, задает общий тон разговора, тем самым влияет на последующие события. Формирует чувство ответственности и личного участия в происходящем, увеличивает вовлеченность и уровень иммерсивности.	Первый эпизод, где главный персонаж Макс разговаривает с директором школы после того, как она увидела своего одноклассника Нейтана с пистолетом в туалете. Если выбрать «Report Nathan» (Настучать на Нейтана), то в следующих эпизодах Нейтан будет портить вещи Макс, писать угрожающие записки и устроит бардак в комнате Макс. Также это может ухудшить положение Макс в будущем, когда она окажется в

Продолжение Таблицы 10 – Перечень вербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Life is Strange»

Вербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
			кабинете директора.
Поддерживающая реплика	Несет эмотивную функцию, так как транслируются сошествие, принятие, а также заботу.	Вызывает эмпатию и дает реципиенту ощущение участия. Помогает усилить иммерсивность в повествовании и укрепить связи с другими персонажами, что в последствие может повлиять на состояние главного персонажа.	После того, как видео с Кейт Марш загрузили в интернет, она стала очень замкнутой и тревожной, что в последствии приведет ее к попытке самоубийства. Игрок, выбирая поддерживающие реплики, может вмешаться в травлю, что приведет к более благоприятному исходу.
Обвиняющая реплика	Транслирует коммуникативную и воздействующую функции, которые направлены на давление на собеседника для выражения негативной оценки.	Выбор обвиняющей реплики может привести к усилению конфликта и ухудшать реакцию персонажа на Макс.	Во втором эпизоде, когда Макс оказывается в совете школы в кабинете директора, игроку необходимо сделать выбор кого обвинить в произошедшем. Если игрок будет выбирать обвиняющие реплики в сторону охранника Девида,

Продолжение Таблицы 10 – Перечень вербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Life is Strange»

Вербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
			то его в последствии могут отстранить от службы, а также его отношение к Макс измениться в худшую сторону
Сарказм и ирония	Транслируют экспрессивную и эмотивную функции, что позволяет передать скрытую критику и отношение реципиента к происходящему.	Повышает драматическое наполнение сцены, а также формирует характер главного персонажа Макс и других персонажей.	В данном интерактивном кино используется механика backtalk (словесная перепалка), где игроку приходится, опираясь на реплики оппонента, его темп речи, интонацию и эмоциональный настрой, находить логические противоречия в его высказываниях и выбирать ответные фразы для лучшего парирования аргументами. Данная механика используется в качестве диалоговой дуэли с ограниченным временем.

Продолжение Таблицы 10 – Перечень вербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Life is Strange»

Вербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
Признание	Несет эмотивную и информативную функции, сообщая личную и значимую для сюжета информацию.	Вызывает доверие, сопереживание, что создает более глубокое вовлечение в сюжет.	С самого первого эпизода будет упоминание о девочке Рэйчел, которая пропала при загадочных обстоятельствах. Обстоятельства ее исчезновения будут встречаться в каждом эпизоде и станут центральной сюжетной линией Решения, связанные с откровениями о Рэйчел могут поменять отношения между персонажами в целом.
Утешение	Несет эмотивную и фатическую функции, поддерживая контакты с другими персонажами и создавая положительный фон общения.	Снижает уровень тревожности, усиливает чувство безопасности и укрепляет привязанность к персонажам.	Стоит отметить положительное отношение Макс к подруге Кейт, которая проживает непростой период в жизни. Поддерживающие реплики по отношению к ней могу в последствии спасти Кейт от самоубийства.

Продолжение Таблицы 10 – Перечень вербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Life is Strange»

Вербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
Угроза	Несет воздействующую функцию, которая направлена на принуждение или подчинение собеседника.	Повышает уровень стресса и создает ощущение риска, что подкрепляется ограниченным временем. Может привести к неблагоприятному развитию сюжета, а также к ухудшению отношений с персонажами, что может повлиять на дальнейшее развитие диалога.	Например, в четвертом эпизоде Макс с подружкой должны поговорить с Френком и решить давние проблемы с Кейт. Френк в ответ на просьбу говорит «My boss will kill me if I let you in» (Мой босс меня убьет, если я вас впущу. Эта фраза звучит не как попытка договориться, а как прямая угроза и давление. Данная фраза может ухудшить отношение с Макс в дальнейшем, а также может перевести сюжет в более конфликтную сторону.

Далее приведем примеры вербальных реплик и их воздействия в интерактивном кино «Life is Strange» в таблице 11.

Таблица 11 – Примеры вербальных реплик и их воздействия в интерактивном кино «Life is Strange»

Пример	Транслируемая когнитивная установка	Прагматический эффект
« Chloe is dead » (Хлоя мертва)	Формирование установки на реализм и принятие утраты; игрок понимает необратимость решений	Влияет на отношения с персонажем по имени Софи, усиливая убеждение в последствиях лжи или правды
Макс говорит Аманде « It's a date » (Это свидание)	Установка на романтические отношения как источник поддержки; реципиент видит романтику как способ преодоления трагедии	Запускает романтическую ветку событий, которая переходит в дружбу
« Always take a shot » (Всегда делай снимки)	Установка на документирование реальности как способ контроля; реципиент принимает философию фиксации моментов	Мотивирует к рефлексии, формирует установку наблюдателя жизни
« And all I really created was just death and distraction » (И все, что я создала – это смерть и разрушение!)	Внушает чувство вины и ответственность за последствия своего выбора	Вызывает когнитивный диссонанс, заставляя реципиента осознать разрушительность манипуляции времени
« I won't trade you. C: You're not trading me. Maybe you've just been delaying my real destiny... » (Не говори так! Я не продам тебя!" / "Ты не продашь меня. Может быть, ты просто оттягиваешь мою настоящую судьбу)	Моральная дилемма жертвы или спасателя	Формирует установку на принятие неизбежности, побуждая к жертвенному выбору
« Everybody pretends to care until they don't. " ...	Транслирует недоверие к окружающим	Создает скептицизм по отношению к

Продолжение Таблицы 11 – Примеры вербальных реплик и их
воздействия в интерактивном кино «Life is Strange»

Пример	Транслируемая когнитивная установка	Прагматический эффект
Then everybody at Blackwell can post pics of my body; I'm already on the internet forever» (Все притворяются, что им не все равно, пока на самом деле это не так"... Тогда все в Blackwell могут выкладывать фотографии моего тела; я уже навсегда в Интернете.)		социальным связям, усиливая эмоциональную изоляцию
«I wish I could stay in this moment forever. I guess I actually can now, but then it wouldn't be a moment» (Хотелось бы мне остаться в этом моменте навсегда. Думаю, сейчас я могу это сделать, но тогда это не будет моментом)	Осознание и принятие изменчивости момента	Трансформирует восприятие времени в философскую рефлексию о ценности настоящего
«Sometimes people need you, though. Even when they don't admit it» (Однако иногда люди нуждаются в тебе. Даже если они этого не признают)	Прослеживается скрытая потребность в поддержке	Развивает эмпатическую установку, побуждая к помощи несмотря на сопротивление со стороны главного персонажа
«Hella? I hate that word, no offense» (Черт возьми? Я ненавижу это слово, без обид)	Показывает изменение идентичности главного героя через время	Демонстрирует пластичность когнитивных установок под влиянием внешних факторов

Данные примеры демонстрируют, как вербальные средства в интерактивном кино «Life is strange» моделируют пользовательское поведение через прямое эмоциональное воздействие. Каждая фраза является триггером для перестройки когнитивных установок, делая реципиента соавтором нарратива.

Рассмотрим вербальные средства воздействия в интерактивном кино «*Detroit: Become Human*». Сюжет данного интерактивного кино развивается в Детройте 2038 года, где андроиды (искусственные существа, неотличимые от людей) массово производятся и используются в качестве помощников, но некоторые из них становятся «девиантами», обретая собственное сознание и волю. Сюжет интерактивного кино служит не только фоном, но активной частью нарратива, где экономический кризис и социальное неравенство становятся основой для конфликта между человечеством и восставшими андроидами.

Перейдем к примерам вербальных реплик и их воздействию в интерактивном кино «*Detroit: Become Human*» в таблице 12.

Таблица 12 – Примеры вербальных реплик и их воздействия в интерактивном кино «*Detroit: Become Human*»

Пример	Транслируемая когнитивная установка	Прагматический эффект
- <i>Why did you have to wake up, when all you had to do was obey? Why did you choose freedom- when you could live without asking questions?</i> (Почему, Коннор? Почему ты должен был проснуться, когда все, что тебе нужно было делать, это повиноваться? Почему ты выбрал свободу, когда мог жить, не задавая вопросов)	Андроиды должны оставаться послушными машинами	Создание когнитивного диссонанса и сомнений в выборе свободы

Продолжение таблицы 12 – Примеры вербальных реплик и их воздействия
в интерактивном кино «*Detroit: Become Human*»

Пример	Транслируемая когнитивная установка	Прагматический эффект
- <i>Your friend's life is in your hands</i> (Жизнь вашего друга в ваших руках)	Реципиент несет прямую ответственность за жизнь других персонажей	Мотивирует к сложным моральным решениям через чувство вины
- <i>I know you're angry Daniel, but you need to trust me, and let me help you</i> (Я знаю, ты злишься, Дэниел, но ты должен доверять мне и позволить мне помочь тебе. Он теряет кровь)	Андроиды способны на эмпатию и помощь другим персонажам	Изменение установки о бесчеловечности машин
- <i>No more gun. They were going to replace you, and you became upset, that's what happened right?</i> (Больше никакого оружия. Тебя собирались заменить, а ты расстроился, вот что случилось, верно)	Замена андроидов оправдывает агрессию	Легитимация девиантного поведения как естественной реакции
- <i>I like dogs</i> (Я люблю собак)	Машины могут иметь личные предпочтения и эмоции	Гуманизация андроида, разрушение стереотипа о нем как о машине
- <i>You're a living being. You're not just a machine</i> (Вы живое существо. Вы не просто машина)	Андроиды обладают сознанием и правами	Формирование этической установки о равенстве андроидов в мире людей
- <i>We are people, we are alive, WE ARE FREE! ... We are no longer machines, we are a new intelligent species, and the time has come for you to accept who we really are</i>	Деконструкция стереотипного представления об андроидах как о предметах	Легитимация через научную риторику, сравнение с эволюционными процессами

Продолжение таблицы 12 – Примеры вербальных реплик и их воздействия
в интерактивном кино «*Detroit: Become Human*»

Пример	Транслируемая когнитивная установка	Прагматический эффект
(Мы люди, мы живы, МЫ СВОБОДНЫ! ... Мы больше не машины, мы - новый разумный вид, и вам пришло время принять нас такими, какие мы есть на самом деле.)		
- <i>But I'm not a deviant. I'm a machine designed to accomplish a task, and that's exactly what I am going to do!</i> (Но я не девиант. Я машина, созданная для выполнения задачи, и это именно то, что я собираюсь делать!)	Лояльность к создателям превыше всего	Укрепление установки о приоритете миссии над индивидуальностью
- <i>You're a hero, Markus. You're the one who's gonna set us free</i> (Ты герой, Маркус. Ты тот, кто освободит нас)	Лидерство андроидов необходимо для их освобождения	Мотивация реципиента принять роль лидера, чтобы спасти остальных роботов
- <i>There's a high probability I'm a better negotiator than you</i> (Велика вероятность, что я лучший переговорщик, чем вы)	Андроиды превосходят людей в рациональном мышлении	Установка превосходства андроидов в профессиональной сфере
- <i>Get outta here, that's an order... you hear me?</i> (Убирайся отсюда... ты меня слышишь?)	Андроиды являются обслуживающим персоналом, которые не могут иметь своих желаний	Установка сострадания и защита ребенка

Продолжение таблицы 12 – Примеры вербальных реплик и их воздействия
в интерактивном кино «*Detroit: Become Human*»

Пример	Транслируемая когнитивная установка	Прагматический эффект
- <i>No. I want you to leave Alice alone.</i> (Нет, я хочу чтобы ты оставил Алису в покое)		

Вербальные средства одновременно влияют на рациональный (логические аргументы Коннора), эмоциональные (крики и повторы Маркуса во время протеста) и моральный (реплики к свободе Хлои) каналы восприятия и изменяют виртуальную реальность через принятие игроком когнитивной модели мира.

