



На правах рукописи

МАЗУКАБЗОВА Мадина Хасиновна

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

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание учёной степени
кандидата филологических наук

Специальность 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-
сопоставительная лингвистика

Ставрополь – 2026

Работа выполнена в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Северо-Кавказский федеральный университет»

Научный руководитель **Каменский Михаил Васильевич**
доктор филологических наук, доцент

Официальные оппоненты **Желтухина Марина Ростиславовна**
доктор филологических наук, профессор,
ФГАОУ ВО «Пятигорский государственный университет»,
директор, главный научный сотрудник научно-образовательного центра «Человек в коммуникации»

Шевченко Вячеслав Дмитриевич
доктор филологических наук, доцент, ФГАОУ ВО
«Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева», заведующий кафедрой английской филологии

Ведущая организация ФГБОУ ВО «Адыгейский государственный университет»,
г. Майкоп

Защита состоится «14» декабря 2026 г. в 16:00 часов на заседании диссертационного совета по филологическим наукам 24.2.398.06 при ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет» по адресу: 355017, г. Ставрополь, ул. Пушкина, 1, корпус 20, аудитория 312.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке и на сайте ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет» по адресу: 355017, г. Ставрополь, ул. Пушкина, 1,
<https://ncfu.ru/upload/medialibrary/71f/evt8befm4ftyne0xhvp8yxgtcmswhq8r/Dissertatsiya-Mazukabzova.pdf>

С авторефератом можно ознакомиться на сайте СКФУ: <https://ncfu.ru/nauka/dissertatsionnye-sovety/obyavleniya-o-zashchite-dissertatsiy/36900/>.

Автореферат разослан «____» октября 2026 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
доктор филологических наук, доцент



М.В. Каменский

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

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 когнио-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 активизирует 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, активизируя

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.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Введение содержит обоснование актуальности исследования, формулировку

его объекта, предмета, цели, задач и положений, выносимых на защиту, а также описание научной новизны, теоретической и практической значимости работы.

В первой главе **«Интерактивное кино как новый дискурсивный вид синкретичного художественного произведения»** осуществляется делимитация терминов «фильм» и «видеоигра» в рамках определения понятия «интерактивное кино»; определяются функционально-прагматические характеристики интерактивного кино в аспекте формирования нового вида синкретичного художественного произведения; выявляется роль аксиологических установок автора сценария в пространстве интерактивного кино.

Кинематограф считается одним из самых значимых видов медиа XX столетия (Туманов, 2021). Несмотря на множество технических нововведений и развитие форм поликодовой динамической экспликации авторского замысла в традиционном кинематографе не предусматривалась возможность выбора сюжета и его дальнейшего развития, а также отсутствовала интеракция с предметами и персонажами. Интеракция реципиента с кинопроизведением заключалась только в выборе времени и места просмотра, при этом взаимодействие с самим продуктом было невозможно. Качественный скачок в сфере производства медиапродуктов произошел с развитием компьютерных технологий. Так, в 1982 году появилась компьютерная игра с компонентами видео «Dragon's Lair», в которой в определенный момент времени игроку предоставлялась возможность выбора следующего действия. В дальнейшем возникли новые способы интеракции и современные цифровые технологии позволили вставлять в интерактивное кино целые видеофрагменты (Мазукабзова, 2024, с. 87). Таким образом, уровень интерактивности видеоигр стал существенно большим по отношению к традиционному кинематографу.

В нашем исследовании видеоигра дефинируется как компьютерная программа, которая имитирует определенные ситуации или реальность через интерактивное развлечение. В отличие от традиционного кинематографа, в видеоигре игрок может использовать различные электронные устройства, с помощью которых он взаимодействует с видеоигровым продуктом. Даже игры с

линейным повествованием можно считать интерактивными, так как игроку нужно взаимодействовать с разными предметами и персонажами во время продвижения по сюжетной линии.

В дальнейшем появились так называемые «игры-песочницы», в которых игроки могли взаимодействовать с предметами и отойти от основного сюжета. Видеоигра «Elite» (1984) 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 достигает высшего уровня, и игровой процесс зависит полностью от игрока.

