 © Авторы статьи / Authors of the article

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ, ПРИКЛАДНАЯ И СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНАЯ ЛИНГВИСТИКА/THEORETICAL, APPLIED AND COMPARATIVE LINGUISTICS

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2026.77.5 EDN: DJUTRL

МЕХАНИЗМЫ ТРАНСЛЯЦИИ АКСИОЛОГИЧЕСКИХ УСТАНОВОК В ПОЛИКОДОВОМ ТЕКСТЕ ИНТЕРАКТИВНОГО КИНО

Научная статья

Мазукабзова М.Х.[1, *]
[1] ORCID : 0009-0005-0694-3039;
[1] Северо-Кавказский федеральный университет, Ставрополь, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (mad.milk97[at]yandex.ru)

Предложена: 24.02.2026; Принята: 22.04.2026; Опубликована: 08.05.2026

Аннотация

Настоящая статья посвящена исследованию механизмов трансляции аксиологических установок в поликодовом тексте интерактивного кино. Репрезентативным материалом исследования послужили эпизоды таких интерактивных кино, как Detroit: Become Human и Life is Strange, содержащие моменты морального выбора с трансляцией аксиологических установок. Анализ репрезентативного материала позволил установить, что трансляция аксиологических установок в исследуемых поликодовых текстах осуществляется путём взаимодействия трёх семиотических систем: вербальной, визуальной и аудиальной. Было установлено, что именно взаимодействие этих систем позволяет транслировать аксиологические установки и формировать ценностные ориентиры реципиента.

Ключевые слова: аксиологические установки, интерактивное кино, трансляция ценностей, поликодовый текст, мультимодальность.

MECHANISMS FOR CONVEYING AXIOLOGICAL VALUES IN THE POLYCODE TEXT OF INTERACTIVE CINEMA

Research article

Mazukabzova M.H.[1, *]
[1] ORCID : 0009-0005-0694-3039;
[1] North-Caucasus Federal University, Stavropol, Russian Federation

* Corresponding author (mad.milk97[at]yandex.ru)

Suggested: 24.02.2026; Accepted: 22.04.2026; Published: 08.05.2026

Abstract

This article examines the mechanisms by which axiological values are conveyed in the polycode texts of interactive cinema. The representative material for the study consisted of episodes from interactive films such as Detroit: Become Human and Life is Strange, which contain moments of moral choice involving the conveyance of axiological values. Analysis of the representative material showed that the conveyance of axiological values in the studied polycode texts is achieved through the interaction of three semiotic systems: verbal, visual and auditory. It was established that it is precisely the interaction of these systems that enables the transmission of axiological attitudes and the formation of the recipient's value orientations.

Keywords: axiological values, interactive cinema, communication of values, polycode text, multimodality.

Введение

Современный мир медиа с развитием интерактивных форм повествования переживает период трансформации. Одним из примеров таких трансформаций является появление интерактивного кино как нового жанра медиа, которое переосмыслило отношение между автором и реципиентом. В отличие от традиционного кинематографа, интерактивное кино предлагает зрителю возможность активного участия и формирования сюжета через систему выбора. Одновременное функционирование различных семиотических систем (вербальных, визуальных, аудиальных) в едином коммуникативном пространстве делает текст интерактивного кино поликодовым.

Интерактивное кино, будучи синкретичным жанром, в котором объединены элементы традиционного кинематографа и механика компьютерных игр, остается в значительной степени недостаточно изученным вопросом. Проблема аксиологической интерпретации поликодовых текстов также не получила должного внимания в научной среде [9].

Аксиологическая интерпретация — это подход к анализу текста, который направлен на выявление и анализ системы ценностей, заложенной в тексте или высказывании.

Таким образом, актуальность нашего исследования определяется растущей ролью интерактивного кино как формата медиа-коммуникации в условиях цифровизации. Поликодовость интерактивных текстов требует разработки специализированных методологических подходов, а также актуальность обусловлена потребностью развития методов критического анализа современных интерактивных медиа в контексте формирования аксиологических установок аудитории.

Объектом данной статьи является интерактивное кино как место реализации аксиологических установок.

 © Авторы статьи / Authors of the article

Предметом являются механизмы трансляции аксиологических установок в поликодовом тексте интерактивного кино.

Цель данной статьи — выявление и описание механизмов аксиологической интерпретации в поликодовом тексте интерактивного кино.

Достижение основной цели статьи возможно посредством решения следующих задач:

– раскрыть понятие интерактивного кино как синкретичного жанра компьютерных игр;

– определить основные подходы к определению аксиологической интерпретации;

– выявить механизмы трансляции аксиологических установок в интерактивном кино.