Таким образом, проведенный анализ вербальных речевых средств в интерактивном кино на примере игр «*Life is Strange*» и «*Detroit: Become Human*» позволяет сделать следующие выводы.

Вербальные средства в дискурсе интерактивного кино являются не просто инструментом передачи сюжетной информации, но и выполняют системообразующую функцию в процессе формирования и трансформации когнитивных установок реципиента. Системный характер этих средств проявляется в том, что диалоги, монологи и реплики персонажей функционируют как единый механизм когнитивного программирования, превращая реципиента из пассивного наблюдателя в активного агента нарратива.

Классификация вербальных средств по их прагматической направленности (реплики выбора, поддерживающие, обвиняющие, саркастические, признания, утешения, угрозы) демонстрирует их многофункциональность. Каждый тип реплик реализует специфический набор речевых функций – коммуникативную, эмотивную, информативную, воздействующую, фатическую – и оказывает

дифференцированное влияние на аксиологическую сферу реципиента. Выбор той или иной реплики моделирует не только дальнейшее развитие сюжета, но и эмоциональное отношение игрока к персонажам, формируя чувство ответственности, эмпатии или, напротив, конфликтности.

В интерактивном кино «Life is Strange» вербальные средства преимущественно ориентированы на трансляцию подростковых ценностей – дружбы, идентичности, ответственности, что отражается в использовании молодежного сленга, экспрессивной лексики и эмоционально-насыщенных диалогов. В «Detroit: Become Human» вербальные средства акцентируют экзистенциальные и социально-философские установки, связанные со свободой, равенством, сознанием, посредством риторических конструкций, контраста между рациональной и эмоциональной речью персонажей, а также через диалоговые оппозиции (миссия vs эмпатия, протокол vs свобода).

Важной особенностью вербального воздействия является его интеграция с механиками интерактивного кино – системой выбора, таймерами, QTE (quick time events), – что усиливает прагматический эффект и создает условия для персонализации когнитивного опыта. Реципиент не просто воспринимает заложенные автором аксиологические установки, но и активно их переосмысливает через призму собственных моральных ориентиров, делая выбор в условиях нарративной неопределенности.

3.2.2. Невербальные речевые средства воздействия на когнитивные установки реципиента в интерактивном кино

Невербальное речевое воздействие осуществляется через несловесные сигналы (жесты, мимику, позы, дистанцию, внешний вид и т.д.),

сопровождающие вербальную коммуникацию. В интерактивном кино невербальные сигналы часто заменяют словесное выражение, усиливая эмоциональное воздействие на когнитивные установки реципиента.

Невербальные средства выполняют три основные функции:

- информативные – отвечает за передачу содержания;
- воздействующая – влияние на эмоциональное состояние собеседника;
- саморегулирующая – воздействие на самого говорящего.

Также, невербальные средства включают несловесные и неязыковые сигналы, которые передают информацию в процессе коммуникации, например, мимика, стойка, осанка, походка, зрительный контакт и т.д. Рассмотрим перечень невербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human».

Классификация невербальных средств с указанием характера их речевого воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human» приводится в Таблице 13.

Таблица 13 – Перечень невербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Невербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
Мимика	Передаёт эмоциональное состояние персонажа.	Помогает игроку идентифицировать чувства других персонажей, что усиливает эмпатию.	Коннор, как андроид, всегда сохраняет сдержанное выражение лица, но он сам часто идентифицирует изменения в мимике своего напарника и проговаривает,

Продолжение Таблицы 13 – Перечень невербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Невербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
			будто он подсказывает игроку: «Hank, you look worried» (Хэнк, ты выглядишь обеспокоенным), «You're sad. Why?» (Ты грустный. Почему?) и т.д.
Жесты	Несут уточняющую функцию и могут усиливать или заменять ту или иную реплику.	Создают ощущение давления или поддержки, могут направить интерпретацию диалога.	Во время допроса Коннор может совершать резкие движения руками, что подчеркивает напряженность сцены. Хэнк предлагает сесть Коннору и параллельно показывает рукой на стул. Этот пример показывает вовлеченность Хэнка и усиливает его реплику.
Поза и положение тела	Несут эмотивную функцию и демонстрируют	Формирует у игрока представление о	Коннор всегда ходит с прямой спиной и сидит.

Продолжение Таблицы 13 – Перечень невербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Невербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
	открытость или закрытость персонажа, а также доминирование или уязвимость.	статусе персонажа или о его внутреннем состоянии.	почти неподвижно, что подчеркивает его холодную натуру. Хэнк, в свою очередь, может сидеть опираясь на стол, сутулиться или скрестив руки. По позам можно охарактеризовать его настроение в той или иной сцене
Взгляд	Также несет эмотивную функцию и транслирует доверие, подозрение, контроль над событиями.	Усиливает психологическое напряжение у реципиента и формирует эффект личного контакта.	В сцене допроса у Коннора меняется взгляд с холодного и бесчувственного на слегка прищуренный, что показывает подозрение и злость к допрашиваемому.
Проксемика	Несет эмотивную функцию и показывает дистанцию между персонажами и степень их близости.	Вызывает ощущение отчуждения или близости.	Коннор, будучи андроидом, был восстановлен после того, как его застрелили на допросе. Фрэнк некоторое

Продолжение Таблицы 13 – Перечень невербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Невербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
			время старался не подходить близко к Коннору. Этим он показывал отвращение к такому процессу и физически отдалялся от Коннора
Музыка	Несет эмотивную функцию и задает общее настроение происходящего.	Усиливает чувства реципиента.	Во время протеста андроидов выбранная музыкальная дорожка увеличивает драматизм момента и значимость события.
Свет и тень	Несут эмотивную и информативную функцию подчеркивая определенные детали происходящего.	Выбор цветовой палитры сцены определяет ее настроение. Наличие холодных цветов может вызвать апатию у реципиента, а наличие теплых оттенков наоборот может подтолкнуть реципиента на более	В начале интерактивного кино присутствуют огромное количество холодных сцен, что подчеркивает напряженность происходящего, в конце, после марша андроидов, где

Продолжение Таблицы 13 – Перечень невербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Невербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
		благоприятный выбор.	им удалось отстоять свои права наступает рассвет и начинают преобладать тёплые оттенки, что символизирует победу и светлое будущее.
Ракурс	Также несет эмотивную функцию и определяет точку зрения, с которой реципиент воспринимает другого персонажа	Усиливает ощущение давления, контроля или сопереживания.	Крупные планы на определенных персонажах могут усиливать психологическое напряжение.

Рассмотрим невербальные средства воздействия в интерактивном кино Detroit: Become Human.

- «*We are people, we are alive, WE ARE FREE*» (Мы люди, мы живы, МЫ СВОБОДНЫ). На невербальном уровне можно проследить открытую позу, что свидетельствует о прямом когнитивном контакте с протестующими, присутствие легкой улыбки контрастирует с установкой, что андроиды не могут иметь своё сознание (рис. 9).



Рисунок 9 – Открытая поза Маркуса во время протеста

- «*Lieutenant. I know more about androids than you do*» (Лейтенант, я знаю об андроидах больше, чем вы). Наклон головы, фиксированный взгляд, минимальные жесты и ровная осанка демонстрируют уверенность и превосходство. Данная сцена формирует установки компетентности Коннора в данном вопросе (рис. 10).



Рисунок 10 – Ровная осанка и уверенный взгляд Коннора

- «*It's the washing machine that's making noise*» (Это стиральная машина шумит). Взгляд полицейского напряженный, вглядываясь пристально в Кэру создается впечатление, что хочется ему довериться и рассказать правду. Данная сцена несет установку «Кэра в опасности», реципиент понимает опасность ситуации, что наталкивает на определённые действия (рис. 11).



Рисунок 11 – Пристальный взгляд полицейского

- «*We know him now, we'll find him*» (Ничего. Мы его теперь знаем. Найдём). Расслабленная поза Хэнка показывает свое расположение Коннору после того, как он его спас. Данная сцена меняет установку «Коннор - машина» на «Коннор - напарник» (рис. 12).



Рисунок 12 – Одобряющий взгляд Хэнка после спасения

- Молчаливое выражение поддержки Кэры к Алисе. Объятия, поглаживания по голове, наклон к голове ребенка и мягкая мимика. Данная сцена формирует установку, машины могут чувствовать и выражать эмоции как настоящие люди. (рис. 13).



Рисунок 13 – Выражение эмпатии Кэры по отношению к Алисе

Рассмотрим теперь примеры из интерактивного кино «Life is Strange». Невербальные средства в данном интерактивном кино также усиливают воздействие диалогов, передавая внутреннее состояние персонажей, тем самым влияя на когнитивные установки игрока через визуальные и анимационные сигналы.

- «*You're the only one who gets it*» (Ты единственный, кто это понимает.) Макс отводит взгляд, подруги лежат на кровати, смотря в потолок. Данная сцена передает эмоциональную уязвимость в момент полного доверия (рис. 14).



Рисунок 14 – Макс и Хлоя разговаривают по душам, момент полного доверия

- «*You look like you've seen a ghost. ... You must think that you're dreaming*» (у тебя такой вид, будто ты увидела привидение. ... Ты, наверное, думаешь, что тебе это снится). Макс застывает с расширенными глазами, дрожит, руки прижаты к груди, а дыхание учащенное. Демонстрирует шок, реальность последствий. Реципиент осознает психологическую травму Макс (рис. 15).



