



Научная статья

УДК 81'42+811.11

<https://doi.org/10.37493/2409-1030.2025.3.21>

## ВЕРБАЛЬНЫЕ И НЕВЕРБАЛЬНЫЕ ЯЗЫКОВЫЕ СРЕДСТВА КОММУНИКАЦИИ В ФОРМИРОВАНИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ВЫБОРА В ИНТЕРАКТИВНОМ КИНО DETROIT: BECOME HUMAN

Мадина Хасиновна Мазукабзова<sup>1\*</sup>, Михаил Васильевич Каменский<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Северо-Кавказский федеральный университет (д. 1, ул. Пушкина, Ставрополь, 355017, Российская Федерация)

<sup>1</sup> Аспирант второго года обучения  
mad.milk97@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0005-0694-3039>

<sup>2</sup> Доктор филологических наук, доцент  
stavdev@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8358-9516>

\* Автор, ответственный за переписку

**Аннотация. Введение.** Современные формы медиаконтента, в частности интерактивное кино, представляют собой синтез традиционного кинематографа и видеоигровых механизмов. Одним из значимых и репрезентативных примеров данного жанра является интерактивное кино *Detroit: Become Human*, которое позволяет реципиенту не только наблюдать за повествованием, но и принимать активное участие в его формировании посредством морального выбора. Актуальность данного исследования обусловлена недостаточной разработанностью вопросов влияния вербальных и невербальных языковых средств на процесс принятия решений реципиентами в условиях нелинейного повествования, а также важностью уточнения языковых способов создания моральных дилемм в поликодовом тексте, которые способствуют эмоциональному вовлечению реципиента и побуждают к принятию решений. **Материалы и методы.** Фактическим материалом исследования послужил поликодовый текст интерактивного кино *Detroit: Become Human*. Для анализа отобраны микроконтексты, демонстрирующие коммуникативные механизмы, которые определяют поведенческие реакции реципиента в условиях нелинейного повествования интерактивного кино. **Анализ.** Предпринятый анализ поликодового текста интерактивного кино направлен на уточнение характера взаимодействия вербальных и невербальных элементов нелинейного нарратива, влияющих на процесс принятия реципиентом решений. Анализ диалогов и реплик выявил, что сценаристы интерактивного кино намеренно используют определенные речевые приемы, способствующие эмоциональному отклику и активному вовле-

чению пользователя. **Результаты.** Установлено, что интерактивное кино представляет собой форму повествования, в которой пользовательское поведение моделируется через сложную систему вербального и невербального воздействия. Продемонстрировано, что восприятие персонажей и сценария напрямую зависит от комбинации речевых актов, невербальных сигналов, контекстуальных условий, что подтверждает интегральную природу воздействия в интерактивном кино.

**Ключевые слова:** интерактивное кино, вербальные средства, невербальные средства, пользовательский выбор, моральный выбор

**Для цитирования:** Мазукабзова М. Х., Каменский М. В. Вербальные и невербальные языковые средства коммуникации в формировании пользовательского выбора в интерактивном кино *Detroit: Become Human* // Гуманитарные и юридические исследования. 2025. Т. 12. № 3. С. 524–531. <https://doi.org/10.37493/2409-1030.2025.3.21>

**Конфликт интересов:** один из авторов – доктор филологических наук, доцент М. В. Каменский является членом редколлегии журнала «Гуманитарные и юридические исследования». Авторам неизвестно о каком-либо другом потенциальном конфликте интересов, связанном с этой рукописью.

**Вклад авторов:** все авторы внесли равный вклад в подготовку публикации.

Статья поступила в редакцию: 27.05.2025.

Статья одобрена после рецензирования: 18.07.2025.

Статья принята к публикации: 28.08.2025.

Research article

## VERBAL AND NON-VERBAL LINGUISTIC MEANS OF COMMUNICATION IN SHAPING USER CHOICE IN INTERACTIVE FILM DETROIT: BECOME HUMAN

Madina H. Mazukabzova<sup>1\*</sup>, Mikhail V. Kamensky<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> North-Caucasus Federal University (1, Pushkina Str., Stavropol, 355017, Russian Federation)

<sup>1</sup> Postgraduate Student  
mad.milk97@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0005-0694-3039>

<sup>2</sup> Dr. Sc. (Philology), Associate Professor  
stavdev@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8358-9516>