Методы и принципы исследования

Теоретико-методологическую базу исследования составили работы по теории аксиологии (Н.О. Лосский, Ч. Тейлор), работы по поликодовому тексту (П.А. Абдулкаримова, В.В. Волков, О.С. Пойманова), а также по интерактивному кино (В.В. Прокопьев, Д.М. Хотин, О.Р. Самарцев).

Был отобран репрезентативный материал, который включает в себя 3 эпизода интерактивного кино Detroit: Become Human и 1 эпизод интерактивного кино Life is Strange, которые содержат моменты трансляции аксиологических установок.

Были выявлены три группы механизмов трансляции аксиологических установок в тексте интерактивного кино.

Основные результаты

Интерактивное кино — это смежный жанр видеоигры и кинематографа, в котором отличительной чертой является возможность участия реципиента в развитии сюжета, принимая решения, которые влияют на ход событий и конечный итог повествования [5]. Интерактивное кино, в отличие от других жанров видеоигр, не нацелено на прохождение уровней и выполнение команд, а нацелен на рассказ истории, предлагая реципиенту влиять на развитие сюжета. Интерактивное кино, как и другие жанры видеоигр, подразумевает поликодовость. Поликодовый текст — это ряд знаков, которые связаны между собой семантическими связями и относятся к естественному и иконическому языку [6]. Поликодовый текст реализовывается с помощью разных систем: вербально (через письменную и устную речь), иконически (через изображение и видео), и аудиально (через музыку и звуковые эффекты) [3]. Использование разных семиотических систем усиливает иммерсивность в интерактивном кино, делая погружение в медиапродукт глубже и усиливает аксиологическое воздействие на реципиента [7].

Аксиология — это самостоятельная философская дисциплина, которая исследует вопросы ценности мира, специфику ценностных суждений и способы его познания [4]. Аксиология изучает теорию ценностей и то, как человек или общество выделяют эти ценности, а также как они отражаются на поведении человека, выбор и социальные структуры. Аксиология в интерактивном кино — это целенаправленный процесс, который закладывается на всех этапах его создания. Это происходит через выбор тем интерактивного кино, средств выразительности и структурирование информации. Если в традиционном кинематографе аксиология закладывается автором и является фиксированной, то в интерактивном кино реципиенту предлагаются различные аксиологические траектории, каждая из которых отражает как авторское видение произведения, так и систему ценностей самого игрока [8]. В сценах морального выбора реципиент сам решает, какие ценности будут проявлены через действия персонажа, например в интерактивном кино Life is Strange главной героине, после того как она была свидетелем драки в туалете, приходится делать выбор рассказать директору про произошедшее или солгать, что ничего не произошло. Каждый принятый выбор предполагает новую ветвь событий и конечный сюжет формируется исходя из выборов реципиента. Принимая решение за главного персонажа, реципиент ориентируется как на собственные моральные установки, так и на аксиологические установки, заложенные в самом интерактивном кино [1].

Трансляция аксиологических установок в интерактивном кино имеет поликодовый характер. Как мы говорили ранее, одновременное использование разных кодов языка и их взаимодействие между собой создает более эффективное аксиологическое воздействие [2].

На вербальном уровне трансляция аксиологических установок происходит на уровне диалогов, а также в формулировке вариантов выбора. Диалоги персонажей могут затронуть определенную тему и спровоцировать особую реакцию у реципиента, например, в седьмой главе интерактивного кино Detroit: Become Human диалог Кэры и Тодда во время ссоры, когда Тодд угрожает маленькой девочке Алисе:

– *Get outta here, that's an order… you hear me?* (Убирайся отсюда… ты меня слышишь?)

– *No. I want you to leave Alice alone.* (Нет, я хочу чтобы ты оставил Алису в покое)

В данной реплике транслируются несколько ценностных установок одновременно, например, власть Тодда над роботом. Фраза *"that's an order"* акцентирует внимание на социальную иерархию в парадигме данного интерактивного кино, где человек является высшим созданием, а андроид является слугой. Вопрос *"you hear me?"* не требует ответа и содержит угрозу, что транслирует ценность беспрекословного подчинения. Ответ Кэри, наоборот, транслирует противоположную систему ценностей. Сам ответ "No" демонстрирует ее автономию и свободу воли, что является невозможным, учитывая природу андроида. Говоря, что она хочет, чтобы Тодд отпустил Алису она оказывает противодействие собственной программе, чтобы защитить другое существо. Выбирая защитить Алису, Кэра транслирует определенные аксиологические установки, а именно сострадание и защиту ребенка.