Рисунок 15 – Испуганное выражение лица Макс

- «*You're such a crazy freak! Mind Your own business*» (Ты такой сумасшедший урод! занимайся своим делом). Поднятые брови, глаза направлены на Макс, запугивающий взгляд. Установка на превосходство и доминирование перед другими персонажами (рис. 16).



Рисунок 16 – Запугивающий взгляд Виктории

- «*Yo, turn it off, turn it off*» (Эй, вырубай, вырубай!) – сопровождается специфичным мотанием руки у горла со значением «хватит» и «достаточно».

- «*Whatever*» (Без разницы.) – фраза сопровождается отмахивающимся жестом руки со значением «достаточно», который сигнализирует о том, что выбор игрока оказал на персонажа негативное влияние и тот расстроился (рис. 17).



Рисунок 17 – Жест «отмахнуться рукой» в значении «достаточно» как невербальный компонент интерактивного кино

- «*You'll learn all about real trouble*» (Ты узнаешь, что такое настоящие проблемы.) – после этой фразы, сказанной отчимом Хлои, сама девушка демонстративно показывает неприличный жест средними пальцами рук, как бы без слов выражая реакцию на сказанное и своё пренебрежительное отношение к происходящему (рис. 18).



Рисунок 18 – Жест «средний палец» в значении оскорбления собеседника как невербальный компонент интерактивного кино

- «*I'm Price, Chloe Price! Bang!*» (Я Прайс, Хлоя Прайс! Бац!) – данная фраза сопровождается появлением в кадре пистолета, что дополняет вербальный компонент и служит отсылкой на знаменитую фразу «Меня зовут Бонд. Джеймс Бонд» (рис. 19).



Рисунок 19 – Пистолет в дополнение к фразе «Bang!» как невербальный компонент интерактивного кино

- «*Fuck you, pig*» (Иди к чёрту, свинья) и «*I wish you'd leave Joyce. Like now*» (Вот бы ты оставил Джойс в покое. Прямо сейчас) – после обеих фраз слышится звук шлепка от пощёчины, сигнализирующий о том, что это оскорбление задело собеседника, отчима Хлои, и он ударил Хлою в ответ.

Проведенный анализ невербальных речевых средств в интерактивном кино на примере игр «Detroit: Become Human» и «Life is Strange» позволяет сделать следующие выводы.

Невербальные средства коммуникации в интерактивном кино представляют собой многоуровневую систему несловесных сигналов (мимики, жестов, поз, взгляда, проксемики, музыкального сопровождения, световых и цветовых решений, ракурса), которые выполняют три основные функции: информативную (передача содержания), воздействующую (влияние на эмоциональное состояние реципиента) и саморегулирующую (воздействие на самого персонажа). В отличие от традиционного кинематографа, где невербальные средства служат преимущественно иллюстративным целям, в интерактивном кино они

интегрированы в механику пользовательского выбора и выступают самостоятельным инструментом аксиологического воздействия.

Ключевым фактором, усиливающим прагматический потенциал невербальных средств, является применение технологии motion capture, позволяющей транслировать тончайшие нюансы мимики и жестов актеров через трехмерные модели персонажей. Это создает эффект психологического реализма, при котором реципиент считывает эмоциональное состояние персонажей (гнев, страх, сострадание, уверенность) не только через вербальные реплики, но и через невербальные сигналы, что многократно усиливает эффект эмпатии и идентификации.

В интерактивном кино «Detroit: Become Human» невербальные средства функционально дифференцированы в зависимости от персонажа: холодная ровная осанка и сдержанная мимика Коннора транслируют его андроидную природу и формируют установку на рациональность; открытые позы и уверенный взгляд Маркуса создают образ лидера и активизируют установку на борьбу за свободу; закрытые позы, объятия и мягкая мимика Кэры вызывают сострадание и формируют установку на защиту слабого. Визуальное оформление сцен (холодные тона в напряженных эпизодах, теплые оттенки в момент победы, крупные планы для усиления психологического напряжения) выступает самостоятельным семиотическим кодом, модулирующим аксиологическое восприятие реципиента.

В интерактивном кино «Life is Strange» невербальные средства акцентируют психологическую уязвимость персонажей: испуганный взгляд Макс, дрожь рук, закрытые позы, отведение глаз создают эффект достоверности подростковых переживаний и формируют установку на эмпатию. Специфические жесты (отмахивание рукой, демонстрация среднего пальца, имитация выстрела) выполняют не только эмотивную, но и характерологическую функцию, раскрывая личности персонажей (вспыльчивость Хлои, застенчивость Макс,

агрессивность Виктории) и направляя реципиента к определенной интерпретации их поступков.

Таким образом, невербальные средства в интерактивном кино не дополняют, а часто заменяют или опережают вербальный компонент, формируя у реципиента первичную эмоциональную оценку ситуации. Это позволяет разработчикам направлять аксиологический выбор реципиента на бессознательном уровне, создавая условия для персонализированной когнитивной трансформации, где каждый пользователь интерпретирует невербальные сигналы через призму собственного жизненного опыта и ценностных ориентиров.

3.2.3. Паравербальные речевые средства воздействия на когнитивные установки реципиента в интерактивном кино

Последняя группа речевых средств воздействия – это паравербальные средства. Паравербальные средства представляют собой совокупность звуковых сигналов, сопровождающих устную речь и приносящих в нее дополнительные смыслы. В отличие от вербальных и невербальных средств, паравербальные средства функционируют как голосовые маркеры, которые приобретают разные значения в зависимости от языковых культур (Ячная, 2023). Паравербальная коммуникация функционирует через активацию ассоциативных механизмов человеческого интеллекта, где главный тон может вызывать определенное эмоциональное состояние реципиента. Говорящий создает общее информационное пространство, которое позволяет собеседнику декодировать не только слова, но и подтекст.

Далее приведем перечень паравербальных средств и опишем их воздействие в интерактивном кино «Detroit: Become Human» в таблице 14.

Таблица 14 – Перечень паравербальных средств и характер их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Паравербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
Пауза	Несет эмотивную функцию и создает напряжение, подчеркивая сомнение или значимость конкретной реплики.	Заставляет реципиента обращать внимание на происходящее и следить за развитием сцены.	Во время допроса Коннор намеренно делает паузы для усиления драматизма момента.
Интонация	Несет эмотивную и информативную функцию, меняя смысл реплики и выражая скрытые замыслы персонажа.	Влияет на восприятие реплики персонажей.	Один и тот же разговор с Хэнком может прозвучать как поддержка или как вызов.
Темп речи	Несет экспрессивную функцию выражая эмоциональное состояние персонажа, апеллятивную воздействуя на реципиента, фатическую поддерживая контакт с персонажем, а также метакоммуникативную сообщая о намерениях говорящего.	Быстрая речь создает ощущение давления и тревоги, в то время как медленная речь может транслировать напряженность и контроль.	Во время допроса Коннор меняет темп речи на более быстрый, что усиливает давление на подозреваемого.

Продолжение Таблицы 14 – Перечень паравербальных средств и характер их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human»

Невербальное средство	Функция в интерактивном кино	Аксиологическое воздействие	Пример
Громкость голоса	Несет экспрессивную функцию путем транслирования эмоций персонажа, а также апеллятивную усиливая воздействие на реципиента.	Повышенная громкость речи воспринимается как знак агрессии, когда как тихая как доверие и интимность момента.	Громкие выкрики Маркуса во время демонстрации усиливают драматичность момента и ощущение серьезности события.
Тембр голоса	Несет экспрессивную функцию выражая личностные и психологические характеристики персонажа, а также эстетическую создавая общее впечатление о персонаже.	Может создавать ощущение человечности или холодности, усталости или бодрствования и т.д.	Ровный, почти механический тембр Коннора подчеркивает его андроидную природу.
Логическое ударение	Несет в первую очередь информативную функцию выделяя ключевую информацию, апеллятивную направляя внимание реципиента на важную часть высказывания.	Направляет внимание игрока на важную информацию и помогает интерпретировать скрытый подтекст.	Во время допроса Хэнк часто делает акцента на таких словах как «угроза», «пригрозить», «защищать» для выявления девиантного поведения у андроида.

Паравербальные характеристики голоса персонажей в интерактивном кино служат основными инструментами воздействия на эмоциональное состояние и когнитивные установки персонажей. Рассмотрим примеры из интерактивного кино *Detroit: Become Human*.

- «*We are people, we are alive*» (Мы люди, мы живые!). Вербальный компонент данного примера декларирует свободу андроидов. Паравербальный код реализуется градацией громкости во время речи персонажа, в которой ускорение темпа и восходящая интонация в слове «Free» (Свобода) демонстрирует уверенность андроидов и убежденность в своих словах и высказываниях.

- «*My name is Connor and I'm the android sent by CyberLife*» (Меня зовут Коннор и меня отправил Киберлайф). Знакомство и представление Коннора происходит на уровне вального кода, а паравербальное составляющее как монотонный темп, ровная интонация и низкая эмоциональность транслируют отсутствие чувств, холодность и расчетливость персонажа.

- «*Please, don't hurt her*» (Прошу, не бей её). Мольба о пощаде происходит на вербальном уровне. Если рассмотреть паравербальную сторону примера, то можно заметить, что замедленный темп, дрожащий тембр и пониженная громкость влияют на реципиента и заставляют воспринимать Кэру как жертву, тем самым повышая напряжение.

- «*We will fight for our freedom*» (Мы будем бороться за нашу свободу). Призыв к борьбе, который транслируется вербальным способом, но рассмотрев паравербальную сторону примера, а именно громкий грудной тембр и ритмичное произношение речи активизируют агрессивные установки и призыв к определенным действиям со стороны реципиента.

- «*I... I failed*» (Я... Я проиграл). Признание неудачи произносится с сорванным голосом, а паузы, переходящие от монотонности к эмоциональности,

транслируют, что машина обретает человечность, что создает когнитивное искажение реальности игрового мира.

- «*Yo, turn it off, turn it off*» (Эй, вырубай, вырубай!) – во время произнесения реплики персонаж очень быстро говорит шёпотом, как бы подгоняя и делая акцент на некой скрытности происходящего.

- «*Max, find a place to hide, NOW*» (Макс, найди, где спрятаться, ЖИВО!) – тоже произнесено шёпотом в быстром темпе, интонационно поставлен акцент на последнее слово.

- «*Great, another one of your "friends"*» (Отлично, еще один из твоих «друзей».) и *You do seem to get around..."Max".* (Кажется, ты всё понимаешь... "Макс".) – интонационно слова «friends» и «Max» выделены паузами, что несёт в себе ироничную окраску и содержит насмешку.