Исследование показало, что интерактивное кино начало приобретать свои специфические черты к концу XX века, когда в 1997 году вышла компьютерная игра «The Last Express», причисляемая к жанру квеста, где участники должны решать определенные задачи (Коротаева, 2022). Квест является одним из ключевых жанров и характеризуется возможностью исследования вымышленного мира, решением определенных игровых задач посредством взаимодействия с окружающим миром и NPC персонажами (неигровыми персонажами компьютерной игры) (Сидоров, 2017, с. 3). Выявлено, что 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.

Компьютерная игра «The Last Express» была первой проработанной

интерактивной игрой, которая имела характеристики интерактивного кино: взаимодействие игрока с предметами и возможность выбирать из разных предложенных реплик. Игра была создана с использованием технологий ротоскопирования, при этом ее отличительной чертой было то, что события видеоигры происходили в настоящем времени, а сюжет полностью зависел от игрока. Игрок мог изменить ход нарратива, не только взаимодействуя с предметами, но также и своим бездействием. Способность выбирать из предложенных вариантов дальнейшее развитие событий сюжета и его логическое завершение делают реципиента игрового пространства соавтором произведения (Уткин, 2020). Каждое принятое решение в игре напрямую влияет на конечный исход. Учитывая то, что игра имеет только одну «истинную» концовку, а остальные являются предположительными, у игрока есть возможность вернуться к точке бифуркации сюжета и увидеть альтернативные варианты развития событий.

Учитывая то, что термин «интерактивность» используется как в области кинематографии, так и в области видеоигр, существует необходимость делимитации этих двух понятий. Исследование показало, что как в фильмах в жанре интерактивного кино, так 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. Компьютерные игры, в свою очередь, предполагают активное участие игрока, который непосредственно взаимодействует с виртуальным миром и, принимая решения, влияет на ход событий. 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 реализацию игровой механики. Интерактивное кино – это жанр компьютерной игры, включающий 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.

Говоря о дискурсе интерактивного кино, мы рассматриваем его как разновидность компьютерно-игрового дискурса, противопоставляемую традиционному кинодискурсу. В свою очередь компьютерно-игровой дискурс, являющийся подвидом компьютерного дискурса, понимается в настоящем исследовании как текст, погруженный в ситуацию общения посредством электронных средств связи и, прежде всего, компьютера. Поскольку в интерактивном кино реципиент взаимодействует с повествованием через виртуального персонажа в созданной реальности, то в данной работе мы также учитываем характеристики дискурса интерактивного кино как специфической формы виртуального дискурса (Мазукабзова, 2023, с. 222).

В настоящем исследовании под кинодискурсом мы понимаем связный компонент кинофильма, в котором вербальные и невербальные единицы языка актуализируются в совокупности с экстралингвистическими компонентами, образуя целостный поликодовый текст, который, в свою очередь, обладает характеристиками интертекстуальности и контекстуальности. Интерактивное кино совмещает в себе элементы кинодискурса, а также игровые механики видеоигры, тем самым реализуя гибридную форму повествования. Дискурс интерактивного кино схож с кинодискурсом по структуре повествования и способам формирования сюжета. Отличительной чертой является наличие разветвленных сюжетных линий и возможность выбора игрока, что вносит нелинейность и вариативность нарратива.

Говоря о структурно-содержательных особенностях интерактивного кино как жанра компьютерно-игрового дискурса, мы отмечаем его иммерсивность.

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. Иммерсивность тесно связана не только с физическим присутствием реципиента, но и с эмоциональным и когнитивным погружением в продукт, в котором реципиент является активным, а не пассивным наблюдателем (Grau, 2003).

Наиболее ярко интеграция иммерсивности наблюдается в театральных и перформативных формах искусства. Иммерсивный театр является ярким примером отсутствия традиционного разделения ролей и степени участия зрителя в действиях на сцене. Иммерсивность в кино появилась относительно недавно. Первые попытки внедрения иммерсивного подхода в кинематограф были сделаны в конце прошлого столетия. За последние несколько десятилетий интерактивное кино стало развиваться динамичнее и приобрело новые формы. Будучи иммерсивным жанром, интерактивное кино разрывает грань между интерактивным нелинейным повествованием и традиционным кинематографом.

Основными характеристиками интерактивного кино являются нелинейность сюжета, иммерсивность, интерактивность и использование мультимедийных элементов. Особое внимание в интерактивных кинопроизведениях уделяется созданию схем выбора и последствий принятия решений, которые обеспечивают логику переходов между сюжетными развилками и формируют уникальный пользовательский опыт. 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.