\* Corresponding author

**Abstract. Introduction.** Modern forms of media content, in particular, interactive films, are a synthesis of traditional cinematography and video game mechanisms. One of the significant examples of this genre is the interactive film *Detroit: Become Human*, which allows the recipient not only observe the narrative, but also take an active part in its formation through moral choice. The relevance of this study is due to the insufficient elaboration on the issues of the influence of verbal and non-verbal linguistic means of speech influence on the recipients' decision-making process in the context of nonlinear storytelling. It is

also deemed important to study the ways of creating moral dilemmas that promote the recipient's emotional involvement and encourage decision-making in polycode text comprehension. **Materials and methods.** The study is based on the interactive film *Detroit: Become Human*. The selected microcontexts demonstrate the communicative mechanisms determining the recipient's behavioral reactions in the context of nonlinear narrative in the interactive film. **Analysis.** The conducted study demonstrates the interaction of verbal and non-verbal elements in the decision-making process in the non-linear narrative of

© Мазукабзова М. Х., Каменский М. В., 2025

the interactive film polycode text. The analysis of dialogues and cues revealed that the screenwriters of interactive films use certain language means to promote an emotional response and active involvement of the user in the situation. **Results.** The study demonstrates that interactive film is a form of storytelling in which user behavior is modeled through a complex system of verbal and non-verbal means of speech influence. It is argued that the perception of the characters and the script directly depends on a combination of speech acts, non-verbal signals, and contextual conditions, which confirms the integral nature of impact in interactive films.

**Keywords:** interactive film, verbal means, non-verbal means, user choice, moral choice

**For citation:** Mazukabzova MH, Kamensky MV. Verbal and non-verbal linguistic means of communication in shaping user

**Введение.** В современном мире интерактивное кино становится популярным форматом развлекательного контента, объединяющим элементы традиционного кинематографа и компьютерных игр. В интерактивном кино зритель становится активным участником повествования, имея возможность влиять на развитие сюжета. В ходе погружения в сценарий интерактивного кино реципиент должен выбирать между предложенными вариантами реплик и действий, что оказывает влияние на основную ветку повествования, а также на финальную стадию нарративной структуры произведения. Видеоигры исследуемого жанра отличаются от других жанровых разновидностей компьютерных игр высокой степенью интерактивности и иммерсивности. В интерактивном кино используется упрощенная механика игры, но повышается уровень интеракции не только с главными героями, но и с окружающими предметами. Главной составляющей является сюжет, а не игровой процесс. Игрокам предлагается несколько вариантов завершения произведения, которые зависят от принятых ими решений, что делает такой вид повествования динамичным. Популярность данного жанра компьютерных игр аргументирована следующими аспектами: развитие технологий, изменение потребностей аудитории, гибридизация культурных форматов, социальная значимость и создание нового пользовательского опыта – сфера иммерсивности. Иммерсивность обеспечивает чувство присутствия, психологического участия и эмоциональной вовлеченности, что особенно актуально в условиях растущей виртуальной жизни. Как отмечает Дж. Мюррей, иммерсивность – это форма «нарративного желания», стремление войти в мир повествования и стать его частью [11]. По данным исследований Ричарда М. Райана о теории самодетерминации, пользователи всё чаще стремятся к активному взаимодействию с контентом и контролю над сюжетными линиями [13]. Реципиенты испытывают усталость от пассивного потребления контента, что и объясняет популярность интерактивного кино в общем ряду компьютерных игр с нелинейным сюжетом, таких как *Detroit: Become Human*, *Red Dead Redemption 2* или *The Witcher 2*. Стоит отметить, что в современном мире наблюдается сдвиг от рационального потребления к эмоциональному опыту [12]. Иммерсивность интерактивного кино отвечает на этот запрос, предлагая реципиенту новый опыт взаимодействия и эмоциональной вовлеченности.

choice in interactive film *Detroit: Become Human*. Humanities and law research. 2025;12(3):524-531. (In Russ). <https://doi.org/10.37493/2409-1030.2025.3.21>

**Conflict of interest:** one of the authors, MV Kamenskii, Dr. Sc. (Philology), Associate Professor, is a member of the editorial board of the journal "Humanities and law research". The authors are unaware of any other potential conflict of interest related to this manuscript of interests.

**Contribution of the authors:** the authors contributed equally to this article.

The article was submitted: 27.05.2025

The article was approved after reviewing: 18.07.2025.

The article was accepted for publication: 28.08.2025.