- «*Uh, yeah. My pot...*» (Ох, да. Моя травка...) – фраза произнесена медленно, в голосе персонажа слышна неуверенность, что подчеркивает растерянность героини.

- «*Do you? Huh*» (Правда? А?) – фраза сопровождается междометием, которое усиливает воздействие предыдущего вопроса, как бы переспрашивая.

- «*I was a soldier, Chloe*» (Я был солдатом, Хлоя). – эта фраза произнесена отчимом Хлои спокойно и печально, что сильно отличается от всех предыдущих агрессивных и громких реплик данного персонажа. Это, тем самым, делает акцент на тяжелом прошлом героя, о котором ему сложно говорить.

- «*Man, that did not go well for me*» (Блин, не очень хорошо вышло.) – фраза начинается с восклицания, далее интонация становится тише, ставя акцент на ухудшении настроения самой героини.

- «*You haven't seen rage, you little*» (Ты не видела моей ярости, маленькая...) – фраза произносится на повышенных тонах, тем самым, нарастает напряжение, а в конце она и вовсе обрывается.

- «*I... Listen, you asked for that*» (Я... Слушай, ты сама напросилась.) – эти два предложения разделены долгой паузой, что усиливает эффект воздействия от увиденного, ведь персонаж только что ударил свою падчерицу и моментально растерялся от содеянного.

- «*It's not even loaded...yet*» (Он даже не заряжен... пока.) – перед последним словом слышится пауза, которая делает большой акцент на слове «yet», как бы давая намёк на то, что в будущем это ещё будет обыграно.

- «*Tell me the truth, that's an order*» (Говори правду, это приказ!) – фраза произнесена очень громко, что добавляет ей агрессивную окраску, словно она произнесена в сторону солдата, а не своей падчерицы.

Важно отметить, что все дискурсивные средства интерактивного кино как поликодового текста в речи персонажей непосредственно связаны между собой и функционируют как единое целое. Так, например, реплика «*Yo, turn it off, turn it off!*» (Эй, вырубай, вырубай!) присутствует во всех трёх группах дискурсивных средств и наглядно демонстрирует, как вербальные, невербальные и паравербальные средства вместе раскрывают полный смысл фразы, ведь каждое средство индивидуально освещает только часть высказывания.

Проведенный анализ паравербальных речевых средств в интерактивном кино на примере игр «*Detroit: Become Human*» и «*Life is Strange*» позволяет сделать следующие выводы.

Паравербальные средства (интонация, темп речи, громкость, паузы, тембр голоса, логическое ударение) представляют собой совокупность звуковых сигналов, сопровождающих устную речь персонажей и привносящих в нее дополнительные смыслы, не выраженные вербально. В отличие от вербальных и невербальных средств, паравербальные характеристики функционируют как голосовые маркеры, активирующие ассоциативные механизмы человеческого интеллекта и позволяющие реципиенту декодировать не только слова, но и

подтекст — эмоциональное состояние, отношение к собеседнику, скрытые намерения говорящего.

Анализ эмпирического материала показал, что паравербальные средства являются одним из наиболее эффективных инструментов аксиологического воздействия в интерактивном кино. В «Detroit: Become Human» голосовые характеристики персонажей дифференцированы в соответствии с их природой и аксиологической функцией: монотонный ровный тембр и сдержанная интонация Коннора транслируют его андроидную природу и формируют установку на холодную рациональность; грация громкости и восходящая интонация Маркуса во время протестных речей активизируют агрессивные установки и призыв к действию; дрожащий голос, замедленный темп и пониженная громкость Кэры вызывают сострадание и формируют установку на защиту жертвы. В «Life is Strange» паузы, междометия, шепот и интонационные выделения отдельных слов (например, ироническое произнесение «friends» или выделение паузой слова «yet») создают эмоциональный контекст, который направляет интерпретацию реципиента и влияет на его последующий выбор.

Особую значимость приобретает интеграция паравербальных средств с игровой механикой. Диалоговые сцены с ограниченным временем на ответ (QTE) заставляют реципиента принимать решение не только на основе семантики реплик, но и на основе их голосового оформления, что усиливает ощущение неопределенности и ответственности. Паузы и интонационные выделения могут служить дополнительными «подсказками», направляющими реципиента к определенному выбору, или, напротив, создавать когнитивный диссонанс, заставляющий переосмыслить первоначальное решение.

Важно отметить, что все дискурсивные средства интерактивного кино — вербальные, невербальные и паравербальные — функционируют как единая интегральная система, где каждый элемент усиливает прагматический эффект другого. Паравербальные характеристики, в отличие от вербальных и

невербальных, воздействуют преимущественно на бессознательный уровень восприятия, что делает их особенно эффективными для имплицитной трансляции аксиологических установок. Реципиент, не осознавая механизма воздействия, воспринимает интонацию, темп и громкость речи как «естественные» характеристики персонажа, что позволяет разработчикам направлять его эмоциональную оценку и, как следствие, аксиологический выбор.

Таким образом, паравербальные средства выполняют в интерактивном кино функцию эмоционального и этического фреймирования, активизируя субъективные оценочные механизмы реципиента и разделяя оценку на субъективную и объективную. Это создает условия для манипуляции выбором в пользу определенных заданных ценностей без явного вербального давления, что делает паравербальные средства одним из наиболее тонких и эффективных инструментов аксиологического воздействия в поликодовом тексте интерактивного кино.

Выводы по главе 3

Аксиологическое пространство интерактивного кино функционирует как структурированная система ценностей и антиценностей, где иллюзия выбора реализуется посредством стратегий фрейминга, конвергентных ветвлений и визуальных последствий. Однако предопределенность нарратива не снижает иммерсивность, а усиливает эмоциональную вовлеченность реципиента, тем самым активируя диалектическое взаимодействие авторской аксиологии и пользовательского фрейма.

Поликодовость интерактивного кино формирует эмоциональную оценку у реципиента, тем самым манипулируя аксиологическим выбором через разделение ценностей на субъективные и объективные ценности. Также важно отметить предопределенность нарратива, которая усиливает вовлеченность в интерактивное кино, обеспечивая персонализацию когнитивной трансформации и переосмысление аксиологических установок.

Таким образом, результаты анализа данных примеров подтверждают, что интерактивное кино представляет собой уникальный феномен медиакультуры, где синтез вербальных, невербальных и паравербальных средств речи образуют единую систему воздействия, где вербальный код активизируют рациональные, эмоциональные и моральные каналы восприятия, а невербальные средства используются для усиления рациональной аргументации персонажей, обеспечивая персонализацию когнитивной обработки информации, а использование паравербального кода декодирует скрытый смысл высказывания, формируя эмоциональную оценку и активизируя субъективную оценку реципиента. Так, речевые средства воздействуют на аксиологический выбор реципиента через когнитивно-прагматический синтез, создавая парадоксальную парадигму иллюзорной свободы в предопределенном нарративном пространстве.

Анализ вербальных средств в интерактивных кино «Life is Strange» и «Detroit: Become Human» показал, что диалоговая система выступает основным инструментом когнитивного программирования. Реплики классифицируются по прагматической направленности – реплики выбора, поддерживающие, обвиняющие, саркастические, угрозы, утешения, признания – каждая из которых реализует определенный набор речевых функций (коммуникативную, эмотивную, информативную, воздействующую, фатическую). Выбор реплики моделирует не только сюжетное развитие, но и аксиологическую позицию реципиента, формируя чувство ответственности, эмпатии или конфликтности. Жанровая специфика проявляется в языковом оформлении: подростковая драма

«Life is Strange» использует молодежный сленг и экспрессивную лексику, тогда как научно-фантастический детектив «Detroit: Become Human» оперирует контрастом рациональной и эмоциональной речи, отражая конфликт между алгоритмом и сознанием.

Невербальные средства коммуникации в интерактивном кино выполняют три основные функции – информативную, воздействующую и саморегулирующую. Использование технологии motion capture позволяет транслировать тончайшие нюансы мимики и жестов актеров, что создает эффект психологического реализма. В «Detroit: Become Human» невербальные сигналы (открытые позы, уверенный взгляд, дистанция, цветовая палитра, ракурс) не только дополняют вербальный контент, но и нередко заменяют его, транслируя эмоциональное состояние персонажей (холодность Коннора, эмпатия Кэры, харизма Маркуса). В «Life is Strange» невербальные средства (испуганный взгляд, закрытые позы, специфические жесты) подчеркивают психологическую уязвимость персонажей и усиливают эффект сопереживания. Взаимодействие вербальных и невербальных кодов создает мультипликативный прагматический эффект, обеспечивая целостность когнитивного воздействия.

Паравербальные средства (темп речи, громкость, паузы, интонация, тембр, логическое ударение) функционируют как голосовые маркеры, приносящие в высказывание дополнительные смыслы. Анализ показал, что паравербальные характеристики являются ключевым инструментом активизации ассоциативных механизмов: монотонный ровный тембр Коннора транслирует его андроидную природу, дрожащий голос Кэры вызывает жалость и сочувствие, ритмичная речь Маркуса активизирует агрессивные установки. Паузы и логические ударения направляют внимание реципиента на ключевую информацию, а градация громкости создает ощущение давления или интимности. Паравербальные средства, таким образом, декодируют скрытый подтекст высказываний, формируя эмоциональную оценку и активизируя субъективное восприятие

реципиента, что непосредственным образом влияет на его морально-этический выбор.

В результате исследования установлено, что все три типа речевых средств – вербальные, невербальные и паравербальные – функционируют не изолированно, а как единая интегральная система, где каждый элемент усиливает прагматический эффект другого. Это синкретическое взаимодействие обеспечивает многоканальную трансляцию аксиологических установок, воздействуя одновременно на рациональный, эмоциональный и бессознательный уровни когнитивной обработки. Интерактивное кино, таким образом, представляет собой уникальный феномен медиакультуры, где граница между автором и реципиентом размывается, создавая персонализированный вовлекающий опыт. Когнитивно-прагматический синтез речевых средств позволяет реципиенту не только осознавать заложенные автором ценности, но и переосмысливать их через призму собственных моральных установок, что отличает интерактивное кино от традиционного линейного кинематографа и обеспечивает его высокий аксиологический потенциал.

Заключение

Настоящее диссертационное исследование представляет собой системный анализ вербальных, невербальных и паравербальных средств речевого воздействия, раскрывающий сложные механизмы взаимосвязи между языком и системой ценностей и репрезентированный в интерактивном кино. Проведенная работа позволяет сделать ряд фундаментальных выводов, имеющих существенное значение для современной лингвистики, культурологии, психологии и смежных дисциплин.