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 развертывание нарратива и становится иллокутивным актом, определяющим ход сюжета интерактивного кино. Интерактивное кино демонстрирует, каким образом традиционные лингвистические функции языка переосмысливаются в цифровом пространстве, где граница между автором и реципиентом размывается, создавая персональный вовлекающий опыт. Коммуникативный функционал в интерактивной кинопрактике реализуется в комплексе через вербальные конструкции, например, использование повелительного наклонения, эмоционально окрашенной лексики, риторических вопросов и т.д., а также через невербальные коды, например, через механику интерактивного кино, цветовые решения, музыкальное сопровождение и т.д.

В интерактивном кино аксиологическое пространство включает комплекс ценностей, транслируемых автором сценария реципиенту. 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 к историческим периодам; 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 к ним); *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 симпрактический

характер и используются для стимуляции игрового процесса, подталкивая реципиента к определенным действиям. Структурирование и трансляция аксиологических установок зависят от разных факторов, например, от интересов компании, которая производит данный продукт, сценаристов, которые составляют диалоги, а также от осознанного выбора реципиента.

Импликация аксиологических установок в интерактивном кино производится на ранних этапах производства, так как разработчики изначально создают вымышленный мир, в котором инкорпорированы определенные ценностные доминанты. 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 базовыми являются свобода воли, ответственность и самоидентификация (Сычев, 2018, с. 141).

Ценностные установки осознанно кодируются разработчиками, так как при отсутствии внутриигровой идеологии интерактивное кино становится набором фактов и миссий, которые не будут стимулировать реципиента и способствовать созданию единого нарратива игры. Вслед за М. Фланаганом и Х. Ниссембаумом выделены следующие инструменты, конструирующие ценности в интерактивном кино: правила взаимодействия с NPC, доступные действия, персонажи, правила взаимодействия с окружающей средой, игровая карта, эстетика игрового мира и контекст. Трансляция аксиологических установок зависит не только от структуры повествования, но и от сознательного конструирования контекста интерактивного кино (Flanagan, Nissenbaum, 2014, p. 10).

Таким образом, в интерактивном кино разработчиками транслируются нравственные, эстетические, мировоззренческие и научные ценности, а использование социально важных тем усиливает воздействие на реципиента, делая его соавтором повествования. Интерактивное кино отражает ключевые тенденции цифровой эпохи, где молодежь стремиться к активному участию в медиапространстве и самоидентификации через прожитый игровой опыт.

Во второй главе «Лингвопрагматические средства речевого воздействия в поликодовом тексте компьютерных игр в жанре интерактивного кино» рассматриваются линейный и нелинейный тексты в дискурсе интерактивного кино; анализируется поликодовый текст как основа компьютерно-игрового дискурса; рассматриваются структурные и функциональные особенности поликодового текста в дискурсивном пространстве интерактивного кино.

Поликодовый текст интерактивного кино характеризуется нелинейной структурой и интеграцией вербальных, невербальных, паравербальных и интерактивных кодов, что определяет его основные структурные и функциональные особенности с акцентом на пользовательское вовлечение. На основе нелинейности, многослойности, интерактивной гипертекстуальности он включает в себя несколько уровней репрезентации информации: вербальный, графический и визуальный.

Графический уровень в поликодовом тексте – это способы оформления вербального текста и элементы его визуального представления. Данный уровень включает размещение текста, шрифт, временные параметры появления и исчезновения текста и структурирование информации через визуальную иерархию.

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. 1).



Рисунок 1 – Пример шрифта в интерактивном кино «Life is Strange»

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. Поликодовый текст интерактивного кино строится как структурное, смысловое и функциональное целое, направленное на воздействие на реципиента, которое достигается благодаря влиянию на разные органы чувств, разные механизмы восприятия, а также обращению к эмоциональному и рациональному сознанию реципиента (Анисимова, 1992, с. 73). Поликодовый текст осложняет анализ информации, расширяя выразительные возможности медиатекста. Когнитивная обработка информации происходит на структурном, лексическом и семантическом этапах.