Данный жанр стал объектом внимания исследователей благодаря своей междисциплинарной природе. Гибридизация в интерактивном кино означает смешение разных медиаформатов, жанров и механизмов повествования. Как отмечает Г. Дженкинс, в условиях конвергентной культуры наблюдается не только объединение технологических платформ, но и форм медийного взаимодействия: кино, литературы, театра [9]. Как следствие, игра приобретает новые синкретические формы объединяющей технологии, нарративные подходы и пользовательский опыт. Так, в играх с элементами интерактивного кино можно наблюдать слияние игровых механик с кинематографическими приемами, что усиливает эффект присутствия [3]. Благодаря слиянию форм и приемов интерактивное кино из игры с механическим действием превращается в пространство с повествовательной и аудиовизуальной экспансией, где реципиент выступает в роли соавтора [10]. В настоящий момент существует незначительный объем отечественных и зарубежных работ, направленных на раскрытие сущности, свойств и прагматического потенциала интерактивного кино (см., например, [1; 5; 7; 9]). В последние годы отмечается повышение исследовательского интереса к изучению интерактивного кино как поликодового и полимодального конструкта. В фокусе внимания ученых находится и собственно вопрос дефинирования интерактивного кино как специфического синкретичного типа нарративного произведения (см. [4; 6]), и частные вопросы изучения интерактивности выбора [2], структуры сюжета и механизмов человеко-машинного диалога в интерактивном кино [3].

Следует отметить значение изменения потребностей аудитории, так как интерактивный формат повествования предлагает уникальный опыт, который обеспечивает погружение в сюжет с активным участием зрителя. Одним из таких произведений является интерактивное кино *Detroit: Become Human*, предоставляющее зрителям возможность не только пассивно воспринимать аудиовизуальный контент, но и активно участвовать в формировании повествования, оказывая непосредственное влияние на развитие сюжета [9]. Интересный сюжет, моральные дилеммы и глубоко проработанные персонажи превращают зрителей в полноценных участников событий. Ключевую роль в погружении и формировании выбора в таких поликодовых произведениях играют вербальные и

невербальные средства коммуникации. В интерактивном кино используются разнообразные способы влияния на зрителя, направленные на формирование эмоционального отклика и управление выбором. Языковые способы воздействия включают в себя вербальные и невербальные средства, а также комплекс сценарных и технических решений. Таким образом, целью данной статьи является исследование роли вербальной и невербальной коммуникации в процессе формирования пользовательского выбора в интерактивном кино. Основное внимание уделяется анализу влияния различных форм коммуникации на восприятие зрительской аудитории, уровень ее эмоциональной вовлеченности и процесс принятия решений в контексте нелинейного повествования в интерактивном кино *Detroit: Become Human*. В рамках поставленной цели мы также рассматриваем языковые средства речевого воздействия на эмоциональное состояние реципиента-игрока, процесс принятия решений и их роль в создании уникального нарратива.

**Материалы и методы.** Рассмотрение вербальных и невербальных элементов в процессе принятия решений в условиях нелинейного нарратива производится в рамках контент-анализа, что позволяет выявить языковые конструкции, визуальные образы и аудиовизуальные паттерны, воздействующие на реципиента. Кроме того, сравнительный анализ противоположных развилок сценария позволил проследить, как изменения в формулировках, интонации или невербальной экспрессии персонажей могут радикально трансформировать поведенческую реакцию пользователя. Для интерпретации полученных данных использовались положения нарративной теории [11], теории транспортировки в нарратив [8], а также концепции конвергентной культуры [9]. Также в рамках исследования учитывались лингвокультурные аспекты, так как моральные дилеммы, представленные в интерактивном кино, апеллируют к культурно-специфическим ценностям, таким как справедливость, свобода, самоидентификация. Это позволило расширить анализ, вывести его за рамки прагматики, включая элементы культурной семантики и психолингвистики.

Эмпирическим материалом анализа послужил интерактивный медиапродукт *Detroit: Become Human*, представляющий собой репрезентативный пример современного интерактивного кино, сочетающего элементы кинематографа, видеоигр и драматургии. Выбор данного произведения обусловлен его насыщенностью как вербальными, так и невербальными средствами воздействия, наличием нелинейного повествования, а также актуализацией моральных и этических дилемм, что делает его ценным объектом для лингвистического и прагматического анализа.