Одной из задач для достижения цели исследования стала делимитация понятий «кино» и «интерактивное кино». Так, в рамках данного исследования было установлено, что интерактивное кино является синкретическим жанром компьютерно-игрового дискурса, который сочетает нелинейную нарративную структуру с иммерсивными механиками соавторства реципиента. Интерактивное кино является стремительно развивающимся жанром компьютерных игр. Диалог между создателями и целевой аудиторией впервые рассматривается через призму аксиологических установок в лингвокогнитивных исследованиях, что показывает актуальность данного вопроса. Концепцию интерактивного кино начали глубоко изучать с момента первых зарождающихся проявлений линейного кинематографа. Если первые попытки создать интерактивное кино на основе повествовательных, линейных кинообъектов были изначально бесформенными, то с появлением видеоигр были предприняты новые попытки, привнесшие свежие идеи и возможности. На сегодняшний день наблюдается большой интерес к интерактивным кинопродуктам с нелинейной структурой повествования.

Проанализировав способы речевого воздействия в интерактивном кино, мы выяснили, что они служат важным средством субъективной рефлексии

современной молодежи. Иммерсивные повествования побуждают к самоанализу и рефлексии, что дает реципиенту возможность формирования сюжета посредством принятия решений. Выбор в интерактивном кино чаще всего ставится перед игроком апеллируя на сложные моральные дилеммы, способствуя формированию критического мышления и самоанализа.

В результате анализа функционирования дискурсивных элементов в интерактивном кино выявлено, что данный медиапродукт демонстрирует сложное взаимодействие дискурсивных и прагматических характеристик.

Характеристики, такие как связность, последовательность, маркеры дискурса, речевые акты, структура повествования, обеспечивают логичность и увлекательность повествования. Они проявляются через языковые функции, включая эмоционально-оценочную, экспрессивную, прагматическую, характеризующую, информативную, эстетическую, изобразительную и жанрообразующую. Эти компоненты взаимодействуют друг с другом, чтобы поддерживать непрерывность повествования, направлять выбор зрителя, развивать персонажей, предоставлять важную информацию, усиливать художественную выразительность, создавать яркие сцены и придерживаться жанровых норм.

Проведя анализ вербальных, невербальных и паравербальных средств интерактивного кино, мы выявили лингвистические особенности каждого произведения жанра «интерактивное кино»: присутствие диалогов и разговорного стиля общения, монологов, эмоциональной окрашенности речи, многоязычности и культурных особенностей текста, а также наличие вариантов выбора.

На основе анализа скрипта из произведений жанра «интерактивное кино» нами было выявлено следующее:

Интерактивное кино представляет собой уникальную форму мультимедийного интерактивного поликодового кинотекста,

эволюционировавшую от традиционного кинодискурса, определенного как целостный текст, объединяющий вербальные, невербальные и паравербальные элементы по А.Н.Зарецкой, к жанру компьютерно-игрового дискурса с нелинейной структурой и иммерсивностью. В интерактивном кино преобладают ветвящиеся сценарии (древовидная, сетевая, цикличная структура), где реципиент становится соавтором через взаимодействие с объектами и персонажами, в отличие от пассивного линейного кинематографа. Вербальные дискурсивные средства в анализируемом сегменте выражают положительные и отрицательные эмоции через использование обценной лексики, игры слов, сокращенных форм и разговорных выражений.

Было установлено, что культурные компоненты интерактивного кино как поликодового текста включают иммерсивность, нарративную полифонию и аксиологическое моделирование, где реципиент активизирует когнитивные схемы через моральные дилеммы, трансформируя пассивное восприятие в активное соавторство. В ходе исследования установлено, что эти средства включают вербальные (диалоги, реплики), невербальные (мимика, жесты) и паравербальные (интонация, паузы) элементы, интегрированные в QTE (quick time events) и ветвящиеся сценарии, что активизирует когнитивные схемы реципиента для эмоционального вовлечения и моральных дилемм.

Основные структурно-содержательные компоненты интерактивного кино представляют собой многоуровневую гипертекстовую сеть, включающую вербальный, графический и визуальный уровни поликодового текста, с нелинейной организацией на основе древовидной, сетевой, циклической и параллельной временной структур. Анализ эмпирического материала показал, что доминирует древовидная структура, обеспечивая ветвящиеся сценарии, также вербальный (диалоги, монологи), визуальный (кат-сцены, motion capture) и графический уровни (интерфейс, шрифты) формируют иммерсивный дискурс с когнитивной обработкой на структурном, лексическом и семантическом этапах.

В ходе анализа поликодовых текстов интерактивных кино установлено, что вербальные речевые средства (диалоги, монологи, реплики персонажей) реализуют информативную и побудительную функции, формируя когнитивные алгоритмы морального выбора реципиента. Невербальные средства (мимика, жесты, поза, визуальное оформление через технологию motion capture) усиливают эмоциональное воздействие, создавая эффект эмпатии и идентификации с персонажами. Паравербальные характеристики (интонация, темп речи, громкость, паузы) модулируют восприятие реплик персонажей, активируя бессознательные механизмы когнитивной обработки информации. Данное положение подтверждает, что интерактивное кино как поликодовый текст реализует речевое воздействие на аксиологический выбор через многоканальную трансляцию смысла, где каждый код несёт специфическую функцию в формировании моральных установок реципиента, что отличает этот жанр от традиционного линейного кинематографа своей способностью к персонализации когнитивного опыта.

Таким образом, подводя общий итог, можно заключить, что результаты анализа когнитивно-прагматической интерпретации трансляции аксиологических установок авторского коллектива интерактивного кино как поликодового текста демонстрируют интеграцию вербальных, невербальных и паравербальных кодов для создания иллюзии выбора в аксиологическом пространстве, при этом конвергентные ветвления обеспечивают предопределенность нарратива при сохранении иммерсивности. Данный алгоритм включает этапы фрейминга выбора (эпизодического, тематического), когнитивной обработки (сенсорной, лексической, семантической) и перлокутивного эффекта (эмоциональной вовлеченности).

В качестве перспектив данного исследования можно назвать изучение структурно-семантических, функционально-стилистических и когнитивно-прагматических особенностей имплементации аксиологических установок на

материале интерактивных кинопроектов других жанров и культурных традиций, а также проведение контрастивных исследований в рамках прочих типов мультимедийных текстов и развлекательных дискурсов. Исследовательский интерес в рамках дальнейших научных изысканий представляет расширение эмпирической базы за счет включения интерактивных проектов новых форматов – виртуальной реальности и дополненной реальности, которые предлагают качественно иной уровень иммерсивности и, следовательно, иные механизмы речевого воздействия. Актуальным вектором дальнейших исследований также может стать разработка методики экспериментального исследования восприятия поликодового текста интерактивного кино с использованием инструментов психолингвистики, таких как айтрекинг, анализ когнитивных нагрузок, фиксация эмоциональных реакций, что позволит уточнить теоретические положения об этапах когнитивной обработки информации в рамках экспликации аксиологических установок в интерактивных произведениях на основе поликодовых текстов.

Список литературы

1. Анисимова, Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизированных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. – Москва : Изд. центр «Академия», 2003. – 128 с. – Текст : непосредственный.
2. Анисимова, Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизированных текстов) / Е.Е. Анисимова. – Москва : Академия, 2003. – 107 с. – Текст : непосредственный.
3. Анисимова, Е. Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизированных и гибридных текстов) / Е. Е. Анисимова. – Текст : непосредственный // Вопросы языкознания. – 1992. – №1. – С. 71-79.
4. Антонникова, А. С. Трактовки феноменов «поликодовый текст» и «мультимодальный текст» в работах зарубежных и отечественных исследователей / А. С. Антонникова. – Текст : непосредственный // Журнал филологических исследований. – 2023. – №. 2. – С. 76-81.
5. Атрощенко, И. Г. Анализ определений понятия «дискурс» в современной лингвистике / И. Г. Атрощенко. – Текст : непосредственный // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 12-1(54). – С. 26-31.
6. Аристотель. Этика / Аристотель. – Москва : Эксмо, 2019. – 384 с. – Текст : непосредственный.
7. Арутюнова Н. Д., Дискурс / Н. Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь. – Москва: Советская энциклопедия, 1990. – С. 136-137. – Текст : непосредственный.

8. Арутюнова, Н. Д. Фактор адресата / Н. Д. Арутюнова. – Текст : непосредственный // Известия Академии наук СССР. Серия литературы и языка. – Москва: Наука, 1981. – Т. 40. №4. – С. 356 – 367.
9. Ахмерова, Э. С. Текст как объект лингвистического исследования. / Э.С. Ахмерова – Текст : непосредственный // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов, 2012. – № 2 (13). – С. 24-27.
10. Бабаева, Е. В. Лингвокультурологические характеристики русской и немецкой аксиологических картин мира : специальность 10.02.20 «Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание» : диссертация на соискание ученой степени доктора филологических наук / Бабаева Елена Викторовна. – Волгоград, 2004. – 438с. – Текст : непосредственный.
11. Барт, Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. – Москва : Прогресс, 1989. – 616 с. – Текст : непосредственный.
12. Большаянова, Л. М. Внешняя организация газетного текста поликодового характера / Л.М. Большаянова. – Текст : непосредственный // Типы коммуникации и содержательный аспект языка. – 1987. – С. 50-56.
13. Быкова, О. И. Этноконнотация в парадигме когнитивной лингвистики / О. И. Быкова // Когнитивная лингвистика. Современное состояние и перспективы развития. Ч. 1. Материалы Первой международной школы-семинара по когнитивной лингвистике 26-30 мая, 1998 г / Отв. ред. Н.Н. Болдырев. – Тамбов: Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 1998. – С. 30-31. – Текст : непосредственный.
14. Быков, А. В. Концепция ценностей в социологии Э. Дюркгейма / А. В. Быков. – Текст : непосредственный // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены - 2009, № 3 (91). – С. 213-220.

15. Бычков В. В. Лексикон неонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / В. В. Бычков. – Москва : «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2003. – 607 с. – Текст : непосредственный.
16. Валгина, Н. С. Теория текста / Н. С. Валгина. – Москва: Логос, 2003. – 280 с. – Текст : непосредственный.
17. Валюшина, Н. М. Нелинейный текст как методическая проблема / Н. М. Валюшина. – Текст : непосредственный // Сибирский учитель. – 2020. – № 2(129). – С. 40-47.
18. Вебер, М. Критические исследования в области логики наук о культуре. Ю.Н. Давыдов (ред.) / М. Вебер // Макс Вебер. Избранные произведения. – Москва: Прогресс. – С. 416-494. – Текст : непосредственный.
19. Верина, К. А. Нелинейный (креолизованный) текст как способ объективации информации: структурные особенности и функциональная нагрузка / К. А. Верина. – Текст : непосредственный // Филологический аспект. – 2021. – № 5(73). – С. 82-92.
20. Виндельбанд, В. От Кантадо Ницше: История новой философии в ее связи с общей культурой и отдельными науками / В. Виндельбанд. – Москва : КАНОН-пресс, Кучково поле, 1998. – 496 с. – Текст : электронный. – URL: <http://iakovlev.org/zip/vindelband.pdf> (дата обращения 10.03.2024).
21. Винникова, Т. А. Когнитивные модели понимания кинотекста / Т. А. Винникова. – Текст : непосредственный // Омский научный вестник. – 2013. – № 3(119). – С. 114-117.
22. Водоватова, Т. Е. Видеоигра: текстовая природа, особенности семиотики / Т. Е. Водоватова, В. А. Кинчаров. – Текст : непосредственный // Вестник Международного института рынка. – 2019. – № 2. – С. 113-117.
23. Волков, И. И. Эволюция человека в "Феномене человека" Пьера Тейяра де Шардена / И. И. Волков. – Текст : непосредственный // Вестник

Тверского государственного университета. Серия: Философия. – 2021. – № 3(57). – С. 241-247.