Структурный этап отвечает за идентификацию визуальных компонентов, таких как кадр, цвет, композиция и т.д. Реципиент, получая информацию, в первую очередь обрабатывает сенсорные сигналы. Визуальные сигналы на экране 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).

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 векторов повествования (Гуляев, 2025, с. 54).

Семантический этап представляет собой процесс извлечения смысла и понимания значения элементов в едином нарративе элементов продукта. Реципиент, помимо простого декодирования, связывает единицы и погружается в целостное нарративное пространство (Лаптева, 2023, с. 114).

Например, в эпизоде «Confession» в интерактивном кино *Detroit: Become Human* главный герой Коннор анализирует повреждения другого андроида и взаимодействует с ним, используя следующие реплики: «*Wounds*» (раны), «*Pity*» (жалость), «*Tell the truth*» (сказать правду), «*Convince*» (убедить), «*Order*»

(приказать), «*Frighten*» (запугать). На семантическом этапе реципиент интерпретирует компонент «раны» как физическое повреждение, компонент «жалость» выстраивает эмпатический нарратив доверия, компоненты «запугать» и «приказать» усиливают конфронтацию. В зависимости от выбора реципиента формируется ветвление: 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.

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. Они реализуют перлокуцию в многоканальной трансляции, что делает иммерсивный опыт более глубоким и запоминающимся, активируют эмоциональные и рациональные механизмы восприятия. Данные особенности превращают поликодовый текст интерактивного кино в динамичный виртуальный дискурс.

Поликодовый текст формируется на следующих уровнях: вербальном, графическом, визуальном. Вербальный код обеспечивает структурирование нарратива, тогда как невербальный код передает эмоциональное состояние персонажей и усиливает иммерсивность, а паравербальные средства модулируют восприятие и влияют на когнитивную обработку информации. Конвергенция кодов создает более глубокий эффект воздействия на реципиента. Когнитивная обработка проходит структурный, лексический и семантический этапы, что усиливает прагматический потенциал воспринимаемого поликодового текста. Нелинейность и гипертекстуальность обеспечивают эмоционально-рациональное воздействие. Лингвопрагматические средства речевого воздействия в интерактивном кино реализуются в специфическом формате, в котором нелинейность и мультимодальность являются неотъемлемыми компонентами сложной гипертекстовой структуры произведения.

В третьей главе «Когнитивно-прагматические средства реализации речевого воздействия на аксиологический выбор реципиента в интерактивном кино» рассматривается аксиологическое пространство интерактивного кино и исследуются процессы создания иллюзии выбора; описываются прагматические средства воздействия на когнитивные установки реципиента; анализируются вербальные, невербальные и паравербальные речевые средства воздействия на когнитивные установки реципиента.

Специфика ценностей интерактивного кино состоит в трансляции сложных дилемм как инструментов 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 аксиологический каркас. Актуализация выбора строится на принципе предоставления реципиенту нескольких опций, между которыми отсутствуют явно выраженное «правильное» или «неправильное» решение (Мазукабзова, Каменский, 2025, с. 525). Реципиент делает выбор, основываясь на своем игровом и жизненном опыте. Например, в интерактивном кино *Detroit: Become Human* реципиенту предоставляется моральный выбор в ситуации конфликта между андроидами и людьми. Персонажу Маркусу часто предлагается выбор между мирными переговорами или конфронтацией. Так, в финальных эпизодах предлагаются два варианта урегулирования вопроса: «*Peaceful*» (мирно) и «*Determined*» (решительно).

Аксиологический парадокс интеракции заключается в том, что реципиент позиционируется как субъект, принимающий решение с предполагаемыми этическими последствиями, однако, в действительности он функционирует в предварительно структурированном нарративном пространстве, где множество путей сходятся к единым точкам. Такую закономерность можно проследить в «*Black Mirror: Bandersnatch*», где иллюзия выбора заложена на сюжетном уровне, – главный персонаж Стефан, как и сам реципиент, начинает подозревать иллюзорность своей свободы, обнаруживая, что все осуществляемые им выборы, вплоть до того, какую песню послушать, предопределены. Реципиент,

принимая решения, обнаруживает, что выбор хлопьев на завтрак или музыки никаких последствий не несут и после серии «неправильных» выборов приходится снова делать идентичный выбор между хлопьями и песнями в плейлисте, что является имитацией влияния на сюжет.