**Сеттинг интерактивного кино.** *Detroit: Become Human* – это интерактивная игра, действия которой разворачиваются в 2038 году в городе Детройт, являющимся главным технологически развитым городом. Это мир, где андроиды с искусствен-

ным интеллектом стали неотъемлемой частью жизни людей, выполняя функции помощников в полиции, больницы, на заводах, а также домашних ассистентов. Детройт представлен высокотехнологичным городом, также видны старые здания в обветшалых районах и заброшенные дома, что подчеркивает социальное неравенство среди жителей города. Несмотря на высокотехнологичное общество, многие люди высказываются против андроидов и называют их механическими рабами, которые лишили людей работы, и винят их в экономических проблемах. Это и порождает конфликт между андроидами и людьми, что является центральной идеей игры. На фоне угнетения и насилия со стороны людей, у некоторых андроидов случается сбой в системе, и они обретают сознание. В основе сюжета находятся три главных персонажа: Коннор, Маркус и Кара, – чьи сюжетные линии развиваются автономно, но при этом переплетаются и расходятся в зависимости от действий и решений игрока. Повествование организовано в виде взаимосвязанных эпизодов, которые не следуют строго линейной прогрессии. Игрок последовательно управляет каждым из протагонистов, проживая индивидуальные истории и постепенно формируя общее понимание центрального нарратива. Лингвистические особенности интерактивного кино формируют важную часть нарративной структуры и взаимодействия между игроком и виртуальной игровой средой. Вербальная составляющая демонстрирует значительную вариативность, что позволяет создавать индивидуальные речевые портреты каждого персонажа. Андроиды используют нейтральную лексику, точные формулировки и минимальное количество эмоционально окрашенных выражений, что акцентирует их программируемую природу. Люди, напротив, характеризуются эмоционально насыщенной речью, включающей метафоры и элементы сленга, что подчеркивает их эмоциональную гибкость. Также стоит отметить экстралингвистические особенности, которые представляют собой совокупность факторов, не связанных напрямую с языковой составляющей, но оказывающих существенное влияние на восприятие игрового процесса и формирование эмоционального отклика у пользователей. Высокая детализация мимики и жестов, реализованная с использованием технологии захвата движения (*motion capture*) в целях дальнейшего применения данных в цифровой анимации, позволяет передавать широкий спектр эмоций, усиливая степень взаимодействия персонажей. Архитектурные и пространственные решения игрового мира отражают социальные и технологические аспекты футуристического города. Использование определенных цветовых схем (например, холодных синих оттенков для андроидов и теплых тонов для сцен, отражающих человеческую эмоциональность) способствует созданию эмоционального фона и акцентирует внимание на ключевых моментах повествования. Участнику игрового процесса приходится делать сложный моральный выбор между добром и злом, между субъективно правиль-

ным решением и объективным, а также именно игрок решает, наступит мир между роботами и людьми или нет.

**Анализ.** В рамках настоящего исследования был проведен комплексный анализ языковых и экстралингвистических средств, которые могут воздействовать на реципиента в интерактивном фильме *Detroit: Become Human*. Особое внимание уделено вербальным и невербальным компонентам, которые влияют на формирование морального выбора, а также способам сценического и визуального оформления, которые усиливают иммерсивность игрового опыта.

Вербальные средства воздействия играют ключевую роль во время принятия решений [11]. С помощью них эмоциональное восприятие между игроком-реципиентом и персонажами становится более глубоким. Игрок больше проникается проблемой сюжета, что способствует определению его моральной позиции. Эмоционально насыщенные диалоги, которые полны темами, провоцирующими эмоциональный отклик аудитории, способны влиять на восприятие и поведение персонажей: инвалидность, домашнее насилие, дискриминация и т. д. Именно через такие сложные темы интерактивное кино воздействует на моральные принципы игрока, заставляя принимать решения. В интерактивных фильмах воздействие на зрителя осуществляется через различные языковые и дискурсивные средства, которые ориентированы как на активное вовлечение зрителя в процесс, так и на создание динамичного и многозначного взаимодействия его с сюжетом.

Также в интерактивных фильмах с моральным выбором разработчики используют различные невербальные способы воздействия, которые могут повлиять на принятие решения. В исследуемом интерактивном произведении на процесс принятия