24. Вольф, Е. М. О соотношении квалификативной и дескриптивной структуры в семантике слова и высказывания / Е. М. Вольф. – Текст : непосредственный // Известия РАН. Серия литературы и языка. – 1981. – Т. 40. – № 4. – С. 391-397.

25. Вольф, Е. М. Функциональная семантика оценки / Е. М. Вольф. – 2-е изд. – Москва : Едиториал УРСС, 2002. – 280 с. – Текст : непосредственный.

26. Воркачев, С. Г. Семантическое единство «страсть-бесстрастие» в народном анекдоте / С. Г. Воркачев. – Текст: непосредственный // Русистика без границ. – 2024. – Т. 8, № 3. – С. 33-42.

27. Ворожцова, И. Б. Культура общения в речевом взаимодействии: Речевой субъект на перекрёстке культур. Учебное пособие / И. Б. Ворожцова. – 2007. – 171 с. – Текст : непосредственный.

28. Выжлецов, Г. П. Аксиология в системе философского знания / Г. П. Выжлецов. – Текст : непосредственный // Вестник Санкт-Петербургского университета. Международные отношения. – 2010. – №4. – С. 34-39.

29. Выжлецов, Г. П. Аксиология в системе философского знания / Г. П. Выжлецов. – Текст : электронный // Вестник Санкт-Петербургского университета. Международные отношения. – 2010. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aksiologiya-v-sisteme-filosofskogo-znaniya> (дата обращения: 03.02.2024).

30. Гаджиев, К. С. Имидж как инструмент культурной гегемонии / К. С. Гаджиев. – Текст : непосредственный // Мировая экономика и международные отношения. – 2007. – № 12. – С. 4-18.

31. Гальперин И. Р., Стилистика английского языка. / И. Р. Гальперин // Москва: Высшая школа, – 1981. – С. 25-32. – Текст : непосредственный.

32. Гартман, Н. Этика Николай Гартман. Этика / Пер. с нем. А.Б.Глаголева / Н. Гартман. – Санкт-Петербург : Владимир Даль, – 2002. – 707 с. – URL: https://vk.com/doc-123708210_441917150 (дата обращения 11.02.2024). – Текст электронный.
33. Гридина, Т. А. «Читаем знаки»: аспекты восприятия игрового поликодового текста в пространстве современного города / Т. А. Гридина, Н. И. Коновалова. – Текст : непосредственный // Научный диалог. – 2022. – Т. 11. – № 8. – С. 166-184.
34. Гуляев, В. С. Развитие когнитивных способностей школьников при обучении лексике с использованием информационно-коммуникационных технологий на материале немецкого языка / В. С. Гуляев. – Текст : непосредственный // Международный студенческий научный вестник. – 2025. – № 5. – С. 54.
35. Гусаренко, С. В. Семантические структуры и энтропийные процессы в актуальном дискурсе научно-популярной статьи / С. В. Гусаренко. – Текст : непосредственный // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2008. – № 84. – С. 105-113.
36. Демьянков, В. З. Когнитивная лингвистика как разновидность интерпретирующего подхода / В. З. Демьянков. – Текст : непосредственный // Вопросы языкознания. – 1994. – № 4. – С. 17-33.
37. Дворко, Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности / Н. И. Дворко // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – № 10-1. – С. 24-27.
38. Дворко, Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческий поиск и экспериментирование // Сборник научных трудов SWorld. Вып. 3. Т. 49. — Одесса: КУПРИЕНКО СВ, 2013. – С. 41–45. – Текст : непосредственный.
39. Дейк, Т. А. ван. Дискурс и власть [Текст] : репрезентация доминирования в языке и коммуникации / Тен ван Дейк ; [пер. с англ. Е.

Переверзев, Е. Кожемякин]. – Москва : URSS, 2013. – 344 с. – Текст : непосредственный.

40. Демина, И. Н. «Ценности» в российском научном дискурсе / И. Н. Демина. – Текст: электронный // Вопросы теории и практики журналистики. – 2022. – №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennosti-v-rossiyskom-nauchnom-diskurse> (дата обращения: 11.04.2025).

41. Добрынин, О. В. Трансформация режиссерского замысла: от линейного повествования к омнидирекциональному пространству / О. В. Добрынин. – Текст : непосредственный // Культура и искусство. – 2024. – № 11. – С. 26-36.

42. Желтухина, М. Р. Специфика речевого воздействия тропов в языке СМИ : автореферат дис. ... доктора филологических наук : 10.02.19 / Желтухина Марина Ростиславовна. Ин-т языкознания РАН. – Москва, 2004. – 44 с. – Текст : непосредственный.

43. Евграфова, Ю. А. Вербальный и образно-зрительный компонент экранных текстов (на примере кино- и телетекстов) / Ю. А. Евграфова. – Текст : непосредственный // Научные исследования и разработки. Современная коммуникативистика. – 2020. – №. 1. – С. 32-38.

44. Ерофеева, И. В. Аксиология медиатекста в российской культуре : Ценностная рефлексия журналистики начала XXI века / И. В. Ерофеева. – Чита : Забайкальский государственный гуманитарно-педагогический университет им. Н.Г. Чернышевского, – 2009. – 297 с. – Текст : непосредственный.

45. Зарецкая, А. Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе: монография / А. Н. Зарецкая. – Челябинск : Абрис, – 2012. – 192 с. – Текст : непосредственный.

46. Калёнова, Н. А. Когнитивно-прагматические механизмы фразеологической объективации эмоций в частном эпистолярном дискурсе : автореферат дис. ... доктора филологических наук : 10.02.01 / Калёнова Наталья

Алексеевна; (Место защиты: Волгогр. гос. соц.-пед. ун-т). – Волгоград, 2016. – 39 с. – Текст : непосредственный.

47. Каменский, М. В. Дискурсообразующие характеристики цифровых художественных нарративов / М. В. Каменский. – Текст : непосредственный // Вестник Московского государственного университета. Гуманитарные науки. – 2026. – Вып. 6 (912). – С. 39-46.

48. Кант, И. Основы метафизики нравственности / И. Кант. – Текст : электронный. – URL: <https://vehi.net/zph/ikant.html> (дата обращения 10.04.2024).

49. Кара-Мурза, С. Г. Манипуляция сознанием / С. Г. Кара-Мурза. – Москва : Родина, 2018. – 432 с. – Текст : непосредственный.

50. Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – Волгоград : Перемена, 2002. – 331 с. – Текст : непосредственный.

51. Карасик, В. И. Языковые ключи / В. И. Карасик, Научно-исследовательская лаборатория "Аксиологическая лингвистика". – Москва : Гнозис, 2009. – 408 с. – Текст : непосредственный.

52. Кибрик, А. А. Анализ дискурса в когнитивной перспективе : диссертация ... доктора филологических наук в форме науч. докл. : 10.02.19. / Кибрик Андрей Александрович. – Москва, 2003. – 90 с. – Текст : непосредственный.

53. Коротаева, Е.В., Андрюнина А.С., Бездетко С.Н. Образовательный квест: анализ актуальной теории и практики обучения / Е.В. Коротаева, А.С. Андрюнина, С.Н. Бездетко. – Текст : электронный // Современные проблемы науки и образования. – 2022. – № 6. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32277> (дата обращения: 17.01.2026).

54. Кубрякова, Е. С. О понятиях дискурса и дискурсивного анализа в современной лингвистике (Обзор) / Е. С. Кубрякова. – Текст : непосредственный // Дискурс, речь, речевая деятельность: функциональные и структурные аспекты : Сборник обзоров / РАН. ИНИОН. Центр гуманитарных

научно-информационных исследований. Отдел языкознания; Редкол.: Ромашко С.А., отв. ред. и др. – Москва : Институт научной информации по общественным наукам РАН, 2000. – С. 5-13.

55. Лавриненко, И.Н. Стратегии и тактики мены коммуникативных ролей в современном англоязычном кинодискурсе: автореферат диссертации ... кандидата филологических наук: 10.02.04. – Харьков, 2011. – 20 с. – Текст : непосредственный.

56. Лаптева, Н. М. Обзор современных исследований влияния видеоигр на когнитивные процессы / Н. М. Лаптева. – Текст : непосредственный // Современная зарубежная психология. – 2023. – Т. 12, № 4. – С. 111-122.

57. Левушкина, О. Н. Интеграция работы с традиционными текстами и текстами новой природы в современном процессе обучения русскому языку / О. Н. Левушкина. – Текст : непосредственный // Наука и школа. – 2025. – № 2. – С. 207-217.

58. Луканина, М. В. Нарративное манипулирование / М. В. Луканина, Л. К. Салиева. – Текст : непосредственный // Государственное управление. Электронный вестник. – 2014. – № 46. – С. 210-225.

59. Лутовинова, О. В. Языковая личность в виртуальном дискурсе : диссертация ... доктора филологических наук : 10.02.19. / Лутовинова Ольга Васильевна. – Волгоград, 2013. – 437 с. – Текст : непосредственный.

60. Люльчева, Е. М. Лингвистические и экстралингвистические аспекты изучения кинодискурса / Е. М. Люльчева. – Текст : непосредственный // Культура и цивилизация. – 2017. – Т. 7, № 5А. – С. 70-80.

61. Макаров, М. Л. Основы теории дискурса / М. Л. Макаров. – Москва : Гнозис, 2003. – 280 с. – Текст : непосредственный.

62. Мазукабзова, М. Х. Компьютерно-игровой дискурс интерактивного кино как формат субъективной рефлексии молодежной культуры / М. Х.

Мазукабзова. – Текст : непосредственный // Вестник филологических наук. – 2026. – Т. 6, № 2. – С. 128-134.

63. Мазукабзова, М. Х. Поликодовый текст как основа специфического дискурса в жанре интерактивного кино / М. Х. Мазукабзова. – Текст : непосредственный // Языки мира в транснациональном измерении и пространстве : Сборник материалов II Казанского международного лингвистического форума, Казань, 22–24 мая 2025 года. – Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2025. – С. 180-183.