Интерактивное кино имеет особую систему прагматического воздействия на когнитивные установки реципиента, которая обеспечивается интеграцией вербальных, невербальных и паравербальных средств, одновременно активизирующих эмоциональные, рациональные и бессознательные механизмы, тем самым порождая феномен «иллюзии выбора», при котором реципиент чувствует ответственность за принятые решения, несмотря на структурную детерминированность повествования (Калёнова, 2016).

Например, в интерактивном кино «*Life is Strange*» используются следующие прагматически нагруженные вербальные средства:

- **выбор реплики:** главный персонаж Макс разговаривает с директором школы после того, как она увидела своего одноклассника Нейтана с пистолетом. Если выбрать «Report Nathan» (донести на Нейтана), то в следующих эпизодах Нейтан будет портить вещи Макс, писать угрожающие записки и устроит бардак в ее комнате. Также это может ухудшить положение Макс в будущем, когда она окажется в кабинете директора;

- **поддерживающая реплика:** после того, как видео с Кейт Марш загрузили в интернет, она стала очень замкнутой и тревожной, что впоследствии приведет ее к попытке самоубийства. Игрок, выбирая поддерживающие реплики, может прекратить травлю, что приведет к более благоприятному исходу;

- **обвиняющая реплика:** Макс оказывается в кабинете директора, при этом игроку необходимо сделать выбор персонажа, которого следует обвинить в том, что Кейт пыталась совершить самоубийство. Если игрок обвиняет охранника Дэвида, то его впоследствии могут отстранить от службы, а также его отношение к Макс изменится в худшую сторону;

- **сарказм и ирония:** в интерактивном кино используется механика backtalk (словесная перепалка), где игрок, опираясь на реплики оппонента, его

темп речи, интонацию и эмоциональный настрой, находит логические противоречия в его высказываниях и выбирает ответные фразы. Данная механика используется в качестве диалоговой дуэли с ограниченным временем реагирования;

- **признание:** обстоятельства исчезновения девочки Рэйчел встречаются в каждом эпизоде и становятся центральной сюжетной линией. Решения, связанные с откровениями о Рэйчел, могут поменять отношения между персонажами в целом;

- **утешение:** положительное отношение Макс к подруге Кейт, которая проживает непростой период в жизни. Поддерживающие реплики по отношению к ней могут впоследствии спасти Кейт от самоубийства;

- **угроза:** Макс с подругой 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 отношения с Макс в дальнейшем, а также может перевести сюжет в более конфликтную сторону.

Далее перейдем к анализу реплик и их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human».

- *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?* (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). В данном примере транслируется представление о том, что андроиды должны оставаться послушными машинами, создается когнитивный диссонанс и сомнения в выборе свободы.

- *Your friend's life is in your hands* (Жизнь вашего друга в ваших руках). Реципиент несет прямую ответственность за жизнь других персонажей, что мотивирует к сложным моральным решениям через чувство вины.

- *No more gun. They were going to replace you, and you became upset, that's what happened right?* (Больше никакого оружия. Тебя собирались заменить, а ты

расстроился, вот что случилось, верно). Замена андроидов оправдывает агрессию, осуществляется легитимация девиантного поведения.

- *I like dogs (Я люблю собак)*. Транслируется идея о том, что машины могут иметь личные предпочтения и эмоции, что гуманизирует андроида и разрушает стереотип о нем как о машине.

Таким образом, вербальные средства одновременно влияют на рациональный, эмоциональный и моральный каналы оценивания и изменяют виртуальную реальность через принятие игроком модели игрового мира.

Невербальные средства в интерактивном кино часто заменяют текстовые, усиливая эмоциональное воздействие на когнитивные установки реципиента, и выполняют три основные функции: информативная, воздействующая, саморегулирующая. Невербальные средства в интерактивном кино включают такие сигналы, как мимика, положение, осанка, походка, зрительный контакт и т.д.

Рассмотрим перечень невербальных средств и их воздействия в интерактивном кино «Detroit: Become Human».