Также стоит учитывать формулировку вариантов выбора, которые могут натолкнуть на определенный выбор. Например, в той же главе Detroit: Become Human реципиенту предлагается выбор:

– *Save Alice!* (Спаси Алису)

– *Ignore* (Не обращай внимание)

 © Авторы статьи / Authors of the article

В формулировке данных выборов можно проследить персонализацию: указывается имя девочки, которую нужно спасти, также используется восклицательный знак, который усиливает эмоциональность выбора. Также играет роль повелительное наклонение, которое требует от Кэры нарушить прямой приказ от своего владельца. Опция "ignore" транслирует отказ действовать против правил, даже если это приведет к плохим последствиям, в данном случае к смерти Алисы. Так, статистика разработчиков показывает, что 89% в этот момент выбирают спасти Алису [10].

На визуальном уровне ценности транслируются через композицию и фрейминг кадров, где атмосфера сцены передается через цветовую композицию. Цветовое оформление в интерактивном кино является важным визуальным инструментом трансляции аксиологических установок, так как цвет работает в подсознательном уровне восприятия информации. Чаще всего в интерактивном кино доминируют красный, синий и зеленый. Красный цвет транслирует страх, опасность и насилие. В интерактивном кино Detroit: Become Human многие предметы окрашены в красный цвет, что подчеркивает особую важность данного предмета в сюжете. Например, красное пальто Алисы, которое кодирует опасность, которая ее окружает и является визуальным предупреждением реципиента. Синий цвет транслирует спокойствие, отчуждение и безопасность. В интерфейсе синим цветом чаще всего указываются нейтральные выборы, кодируя избегание риска. Зеленый цвет несет такие ценности как надежда и безопасность. Зеленым цветом маркируются безопасные и правильные, в рамках интерактивного кино, выборы.

Также аксиологические установки могут транслироваться явными командами, когда механика интерактивного кино предполагает определённый выбор, например, в эпизоде, где Тодд хочет навредить Алисе на экране появляется большая красная надпись "Protect Alice!" (Защити Алису), что также может провоцировать определенные действия реципиента.

На уровне звука ценности транслируются через выбор музыкального сопровождения, фоновой музыки, а также интонацией голосов персонажей. В некоторых сценах музыкальное сопровождение может меняться в зависимости от настроения фрагмента, например, в опасные эпизоды музыка становится более динамичной и быстрой, когда в нейтральных сценах музыки практически не слышно. Также стоит учитывать звуковое сопровождение, так как оно может провоцировать определенные действия. Например, в сцене, когда Тодд наказывает Алису, можно услышать звуки насилия, побоев и криков, что может спровоцировать определенные действия у реципиента.

Заключение

Таким образом, механизмы трансляции аксиологических установок в интерактивном кино функционируют как интегрированная система, где вербальный, визуальный и аудиальный уровни работают одновременно, усиливая аксиологическое воздействие. Вербальный код транслирует моральные ценности через диалоги и формулировки выборов, направляя реципиента к определенным решениям, визуальный код через выбор цвета и композиции сцены, а аудиальный уровень создает эмоциональный фон реципиента. Данное многоуровневое взаимодействие делает интерактивное кино инструментом трансляции ценностей, так как многоканальное восприятие выделяет приоритетные выборы в конкретном интерактивном кино. Так, интерактивное кино является не только развлекательным форматом повествования, но и сложным коммуникативным пространством, в котором ценности транслируются разными каналами восприятия, превращая реципиента из пассивного зрителя в участника процесса формирования сюжета.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Абдулкаримова П.А. Вербальные и невербальные средства эмоциональных реализаций / П.А. Абдулкаримова // Инновационная наука. — 2021. — № 4. — С. 123–125.

2. Белоедова А.В. Мультимодальная коммуникация в фокусе исследовательской рефлексии: проблемно-ориентированный подход / А.В. Белоедова, Е.А. Кожемякин // Критика и семиотика. — 2022. — № 2. — С. 54–70.

3. Волков В.В. Интермедиальность как атрибут художественности (лингвогерменевтика термина) / В.В. Волков // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика — 2014. — № 2. — С. 135–142.

4. Лосский Н.О. Ценность и бытие. Бог и Царство Божие как основа ценностей / Н.О. Лосский. — Париж : YMCA-PRESS, 1931. — 134 с.

5. Прокопьев В.В. Особенности разработки компьютерной игры в жанре «интерактивное кино» / В.В. Прокопьев // Молодой ученый. — 2023. — № 19 (466). — С. 25–27.

6. Пойманова О.В. Семантическое пространство видеовербального текста : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / О.В. Пойманова. — Москва, 1997. — 237 с.