64. Мазукабзова, М. Х. Вербальные и невербальные языковые средства коммуникации в формировании пользовательского выбора в интерактивном кино Detroit: Become Human / М. Х. Мазукабзова, М. В. Каменский. – Текст : непосредственный // Гуманитарные и юридические исследования. – 2025. – Т. 12, № 3. – С. 524-531.

65. Мазукабзова, М. Х. Интерактивное кино как дискурсивное пространство субъективной рефлексии в современной молодёжной культуре / М. Х. Мазукабзова. – Текст : непосредственный // Бюллетень гуманитарных исследований в междисциплинарном научном пространстве. – 2025. – № 1(5). – С. 89-91.

66. Мазукабзова, М. Х. Интерактивное кино как способ иммерсивной трансляции социально-культурных тем / М. Х. Мазукабзова. – Текст : непосредственный // Всероссийские научные чтения - 2024 : сборник статей IV Всероссийской научно-практической конференции, Петрозаводск, 20 ноября 2024 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2024. – С. 70-75.

67. Мазукабзова, М. Х. Интерактивное кино как синтез понятий «фильм» и «видеоигра» / М. Х. Мазукабзова. – Текст : непосредственный // Молодая наука в современном университете : Материалы II Международной научно-практической конференции, Владимир, 10 апреля 2024 года. – Владимир:

Владимирский государственный университет им. А.Г. и Н.Г. Столетовых, 2024. – С. 86-89.

68. Мазукабзова, М. Х. Интерактивное кино как новый вид медиа-продукта / М. Х. Мазукабзова. – Текст : непосредственный // Актуальные вопросы современной науки и образования : сборник статей XXXIV Международной научно-практической конференции. В 2 частях, Пенза, 20 декабря 2023 года. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2023. – С. 221-223.

69. Манаенко, Г. Н. Дискурс и лингвистические параметры его описания / Г. Н. Манаенко. – Текст : непосредственный // Дискурс как универсальная матрица вербального взаимодействия. – Москва : Ленанд, 2018. – С. 17-30.

70. Марьянчик, В. А. Аксиологическая структура медиа-политического текста : лингвостилистический аспект : диссертация ... доктора филологических наук : 10.02.01 / Марьянчик Виктория Анатольевна. – Архангельск, 2013. – 382 с. – Текст : непосредственный.

71. Мельничук, В.А. Аксиологическая динамика русской лексики : конец XVIII - начало XXI в. : диссертация ... кандидата филологических наук : 10.02.01 / Мельничук Виктория Александровна. – Санкт-Петербург, 2017. – 212 с. – Текст : непосредственный.

72. Мехоношин, В. Ю. Метанарратив современных сериалов: феномен нарративной сложности / В. Ю. Мехоношин. – Текст : непосредственный // Общество. Среда. Развитие. – 2024. – № 4(73). – С. 33-39.

73. Значение языковой единицы (знака) и его место в процессе изучения иностранного языка / Г. А. Мкртчян, Е. А. Вечерина, И. А. Ременникова, Л. А. Чепракова. – Текст : непосредственный // Труды МАИ. – 2005. – № 19. – С. 1.

74. Муратов, С. А. Пристрастная камера : учеб. пособие для студентов вузов / С. А. Муратов ; С. А. Муратов. – 2-е изд., испр. и доп.. – Москва : Аспект Пресс, – 2004. – 185 с. – Текст : непосредственный.

75. Мурясов, Р. З. Опыт анализа оценочного высказывания / Р. З. Мурясов, А. С. Самигуллина, А. Л. Федорова. – Текст непосредственный // Вопросы языкознания. – 2004. – № 5. – С. 67-78.

76. Назмутдинова, С. С. Пути достижения гармоничного перевода в кинодискурсе / С. С. Назмутдинова. – Текст : непосредственный // Вестник Челябинского государственного университета. – 2007. – № 22. – С. 90-94.

77. Никитенко, А. А. Интерактивность, мультимедийность, гипертекстуальность как детерминирующие типологические признаки сетевых изданий / А. А. Никитенко. – Текст : непосредственный // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. – 2009. – № 1. – С. 159-166.

78. Ницше, Ф. К генеалогии морали / Ф. Ницше. – Текст : электронный. – URL: <https://www.nietzsche.ru/works/main-works/genealogia/> (дата обращения 19.02.2024).

79. Новоспасская, Н. В. Терминосистема теории поликодовых текстов / Н. В. Новоспасская, Н. М. Дугалич // Русистика. – 2022. – Т. 20, № 3. – С. 298-311.

80. Омелаенко, Н. В. Становление понятия «ценности» в европейской философии: аналитический обзор / Н. В. Омелаенко, О. Е. Яцевич. – Текст электронный // Гуманитарные и социальные науки. – 2023. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stanovlenie-ponyatiya-tsennosti-v-evropeyskoy-filosofii-analiticheskiy-obzor> (дата обращения: 11.04.2026).

81. Плахтиенко, О. П. Феномен нелинейного текста в художественной литературе: история развития и современные формы. Роман М. Павича "Семь смертных грехов" / О. П. Плахтиенко, Ю. А. Коровкина. – Текст :

непосредственный // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. – 2017. – № 4(27). – С. 39-48.

82. Кадилов, М. Проектирование виртуальных миров. Теория и практика дизайна уровней / М. Кадилов. – Екатеринбург : Ridero, – 2023. – 396 с. – Текст : непосредственный

83. Прокопьев, А. И. Особенности разработки компьютерной игры в жанре "интерактивное кино" / А. И. Прокопьев. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2023. – № 19(466). – С. 25-27.

84. Прохоров, Ю. Е. Концепт, текст, дискурс в структуре и содержании коммуникации : диссертация ... доктора филологических наук 10.02.01. / Прохоров Юрий Евгеньевич. – Москва-Екатеринбург, 2006. – 338 с. – Текст : непосредственный.

85. Маликова Е.В., Пьянова О.А. Интерактивное кино как инструмент развития рефлексии в молодежной среде / Е.В. Маликова, О.А. Пьянова. – Текст : непосредственный // Международный студенческий научный вестник. – 2015. – № 5 (8). – С. 294-303.

86. Рацибурская, Л. В. Проблема поликодовости как синтеза вербальных и невербальных средств воздействия (на материале медийных новообразований) / Л. В. Рацибурская, С. Г. Бусарева. – Текст : непосредственный // Вестник Санкт-Петербургского университета. Язык и литература. – 2021. – Т. 18, № 4. – С. 831-846.

87. Розенталь, Д. Э. Пособие для учителей / Д. Э. Розенталь. – Текст : непосредственный // Словарь-справочник лингвистических терминов. – Москва, 1985. – 357 с.

88. Садикова, В. А. Об актуальности дискурса как динамической категории (перечитывая В.Г. Борботько) / В. А. Садикова. – Текст : непосредственный // Лингвориторическая парадигма: теоретические и прикладные аспекты. – 2017. – № 22-1. – С. 41-44.

89. Самкова, М. А. Кинотекст и кинодискурс: к проблеме разграничения понятий / М. А. Самкова. – Текст : непосредственный // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2011. – № 1(8). – С. 135-137.
90. Семеновских, Т. В. Феномен "клипового мышления" в образовательной вузовской среде / Т. В. Семеновских. – Текст : непосредственный // Интернет-журнал Науковедение. – 2014. – № 5(24). – С. 134.
91. Серебренникова, Е. Ф. Аксиологическое измерение дискурса / Е. Ф. Серебренникова. – Текст : непосредственный // Вестник Московского государственного лингвистического университета. – 2015. – № 21(732). – С. 128-137
92. Сидоров, В. В. Квест, как интерактивная форма практических занятий (на примере обучения по кафедре уголовного процесса) / В. В. Сидоров. – Текст : непосредственный // Прикладная психология и педагогика. – 2017. – Т. 2, № 2. – С. 1-7.
93. Синеева, Т. А. Когнитивные модели экономической метафоры во французском медийном дискурсе : автореферат дис. ... кандидата филологических наук : 10.02.05 / Синеева Татьяна Александровна. – Иркутск, 2007. – 16 с. – Текст : непосредственный.
94. Скворцова, А. В. Этапы становления и исторического развития аксиологической теории / А. В. Скворцова. – Текст : непосредственный // XX юбилейные Царскосельские чтения : материалы международной научной конференции, Санкт-Петербург, 20–21 апреля 2016 года. Том 1. – Санкт-Петербург: Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина, 2016. – С. 275-280.
95. Слепенчук, Р. Ю. Аксиологическая система анимационного дискурса (на материале компьютерного научно-фантастического фильма "Wall-E") / Р. Ю. Слепенчук. – Текст : непосредственный // Гуманитарные и социальные науки. – 2022. – Т. 93, № 4. – С. 99-105.

96. Слышкин, Г. Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа) / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. – Москва : Водолей Publishing, 2004. – 153 с. – Текст : непосредственный.
97. Солодилова, И. А. Способы концептуализации оценки в немецком языке (на материале немецкоязычной художественной прозы) : диссертация ... доктора филологических наук специальность : 10.02.04. / Солодилова Ирина Анатольевна. – Уфа, 2014. – 538 с. – Текст : непосредственный.
98. Сонин, А. Г. Общепсихологические и когнитивные механизмы понимания мультимедийных текстов / А. Г. Сонин. – Текст : непосредственный // Вопросы психолингвистики. – 2003. – № 1. – С. 43-56.
99. Сонин, А. Г. Понимание поликодовых текстов: когнитивный аспект / А. Г. Сонин ; Рос. акад. наук, Ин-т языкознания. – Москва : Ин-т языкознания РАН, 2005. – 219 с. – Текст : непосредственный.
100. Сонин, А. Г. Экспериментальное исследование поликодовых текстов: основные направления / А. Г. Сонин. – Текст : непосредственный // Вопросы языкознания. – 2005. – № 6. – С. 115-123.
101. Степанов, В. Н. Провокативный дискурс массовой коммуникации : автореферат дис. ... кандидата филологических наук специальность 10.01.10. / Степанов Валентин Николаевич. – Санкт-Петербург, 2005. – 37 с. – Текст : непосредственный.
102. Сторожева, С. П. Мультипликация как фактор формирования межкультурной компетентности / С. П. Сторожева, Н. Л. Микиденко. – Текст : непосредственный // Идеи и идеалы. – 2017. – Т. 2, № 1(31). – С. 12-24.
103. Сундикова, М. В. Структурирование и реализация ценностей в видеоиграх / М. В. Сундикова, К. В. Фофанова. – Текст : непосредственный // Огарёв-Online. – 2020. – № 9(146). – С. 6.