- **мимика:** Коннор, как андроид, всегда сохраняет сдержанное выражение лица, но он сам часто идентифицирует изменения в мимике своего напарника и тем самым подсказывает игроку: «*Hank, you look worried*» (*Хэнк, ты выглядишь обеспокоенным*), «*You're sad. Why?*» (*Ты грустный. Почему?*);

- **жесты:** во время допроса Коннор может совершать резкие движения руками, что подчеркивает напряженность сцены. Хэнк предлагает Коннору сесть и параллельно показывает рукой на стул. Дейктик показывает вовлеченность Хэнка и усиливает воздействующий эффект его реплики;

- **поза и положение тела:** Коннор всегда ходит с прямой спиной и сидит почти неподвижно, что подчеркивает его сдержанный характер. Хэнк, в свою очередь, может сидеть, опираясь на стол, сутулиться или скрестить руки. По позам можно охарактеризовать его настроение в той или иной сцене;

- **взгляд:** в сцене допроса у Коннора взгляд с холодного и бесчувственного меняется на прищуренный – демонстрация подозрения к допрашиваемому;

- **проксемика:** Коннор, будучи андроидом, был восстановлен после того, как его застрелили на допросе. Фрэнк некоторое время старался не подходить

близко к Коннору, чем показывал отвращение и физически отдалялся от Коннора;

- **музыка:** во время протеста андроидов выбранная музыкальная дорожка увеличивает драматизм момента и значимость события;

- **свет и тень:** присутствует значительное количество сцен с холодной хроматикой, подчеркивающей напряженность сцены после марша андроидов, где им удалось отстоять свои права; далее наступает рассвет и начинают преобладать тёплые оттенки, что символизирует победу и светлое будущее;

- **ракурс:** крупные планы на определенных персонажах усиливают напряжение.

Рассмотрим примеры невербальных языковых средств в интерактивном кино Detroit: Become Human.

- «*We are people, we are alive, WE ARE FREE*» (*Мы люди, мы живы, МЫ СВОБОДНЫ*). Демонстрируется открытая поза, что свидетельствует о непосредственном контакте с протестующими, присутствие легкой улыбки контрастирует с установкой, что андроиды не могут иметь своё сознание (рис. 2).



Рисунок 2 – 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, минимальная жестикуляция и ровная осанка демонстрируют уверенность и превосходство, что формирует представление о компетентности Коннора в данном вопросе (рис. 3).



Рисунок 3 – Ровная осанка и уверенный взгляд Коннора

Паравербальные средства представляют собой совокупность звуковых сигналов, сопровождающих устную речь и приносящих в нее дополнительные смыслы. Паравербальная коммуникация реализуется посредством ассоциативных механизмов, главный тон вызывает определенное эмоциональное состояние, говорящий создает общее коммуникативное пространство, позволяющее декодировать не только слова, но и подтекст.

Паравербальные средства служат основными инструментами трансляции эмоционального состояния персонажей и их аксиологических установок. 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, 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 вербального кода, а паравербальная составляющая, включающая монотонный темп, ровную интонацию и низкую 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 паравербальный аспект, то можно заметить, что замедленный темп речи, дрожащий тембр и пониженная

громкость влияют на реципиента и заставляет воспринимать Кэру как жертву, тем самым повышая степень эмоционального напряжения.

- «*We will fight for our freedom*» (*Мы будем бороться за нашу свободу*). Вербализуемый призыв к борьбе содержит паравербальный компонент (громкий грудной тембр и ритмичное произношение речи), передающий агрессивный призыв к активным действиям со стороны реципиента.

Таким образом, паравербальные средства (интонация, темп речи, громкость, паузы, тембр голоса, логическое ударение) в интерактивном кино 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 средства функционируют как аудиальные маркеры, позволяющие реципиенту декодировать не только слова, но и подтекст – эмоциональное состояние, отношение к собеседнику, скрытые намерения говорящего.

В **заключении** обобщены результаты исследования и рассмотрены его перспективы. В результате анализа выявлено, что интерактивное кино как медиапродукт обладает специфическими дискурсивными и прагматическими характеристиками, обеспечивающими логичность, увлекательность и иммерсивность повествования.

В результате проведенного анализа вербальных, невербальных и паравербальных средств, характерных для интерактивного кино, выявлены ключевые лингвистические особенности такого рода медиапродуктов, в том числе присутствие эмоционально нагруженных диалогов, разговорного стиля общения, монологической рефлексии персонажей, наличие разветвленной системы вариантов выбора хода сюжетного повествования.