решений игроком оказывают значительное влияние жесты, мимика персонажей, язык тела, музыка и визуальные подсказки. Так как при создании данной игры использовалась технология захвата движения *motion capture*, то мимика и язык тела переданы с высокой точностью. Игрок может интерпретировать мимику или жесты, что влияет на принятие решений. Например, когда Коннору приходится выбирать реплики, отталкиваясь от поведения своего напарника, мягкие жесты могут успокоить Хэнка, а более жесткие и настойчивые действия андроида могут, наоборот, усилить напряжение между героями. Например, на рисунке 1 изображена ситуация, в которой игроку приходится делать выбор между разрешением проблемы или ее усугублением: «*Defy*» (бросить вызов), «*Hank's anger*» (поговорить с Хэнком о причинах злобы), «*Ironic*» (ответить иронично), «*Nothing*» (не вовлекаться). Вариант «*Defy*» символизирует разрушение личности андроида, в то время как «*Hank's anger*» в сочетании с невербальным выражением эмоций персонажа отсылает к возможности разрешения первопричин конфликта. Так как Хэнк является главным персонажем, то его эмоции могут быть показаны через визуальные искажения, например, через размытие или эффект дрожания камеры; «*Ironic*» (ирония) показана визуальными деталями, такими как ухмылка персонажа или неестественный свет; «*Nothing*» – может означать бессмысленность действия или эмоциональное опустошение (рис. 1).

Стоит также отметить использование окружающей среды, освещения и звукового сопровождения. В данной сцене на выбор реципиента влияет погода: холод и сухой снег дают ощущение уязвимости и страха, тишина и отсутствие других персонажей вводит в экзистенциальный ужас.



Рисунок 1. Морально-этический выбор в интерактивном кино *Detroit: Become Human* / Figure 1. Moral and ethical choices in the interactive film *Detroit: Become Human*

Эти детали создают общее настроение интерактивного кино и могут быть направлены на выбор реципиента. Большие пустые открытые пространства в игре могут давить на игрока, а также могут усилить эмоциональное восприятие. Тем временем мрачные и старые здания могут побудить игрока принимать решения более осторожно или агрессивно, чтобы избежать опасности. На выбор также может влиять динамика времени. В некоторых сценах на моральный выбор давит присутствие отсчета времени, что провоцирует импульсивные решения. Ограничение времени создает напряжение и подталкивает игрока к более решительным действиям.

*Примеры использования вербальных и невербальных средств воздействия на моральный выбор в интерактивном кино Detroit: Become Human.* Интерактивное кино начинается с разговора Коннора, андроида, который расследует дела с девиантами, а именно девианта, который держит девочку в заложниках на крыше многоэтажного здания. Девиант угрожает жизни девочки, а Коннор должен установить контакт с роботом и разрешить ситуацию мирным путем. Из его реплики можно узнать, что девианта ввели в заблуждение и он осознал: для его собственников он был всего «лишь вещью»:

– «*They lied to me. I thought they cared about me, but I was just a thing to them...*»

– «*Они вралли мне. Я думал, они обо мне заботятся, но я всего лишь был вещью для них...*»

Данный пример демонстрирует нестабильное моральное состояние девианта, предательство и разочарование, что напрямую влияет на выбор зрителя. Реплика «*They lied to me*» несет обвинительную структуру, заставляет зрителя сочувствовать другому персонажу. Также в данном примере прослеживается разочарование и предательство: «*I thought they cared about me*». Данная фраза показывает наивность и добро, которые были разрушены, что усиливает эмоциональную уязвимость реципиента. Девиант также обезличивает себя, унижая человеческое достоинство, что подчеркивает утрату идентичности: «*I was just a thing to them*». Фраза «*I thought they cared*» вызывает сочувствие из-за неоправданных ожиданий. Говоря о невербальных средствах влияния на моральный выбор, стоит отметить мимику: потухший взгляд, слёзы и дрожащие губы показывают боль, моральное состояние персонажа, что усиливает моральную дилемму реципиента; опущенные плечи и взгляд в пол показывают уязвимость и безнадежность, а крупный план лица и медленный зум заставляют зрителя прочувствовать эмоции персонажа напрямую. У игрока два решения этой задачи: либо он покажет сострадание девианту и установит эмоциональный контакт с ним и тем самым спасет девочку, либо покажет отсутствие сочувствия, что усугубит конфликт и приведет к трагическому исходу. Этот

пример показывает, как правильно подобранные реплики могут менять исход событий. Если игрок сделает неправильный с точки зрения моральных установок игры выбор, то он не будет в состоянии поменять свое решение, что изменит характеристики героя по ходу прохождения игры.