7. Самарцев О.Р. Структурные и семиотические особенности виртуального нарратива в иммерсивных проектах РИА.Lab / О.Р. Самарцев, В. М. Латенкова, Н. А. Слепцов // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. — 2022. — Т. 27. — № 2. — С. 414–424.

 © Авторы статьи / Authors of the article

8. Слепенчук Р.Ю. Специфические характеристики анимационного дискурса / Р.Ю. Слепенчук // Современные проблемы цивилизации и устойчивого развития в информационном обществе : сборник материалов VI Международной научно-практической конференции. — Москва : Институт развития образования и консалтинга, 2021. — С. 237–241.

9. Хотин Д.М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино / Д.М. Хотин // Культура и искусство. — 2025. — № 1. — С. 50–66.

10. Statistics for the interactive movie Detroit: Become Human // Statistics for the interactive movie Detroit: Become Human. — 2017. — URL: https://x.com/detroit_game/status/917677199364378624?s=46&t=KnnmEDwmccNXVVSkRqSILQ (accessed: 31.03.2026).

Список литературы на английском языке / References in English

1. Abdulkarimova P.A. Verbalnie i neverbalnie sredstva emotsionalnikh realizatsii [Verbal and non-verbal means of emotional expression] / P.A. Abdulkarimova // Innovatsionnaya nauka [Innovative science]. — 2021. — № 4. — P. 123–125. [in Russian]

2. Beloedova A.V. Multimodalnaya kommunikatsiya v fokuse issledovatelskoi refleksii: problemno-orientirovannii podkhod [Multimodal Communication in the Focus of Research Reflection: A Problem-Oriented Approach] / A.V. Beloedova, E.A. Kozhemyakin // Kritika i semiotika [Critique and Semiotics]. — 2022. — № 2. — P. 54–70. [in Russian]

3. Volkov V.V. Intermedial'nost' kak atribut khudozhestvennosti (lingvogermenevtika termina) [Intermediality as an attribute of artistry (lingvohermeneutics of the term)] / V.V. Volkov // Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Teoriya yazyka. Semiotika. Semantika [Bulletin of Peoples' Friendship University of Russia. Series: Theory of Language. Semiotics. Semantics]. — 2014. — № 2. — P. 135–142. [in Russian]

4. Lossky N.O. Tsennost i bitie. Bog i Tsarstvo Bozhie kak osnova tsennostei [Value and existence. God and the Kingdom of God as the foundation of values] / N.O. Lossky. — Parizh : YMCA-PRESS, 1931. — 134 p. [in Russian]

5. Prokopiev V.V. Osobennosti razrabotki kompyuternoi igri v zhanre "interaktivnoe kino" [Features of the development of a computer game in the genre of "interactive cinema"] / V.V. Prokopiev // Molodoi uchenii [Young Scientist]. — 2023. — № 19 (466). — P. 25–27. [in Russian]

6. Poimanova O.V. Semanticheskoe prostranstvo videoverbalnogo teksta [Semantic Space of Video-Verbal Text] : dis. ... of PhD in Philology : 10.02.19 / O.V. Poimanova. — Moscow, 1997. — 237 p. [in Russian]

7. Samartsev O.R. Strukturnie i semioticheskie osobennosti virtualnogo narrativa v immersivnikh proektakh RIA.Lab [Structural and Semiotic Features of the Virtual Narrative in Immersive RIA.Lab Projects] / O.R. Samartsev, V.M. Latenkova, N.A. Sleptsov //Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Literaturovedenie. Zhurnalistika [Bulletin of Peoples' Friendship University of Russia. Series: Literary Studies. Journalism]. — 2022. — Vol. 27. — № 2.— P. 414–424. [in Russian]

8. Slepenchuk R.Yu. Specificheskie kharakteristiki animacionnogo diskursa [Specific Characteristics of Animated Discourse] / R.Yu. Slepenchuk // Sovremennye problemy civilizacii i ustojchivogo razvitiya v informacionnom obshchestve [Modern Problems of Civilization and Sustainable Development in the Information Society] : proceedings of the VI International Scientific and Practical Conference. — Moscow : Institute for Education Development and Consulting, 2021. — P. 237–241. [in Russian]

9. Khotin D.M. Problema definitsii interaktivnogo filma: igra ili kino [The problem of defining an interactive film: game or cinema] / D.M. Khotin // Kultura i iskusstvo [Culture and art]. — 2025. — № 1. — P. 50–66. [in Russian]

10. Statistics for the interactive movie Detroit: Become Human // Statistics for the interactive movie Detroit: Become Human. — 2017. — URL: https://x.com/detroit_game/status/917677199364378624?s=46&t=KnnmEDwmccNXVVSkRqSILQ (accessed: 31.03.2026).