Интерактивное кино как поликодовый текст характеризуется иммерсивностью, нарративной полифонией и аксиологическим моделированием, в ходе которого моральные дилеммы, поставленные перед реципиентом, трансформируют пассивное восприятие нарратива в активное соавторство. В ходе исследования установлено, что речевоздействующие средства в интерактивном кино включают вербальные (диалоги, реплики), невербальные (мимика, жесты) и

паравербальные (интонация, паузы) элементы, интегрированные в QTE (quick time events) и ветвящиеся сценарии, что активирует когнитивные схемы реципиента для эмоционального вовлечения и разрешения моральных дилемм.

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 иных типов мультимедийных текстов и развлекательных дискурсов. Актуальным вектором дальнейших исследований также может стать разработка методики экспериментального исследования восприятия поликодового текста интерактивного кино с использованием инструментов психолингвистики, таких как айтрекинг, анализ когнитивной нагрузки, 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.

**Основные положения настоящего диссертационного исследования
отражены в следующих публикациях:**

*Статьи в рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК при
Министерстве науки и высшего образования РФ:*

1. 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 // Гуманитарные и юридические исследования. – 2025. – Т. 12, № 3. – С. 524-531 (1,0/0,5 п.л.).
2. Мазукабзова, М. Х. Компьютерно-игровой дискурс интерактивного кино как формат субъективной рефлексии молодежной культуры / М. Х. Мазукабзова // Вестник филологических наук. – 2026. – Т. 6, № 2. – С. 128-134 (0,5 п.л.).
3. Мазукабзова, М. Х. Механизмы трансляции аксиологических установок в поликодовом тексте интерактивного кино / М. Х. Мазукабзова //

Российский лингвистический бюллетень. – 2026. – № 5(77). – URL: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.77.5> (0,45 п.л.).

Статьи в других научных изданиях

4. Мазукабзова, М. Х. Интерактивное кино как новый вид медиа-продукта / М. Х. Мазукабзова // Актуальные вопросы современной науки и образования. Сборник статей XXXIV Международной научно-практической конференции. В 2 частях. – Ч. 2. – Пенза: Изд-во Наука и Просвещение, 2023. – С. 221-223 (0,2 п.л.).

5. Мазукабзова, М. Х. Интерактивное кино как синтез понятий «фильм» и «видеоигра» / М. Х. Мазукабзова // Молодая наука в современном университете. Материалы II Международной научно-практической конференции. – Владимир: Изд-во Владимирский государственный университет им. А.Г. и Н.Г. Столетовых, 2024. – С. 86-89 (0,2 п.л.).

6. Мазукабзова, М. Х. Интерактивное кино как способ иммерсивной трансляции социально-культурных тем / М. Х. Мазукабзова // Всероссийские научные чтения – 2024. сборник статей IV Всероссийской научно-практической конференции. – Петрозаводск: Новая Наука, 2024. – С. 70-75 (0,3 п.л.).

7. Мазукабзова, М. Х. Интерактивное кино как дискурсивное пространство субъективной рефлексии в современной молодежной культуре / М. Х. Мазукабзова // Бюллетень гуманитарных исследований в междисциплинарном научном пространстве. – 2025. – № 1(5). – С. 89-91 (0,25 п.л.).

8. Мазукабзова, М. Х. Поликодовый текст как основа специфического дискурса в жанре интерактивного кино / М. Х. Мазукабзова // Языки мира в транснациональном измерении и пространстве. Сборник материалов II Казанского международного лингвистического форума. – Казань: Изд-во Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2025. – С. 180-183 (0,25 п.л.).

9. Мазукабзова, М. Х. Аксиология в интерактивном кино: философия ценностей в нелинейном нарративе / М. Х. Мазукабзова // Изоморфные и алломорфные признаки языковых систем. Выпуск 8. – Ставрополь: Ставропольское издательство «Параграф», 2026. – С. 183-189 (0,35 п.л.).

Публикуется в авторской редакции

Подписано в печать 07.10.2026

Формат 60x84/16. Гарнитура Times New Roman/

Бумага офсетная. Печать трафаретная.

Уч.-изд. л. 1,35. Тираж 100. Заказ № 26040.

Отпечатано в ООО «Ставропольское издательство «Параграф»

г. Ставрополь, ул. Спартака, 8, к. 210

тел.: +7-928-339-48-78

www.paragraf.chat.ru