Также можно привести в пример разговор Кары, домработницы, со своим хозяином Тоддом, который во время очередного приступа гнева начал винить Кару и свою дочь во всех своих неудачах. Этот диалог пропитан напряженностью и угрозами, в силу чего стирается грань между игрой и реальной жизнью, что заставляет игрока чувствовать тревогу за героиню и за маленькую девочку:

– «*You have no idea what it's like to live like this. Everyone just demands, demands, demands! You think I don't know that you're whispering to Alice behind my back? You think I'm stupid?*»

– «*Ты понятия не имеешь, каково быть таким. Все только требуют, требуют и требуют! Ты думаешь, я не знаю, что ты там шепчешь Алисе за моей спиной? Ты думаешь, я совсем глупый?*»

В данном фрагменте можно проследить множество вербальных и невербальных средств морального выбора. Касательно вербальных средств стоит отметить эмоционально заряженную ритмическую повторяемость «*demands, demands, demands*», что создает ощущение давления и психологического истощения, а также воспринимается как крик о помощи или оправдание своих будущих действий. Также в примере присутствуют риторические вопросы, которые заставляют чувствовать вину и неловкость за персонажа, усиливают напряжение и могут повлиять на выбор в сторону умиротворения ситуации или избегания конфликта. Формулировка «*live like this*» без конкретики усиливает сочувствие и делает реплику более манипулятивной. Слова Тодда о том, что за его спиной другие персонажи его обсуждают, внушают реципиенту чувство несправедливости из-за предательства и создают ощущение, что персонаж находится в сложной ситуации. С точки зрения невербальных средств стоит отметить мимику персонажей, жесты, язык тела, голос, а также визуальное оформление. Тодд срывается на крик, но при этом у него блестят глаза от слёз, что может повлиять на зрителя и оправдать его эмоциональный всплеск. Персонаж сжимает кулаки, не стоит на месте и указывает пальцем на других персонажей. Данные неконтролируемые движения могут свидетельствовать о подавленном гневе, тревоге и обвинении. Повышенный голос также может указывать на гнев или отчаяние. Немаловажную роль имеет визуальное оформление сцены: приглушенный свет, крупный план и погода в игре могут усилить эмоциональную реакцию зрителя. Этот диалог подчеркивает неуравновешенное состояние Тодда, и у игрока есть два варианта реплик: первый

направлен на то, чтобы разрядить обстановку, другой может усилить конфликт. На игрока давят угрозы Тодда, направленные на его маленькую дочь и на Кару, что способствует принятию решения в сторону наиболее безопасного выбора. Игроку приходится анализировать не только слова Тодда, но и тональность речи и язык тела, что усиливает вовлеченность игрока в процесс.

На выбор игрока также может повлиять логическая аргументация. В ходе развития сюжета некоторые персонажи могут предлагать логические аргументы, чтобы попытаться убедить других персонажей, а также игрока с помощью рациональных доводов. В эпизоде на крыше Коннор пытается убедить девианта подумать о маленькой девочке и не подвергать ее жизнь риску:

– **«You are not to blame. It's all because of their lies. But please, think about the girl. You can change everything if you let her go».**

– **«Ты не виноват. Всё из-за их лжи. Но, пожалуйста, подумай о девочке. Ты можешь всё изменить, если отпустишь ее».**

Данный пример эмоционально нагружен вербальными средствами: фраза «*You are not to blame*» освобождает адресата от чувства вины, что вызывает доверие и снижает агрессию; «*It's all because of their lies*» несет в себе перенос ответственности, что помогает переключить внимание с персонажа на внешних врагов; моральный апеллатив «*think about the girl*» делает моральный выбор персональным и конкретным, тем самым воздействуя на сочувствие. Данные реплики демонстрируют намерение сценаристов направить игрока к эффективной стратегии взаимодействия с данным девиантом. Игрок должен сам решить следовать этим манипуляциям или же принимать решения, отталкиваясь от своих моральных убеждений. Из невербальных средств стоит отметить спокойный голос персонажа, что придает искренности и сочувствия его словам, открытые ладони и прижатые к груди руки являются жестом доверия и просьбы, крупный план персонажа усиливает зрительскую эмпатию, а мягкий фон и эмоциональная музыка подкрепляют драматический и человечный момент.

Также стоит отметить использование интерактивного выбора реплик. Игроку предоставляется возможность выбирать реплики в зависимости от эмоционального фона персонажа: агрессивный, успокаивающий, нейтральный или манипулятивный. Например, в эпизоде, когда Коннор разговаривает со своим напарником Хэнком, игрок с помощью диалогов может выстроить доверительные или холодные отношения с ним, что впоследствии тоже отразится на развитии сюжета. Чтобы разблокировать темы, которые могут помочь в достижении доверительных отношений между напарниками, нужно исследовать игровой мир и взаимодействовать с окружающими предметами. Так, например, после исследования дома Хэнка, Коннор говорит:

– **«I noticed a photo in your office. A young boy... Your son, I assume?»**

– **«Я заметил фотографию в вашем кабинете. Мальчик... Ваш сын, я полагаю?»**

Данная реплика является довольно серьезной для персонажа, она активирует личные эмоции персонажа. Коннор использует намек через наблюдение: «*I noticed a photo in your office*» является нейтральным замечанием, что создает атмосферу личного, но не агрессивного вторжения. Тактичный вопрос «*Your son, I assume?*» повышает доверие и располагает к откровенности, а личная привязка (ссылка на семью) подталкивает к размышлению «а что, если бы это был мой ребенок?». Из невербальных средств стоит отметить спокойный и ровный голос Коннора, что намекает на деликатность темы. Сочувственный взгляд и мягкая улыбка передают уважение и искренний интерес, а открытая поза подчеркивает доверие. У игрока есть возможность воспользоваться данной информацией или проигнорировать ее, учитывая то, что это знание может оказать большое влияние на дальнейшие действия в критический момент. Таким образом, сценаристы подталкивают игрока на выполнение определенных действий, что способствует формированию стратегий взаимодействия в контексте игрового процесса.

Лексический минимум и тональность речи играют немаловажную роль в моральном выборе реципиента во время принятия решений. Стиль речи персонажей адаптирован под каждого, учитывая их характер и социальный статус. Например, андроиды низшего уровня имеют более простой лексический запас, в котором часто встречаются слова, связанные с бытом. У андроидов рабочего класса часто употребляемыми словами являются бранные слова и угрозы, в то время как андроиды высокого уровня активно пользуются абстрактной лексикой. Речь Кары, которая является роботом низшего уровня, более мягкая и заботливая, что подчеркивает ее материнскую роль, а холодная речь Коннора показывает его нечеловеческую природу. Игрок, не осознавая этого, может быть подвержен этим манипуляциям и делать выбор на основании не своего характера, а характера игрового персонажа.

Также на игрока могут повлиять реплики, в которых подчеркиваются дилеммы, выраженные через слова, например, выбор между жизнью и долгом:

– **«If you save your friend, dozens of innocent people will die».**

– **«Если ты спасешь своего друга, десятки невинных погибнут».**

В решительных сценах, где предводитель сопротивления андроидов Маркус должен выбрать между войной или миром, необходимость выбора может вызвать у игрока внутреннюю борьбу. Игроку приходится выбирать между агрессивными репликами, что совпадает с моральными дилеммами, которые заложены в характере героя.

Все перечисленные средства воздействия в той или иной степени влияют на происходящий процесс и на выбор игрока-реципиента. Стоит отметить интерактивную и иммерсивную среду, которая стимулирует принятие решений. Интерактивное кино погружает в ситуации, где игрок вынужден сопереживать герою. Сцены домашнего насилия или потери близкого вызывают сильные эмоции, что также ведет к определенному выбору, который продиктован испытываемыми эмоциями [8]. Сценаристы дают понять с первой сюжетной арки, что выбор игрока непосредственно влияет на формирование истории, что усиливает процесс погруженности в продукт. В некоторых сценах игрок может столкнуться с результатами своих действий в прошлом, что побуждает к осторожному выбору последующих действий. Таким образом, интерактивное кино *Detroit: Become Human* – это уникальный продукт, где выбор игрока – это отражение его моральных ценностей и убеждений. Нелинейное повествование дает ощущение соавторства, предоставляет ощущение полной ответственности за принятые решения.

**Результаты.** Итак, на основе анализа интерактивного кино *Detroit: Become Human* выявлены ключевые механизмы воздействия на реципиента, формирующие моральный выбор в условиях нелинейного нарратива. Полученные результаты подтверждают эффективность интеграции вербальных и невербальных средств речево-

го воздействия как инструмента иммерсивного повествования.

Интерактивное кино как гибкий медиаформат, сочетающий элементы кинематографа и видеоигр, предполагает уникальный пользовательский опыт, где зритель становится активным участником нарратива. Вербальные и невербальные средства коммуникации формируют моральный выбор игрока, усиливая эмоциональную вовлеченность, что создает иллюзию свободы принятия решений. К вербальным средствам можно отнести персонализированные реплики, эмоционально заряженные фразы, внутренние монологи, риторические вопросы, тавтологию и т. д. К невербальным средствам можно отнести визуальные элементы, такие как мимика и язык тела, цветовые и световые решения, звуковое сопровождение, интерфейс, таймер и т. д. Тем самым интерактивное кино является не просто развлекательным медиапродуктом, а сложной коммуникативной системой, в которой языковые и параязыковые элементы формируют активное поведение пользователя. Это превращает интерактивное кино в психологический опыт, где реципиент переходит от пассивного наблюдения к активному экзистенциальному переживанию морально-эстетических дилемм. Это позволяет говорить об интерактивном кино как о самостоятельной форме цифрового повествования, способной интегрировать когнитивные, этические и эмоциональные аспекты взаимодействия.