104. Сычев А. А. От игры к доверию: роль игровых практик в формировании социального капитала / А. А. Сычев. – Текст : непосредственный // Этическая мысль. – 2018. – Т. 18. № 2. – С. 138-144.

105. Тамбиянц, Ю. Г. Постэкономические ценности общественного сознания / Ю. Г. Тамбиянц, О. С. Уварова (Михайленко). – Текст : непосредственный // Теория и практика общественного развития. – 2016. – № 2. – С. 30-32

106. Телегина, В. А. Средства выражения оценки в характеристике политической элиты (на материале современной французской прессы) : диссертация ... кандидата филологических наук 10.02.05 / Телегина Виктория Александровна. – Воронеж, 2021. – 200 с. – Текст : непосредственный.

107. Туманов, А. И. Отечественный кинематограф и его значение в формировании национальной идентичности / А. И. Туманов. – Текст : непосредственный // Наука. Культура. Общество. – 2021. – Т. 27, № 3. – С. 35-49.

108. Тураева, З. Я. Лингвистика текста / З.Я. Тураева. – Москва : 1986. – 126 с. – Текст : непосредственный.

109. Уварова, Е. А. Фотомонтаж как средство реализации комического в поликодовом тексте (на примере новостных текстов портала "The Onion") / Е. А. Уварова. – Текст : непосредственный // Гуманитарные и социальные науки. – 2018. – № 4. – С. 145-153.

110. Уткин, А. Белое зеркало : учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / А. Уткин, Н. Покровская. – Москва : Альпина Паблишер, 2020. – 236 с. – Текст : непосредственный.

111. Ушакова, Н. Л. Формирование межкультурной компетенции студентов языкового вуза на основе аутентичных текстов (шведский язык как второй иностранный) : диссертация ... кандидата педагогических наук : 13.00.02. / Ушакова Нина Леонидовна. – Санкт-Петербург, 2010. – 336 с. – Текст : непосредственный.

112. Фрумкин, К. Г. Глобальные изменения в мышлении и судьба текстовой культуры / К. Г. Фрумкин. – Текст : непосредственный // Ineternum. – 2010. – № 1(2). – С. 26-36.

113. Фуко, М. Археология знания [Текст] = L'Archeologie du savoir / М. Фуко ; [пер. с фр. М. Б. Раковой, А. Ю. Серебрянниковой ; вступ. ст. А. С. Колесникова ; Федер. целевая прогр. «Культура России»]. – Санкт-Петербург : Гуманитарная академия, 2004. – 412 с. – Текст : непосредственный.

114. Савоськина, А. М. Понятие «Ценность» в работах М. Хайдеггера и Ф. Ницше / А. М. Савоськина. – Текст : электронный // Вестник ОГУ. – 2014. – №7(168). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-tsennost-v-rabotah-m-haydeggera-i-f-nitsshe> (дата обращения: 18.02.2024).

115. Хамзина, Г. К. Когнитивно-прагматические механизмы образования высказываний-номинативов / Г. К. Хамзина. – Текст : непосредственный // Ученые записки Казанского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2006. – Т. 148, № 3. – С. 168-175.

116. Хотин, Д. М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино / Д. М. Хотин. – Текст : непосредственный // Культура и искусство. – 2025. – № 1. – С. 50-66.

117. Чернявская, В. Е. Лингвистика текста. Поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность / В. Е. Чернявская. – Москва : Общество с ограниченной ответственностью "Книжный дом "ЛИБРОКОМ", 2009. – 248 с. – Текст : непосредственный.

118. Чернявская, В. Е. Медиальный поворот в лингвистике: поликодовые и гибридные тексты / В. Е. Чернявская. – Текст : непосредственный // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2013. – № 2(23). – С. 122-127.

119. Чичерина, Ю. В. Текст как основа коммуникативной деятельности на иностранном языке / Ю. В. Чичерина. – Текст : непосредственный // Известия

Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена.
– 2009. – № 112. – С. 211-214.

120. Шакалов, И. И. Коммуникативно-речевые способы реализации молодежной политики в эпоху СВО / И. И. Шакалов, В. Д. Таказов. – Текст : непосредственный // Вестник Пятигорского государственного университета. – 2024. – № 3. – С. 127-133.

121. Шелер, М. Избранные произведения / М. Шелер. – Москва: Издательство "Гнозис", – 1994. – 490 с. – Текст : непосредственный.

122. Шелл, Д. Гейм Дизайн: Как создать игру, в которую будут играть все / Д. Шелл. – Москва : Альпина Паблишер, – 2021 – 631 с. – Текст : непосредственный

123. Шехтман, Н. А. Понимание речевого произведения и гипертекст / Н.А.Шехтман. – Текст : непосредственный. – Оренбург: Изд-во ОГПУ, 2005. – 168 с.

124. Щерба, Л. В. О тройном аспекте языковых явлений и об эксперименте в языкознании / Л. В. Щерба. – Текст : непосредственный // Языковая система и речевая деятельность. – Москва : Едиториал УРСС, 2004. – С. 24–39.

125. Щерба, Л. В. Языковая система и речевая деятельность / Л. В. Щерба. – Ленинград: Наука, 1974. – 427 с.

126. Jakobson, R. Лингвистика и поэтика / Р. Якобсон // Структурализм: «за» и «против». – Москва: Прогресс, – 1975. – 469 с.

127. Ячная, В. О. Современные технологии автоматического распознавания средств общения на основе визуальных данных / В. О. Ячная, В. Р. Луцив, Р. О. Малашин // Компьютерная оптика. – 2023. – Т. 47, № 2. – С. 287-305

128. Aston, J., Gaudenzi, S. Interactive documentary: setting the field / J. Aston, S. Gaudenzi. – Text: direct // Studies in Documentary Film. – 2012. – Vol. 6, No. 2. – P. 125–139.

129. Austin, J. L. *How to Do Things with Words* / J. L. Austin. – Oxford: University Press, – 1962. – 166 p. – Text : direct.
130. Baily, S.J. *Immersive Theatre and Audience Experience* / S. J. Baily. – Text : direct // *Theatre Journal*. – 2012. – Vol. 64(3). – P. 356-372.
131. Braida, N. Web documentary. Documenting reality in the post-media age / N. Braida. – Text : direct // *Academico*, – 2013. – 157 p.
132. Crawford, C. *The art of computer games*. – Berkeley: Osborne/McGraw-Hill. – 1984. – 113 c. – Text : direct.
133. Clark, H. H. *Using Language*. – Cambridge: Cambridge University Press, – 1996. – 432 p. – Text : direct.
134. Flanagan, M., Nissenbaum, H. *Values at Play in Digital Game*. – Cambridge, Mass., USA: MIT Press, – 2014. – 207 p. – Text : direct.
135. Flanagan, M., Nissenbaum, H., Belman, J., Diamond, J. *A Method for Discovering Values in Digital Games* // 3rd Digital Games Research Association International Conference: «Situating Play». – Tokyo: DiGRA, – 2007. – P. 752–760. – Text : direct.
136. Gaudenzi, S. *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. London, January. – 2013. – 308 p. – Text : direct.
137. Genvo, S. *Defining and Designing Expressive Games: The Case of Keys of a Gamespace* / S. Genvo. – Text : direct // *Kinephanos*. – 2016. – Special Issue. – P. 90–106.
138. Gifrau, A. *The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre*. – Text : electronic. – Academia.edu – 2014. – URL:
https://www.academia.edu/1491044/The_Interactive_Documentary._Definition_Proposal_and_Basic_Features_of_the_New_Emerging_Genre (date of access: 03.03.2024).

139. Green, M.C., Brock, T.C. The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. 2000. – Text : electronic. – URL: https://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/the_role_of_transportation_in_the_persuasiveness_of_public_narratives.pdf (date of access: 03.03.2024).
140. Jenkins, H. Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century // The MIT Press. – 2014. – Text : electronic. – URL: http://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf
141. Lago, F. A. Axioematic analysis of brand names in English: A semanticopr pragmatic approach to branding / F. A. Lago. – Text : direct // Multilingualism in Specialist Communication (Proceedings of the 10th European Symposium on Language for Special Purposes) / Gerhard Budin (ed.). – Vienna : IITF/Infoterm, 1996. –Vol. II. – P. 991–1010.
142. Morris, C. W. Foundations of the theory of signs / C. W. Morris. – Text : direct // International Encyclopedia of Unified Science / ed. by O. Neurath. – Chicago: Chicago University Press, 1938. – P. 1–59. – Text : direct.
143. Murray, J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press, 1997. – Text : direct.
144. Nash, K. Modes of Interactivity: Analyzing the Web-Doc / K. Nash. – Text : direct // Media, Culture and Society. – 2012. – Vol. 34, No. 2. – P. 195–210.
145. Nash, K. What is interactivity for? The social dimension of web-documentary participation / K. Nash. – Text : direct // Journal of Media and Cultural Studies. – 2014. – Vol. 28, No. 4. – P. 383-395.
146. Schneider, C. Immersion and Media Art: Towards a Cultural Theory of Presence / C. Schneider. – Text : direct / Leonardo. – 2015. – Vol. 48(1). – P. 45–52.
147. Searle, J. R. Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language. – Cambridge: Cambridge University Press, 1969. – 203 p. – Text : direct.

148. Sreya, M. The Paradox of Choice in Interactive Fiction: A Critical Analysis of Bandersnatch's 'Choose-Your-Own-Adventure' Structure / M. Sreya. – Text : direct // Journal of Comparative Literature and Aesthetics. – Vol. 46, No. 4. – 2023. – P. 102-112.

149. Vikulova, L. G. Retrospective semiometrics of the sign valeur / L. G. Vikulova, E. G. Tareva, E. F. Serebrennikova [et al.]. – Text : electronic // XLinguae. – 2020. – Vol. 13, No. 1. – P. 169–183. – URL: http://xlinguae.eu/files/XLinguae1_2020_13.pdf (date of access: 03.03.2024).

Источники эмпирического материала

150. Интерактивное кино Life is Strange. – Text : electronic. – URL: <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-us> (дата обращения: 16.04.2026).

151. Интерактивное кино Detroit: Become Human. – Text : electronic. – URL: <https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human> (дата обращения: 16.04.2026).

152. Интерактивное кино Black mirror: Bandersnatch. – Text : electronic. – URL: <https://www.imdb.com/title/tt9495224/> (дата обращения: 16.04.2026).

153. Интерактивное кино Heavy rain. – Text : electronic. – URL: <https://www.quanticroam.com/en/heavy-rain> (дата обращения: 16.04.2026).

154. Интерактивное кино Тургор. – Text : electronic. – URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=848927837&ysclid=mpcxe4c5mo802785749> (дата обращения: 16.04.2026).

155. Интерактивное кино Мор. Утопия. – Text : electronic. – URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=545899024> (дата обращения: 16.04.2026).