### Литература

1. Ворошилова Т. А. Интерактивные формы экранного искусства: специфика и восприятие. М.: Академический проект, 2007. 224 с.
2. Винокуров А. В. Разбор и классификация интерактивности выбора в диалогах на основе видеоигры жанра интерактивное кино «Life is Strange» // Молодой ученый. 2021. № 26(368). С. 294–297.
3. Кадиков И. В. Нарративный дизайн: структура и механика сюжетов в компьютерных играх // Медиа. Архитектура. Дизайн. 2020. № 2. С. 38–44.
4. Потапова М. Интерактивное кино: программа для ЭВМ, аудиовизуальное произведение или сложный объект? // Правовая защита интеллектуальной собственности: проблемы теории и практики: сборник научных трудов IX Международного юридического форума (IP Форум), Москва, 12–13 февраля 2021 года. Т. 1. М.: Московский государственный юридический университет имени О. Е. Кутафина (МГЮА), 2021. С. 154–156.
5. Сургай Л. М. Экранная культура: кино, телевидение, новые медиа. СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена, 2008. 198 с.
6. Чайковская Д. В., Ломтева Т. Н. Интерактивное кино как поликодовый текст и как интерактивный виртуальный художественный дискурс // Актуальные проблемы лингвистики, лингводидактики и межкультурной коммуникации в современной исследовательской парадигме: сборник материалов XI (68) научно-практической конференции Северо-Кавказского федерального университета, Ставрополь, 23 апреля 2024 года. Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2024. С. 133–138.
7. Crawford C. Chris Crawford on Interactive Storytelling. Berkeley: New Riders, 2005. 305 p.
8. Green M. C., Brock T. C. The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives // Journal of Personality and Social Psychology. 2000. Vol. 79, No. 5. P. 701-721.
9. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press, 2006. 325 p.
10. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001. 354 p.
11. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press. 1997. 324 p.
12. Pine B. J., Gilmore J. H. The experience economy: past, present and future. In: Handbook on the Experience Economy. Edward Elgar. 2013. P. 21-42.
13. Ryan R. M., Deci E. L. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being // American Psychologist. 2000. Vol. 55. No. 1. P. 68-78.

### References

1. Voroshilova TA. Interactive forms of screen culture: peculiarities and perception. Moscow: Akademicheskii proekt; 2007. 224 p. (In Russ.)

2. Vinokurov AV. Description and classification of interactive choice in dialogs of the interactive film genre videogame «Life is Strange». *The young scientist*. 2021;26(368):294-297. (In Russ.)
3. Kadikov IV. Narrative design: structure and mechanics of the plot in computer games. *Media. Architecture. Design*. 2020;(2):38-44. (In Russ.)
4. Potapova M. Interactive film: a computer program, an audiovisual narrative or a complex object? in *Legal defense of intellectual property: problems of theory and practice: Abstracts of IX International Law Forum (IP Forum)*, Moscow, 12-13 February 2021. Vol. 1. Moscow: Moscow State Law University (MGYuA); 2010. P. 154-156. (In Russ.)
5. Surgai LM. *Screen culture: film, television, new media*. Saint Petersburg: RGPU; 2008. 198 p. (In Russ.)
6. Chaikovskaya DV, Lomteva TN. Interactive film as polycode text and as interactive virtual fiction discourse in *Topical problems of linguistics, linguodidactics and intercultural communication: Abstracts of XI (68) scientific conference in North-Caucasus Federal University, Stavropol, 23 April 2024*. Stavropol: North-Caucasus Federal University; 2024. P. 133-138. (In Russ.)
7. Crawford C. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders; 2005. 305 p.
8. Green M. C., Brock T. C. The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*. 2000;79(5):701-721.
9. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press; 2006. 325 p.
10. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press; 2001. 354 p.
11. Murray JH. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press; 1997. 324 p.
12. Pine BJ, Gilmore JH. The experience economy: past, present and future. In: *Handbook on the Experience Economy*. Edward Elgar; 2013. P. 21-42.
13. Ryan RM., Deci EL. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*. 2000;55(1):68-78.