

Litera

Правильная ссылка на статью:

Ван Ц., Вэнь Б. Когнитивные и дискурсивные особенности медиатекстов в контексте интеграции кино и игрового дизайна // Litera. 2025. № 9. DOI: 10.25136/2409-8698.2025.9.75960 EDN: RPMUXF URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=75960

Когнитивные и дискурсивные особенности медиатекстов в контексте интеграции кино и игрового дизайна

Ван Цзымин

ORCID: 0009-0000-5188-4377

кандидат филологических наук

аспирант; кафедра массовых коммуникаций; Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы

119571, Россия, г. Москва, р-н Тропарево-Никулино, ул. 26-ти Бакинских Комиссаров, д. 7 к. 6

✉ 1042248002@rudn.ru



Вэнь Боюань

ORCID: 0009-0007-0874-7650

кандидат филологических наук

аспирант; кафедра массовых коммуникаций; Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы

Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 6 каб. кв. 218

✉ 1042228177@pfur.ru



[Статья из рубрики "Дискурс"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2025.9.75960

EDN:

RPMUXF

Дата направления статьи в редакцию:

21-09-2025

Аннотация: Предметом настоящего исследования являются когнитивные и дискурсивные особенности медиатекстов, формирующихся на стыке кино и интерактивного игрового дизайна в условиях цифровой эпохи. Объектом выступают гибридные медиапродукты, включая интерактивные фильмы, визуальные новеллы и сюжетно-ориентированные видеоигры, которые сочетают кинематографическую

линейность с геймифицированной нелинейностью, вовлекая пользователя в активное конструирование нарратива. Автор подробно рассматривает механизмы смыслопорождения, активируемые в условиях мультимодальной репрезентации, а также когнитивные процессы, способствующие интерпретации, эмоциональной идентификации и вовлечённости аудитории. Особое внимание уделено таким феноменам, как фрейминг, сценарная активация, построение ментальных моделей, перформативность высказываний, эффект присутствия и моральная рефлексия, возникающие в процессе взаимодействия пользователя с медиатекстом. Анализ проводится в контексте трансформации медиадискурса и роли языка в цифровом сторителлинге. Методология исследования основана на междисциплинарном подходе и включает методы когнитивной лингвистики, нарратологии, критического дискурс-анализа и семиотического анализа. Научная новизна исследования заключается в комплексном описании медиатекста как динамической когнитивно-дискурсивной системы, возникающей в результате взаимодействия автора, интерфейса, медиасреды и пользователя. В отличие от традиционного подхода к медиадискурсу, работа предлагает рассматривать интерактивные медиатексты как формы соавторства, в которых пользователь не только интерпретирует, но и активно конструирует смысловую структуру. В исследовании показано, что интерактивные форматы активируют множественные ментальные модели, сценарии выбора и когнитивные траектории, сопровождаемые моральной рефлексией, эмоциональной идентификацией и полифонией нарратива. Выводы статьи способствуют более глубокому пониманию трансформации коммуникационных стратегий и механизмов смыслопорождения в условиях цифровой культуры, а также представляют ценность для дальнейших разработок в области медиалингвистики, сторителлинга и когнитивного анализа мультимодальных цифровых текстов.

Ключевые слова:

интерактивный медиатекст, когнитивная лингвистика, медиадискурс, игровая репрезентация, фрейминг, нарративная транспозиция, мультимодальность, дискурсивные стратегии, цифровой сторителлинг, пользовательская интерпретация

Введение

Интеграция кино и игрового дизайна становится одной из наиболее значимых тенденций в развитии цифрового и трансмедийного сторителлинга, отражая более широкие культурные и коммуникативные сдвиги цифровой эпохи [\[1\]](#). Данный процесс не ограничивается лишь технической конвергенцией различных медиаплатформ, но распространяется также на трансформацию дискурсивных практик и когнитивных механизмов восприятия, что требует переосмысления традиционных подходов лингвистики и медиаведения [\[2\]](#). Актуальность исследования заключается в том, что гибридные медиатексты, сочетающие линейность кинематографического повествования с интерактивностью игрового дизайна, формируют принципиально новые способы конструирования смысла, при которых размываются границы между автором и реципиентом, а интерпретация превращается в активный и динамический процесс. Эта трансформация ставит под сомнение устоявшиеся модели дискурс-анализа, поскольку классические парадигмы текстуальности и нарративности оказываются недостаточными для объяснения мультимодальных, нелинейных и партисипаторных структур, присущих современным медиапродуктам.

Объектом настоящего исследования являются медиатексты, созданные на пересечении кино и интерактивного игрового дизайна, а предметом когнитивные процессы и дискурсивные стратегии, обеспечивающие их порождение и интерпретацию. Цель работы заключается в анализе эволюции медиадискурса под влиянием интерактивного дизайна и выявлении когнитивных механизмов, формирующих вовлечённость аудитории и конструирование смысла в этих гибридных форматах. Для достижения указанной цели в исследовании ставятся следующие задачи: описать дискурсивные сдвиги, вызванные интеграцией кинематографических и игровых кодов; раскрыть роль концептуального фрейминга и когнитивных схем в восприятии интерактивных нарративов; определить специфику участия аудитории в процессе конструирования медиасмыслов. Научная новизна исследования определяется его междисциплинарным характером, поскольку в работе предлагается междотраслевая аналитическая модель, которая связывает когнитивную семантику с эволюцией структур медиадискурса и позволяет по-новому осмыслить семиотическую и дискурсивную сложность гибридных текстов, возникающих на пересечении кино и игрового дизайна.

Теоретические и методологические основания исследования

Изучение когнитивных и дискурсивных особенностей медиатекстов в цифровую эпоху получило широкое развитие в лингвистике, журналистике и социологии. Исследователи подчеркивают, что само понятие личности и дискурса в условиях цифровой коммуникации претерпевает глубокую трансформацию. Е. В. Маринова показывает, что категория «виртуальная личность» эволюционировала в самостоятельное терминологическое понятие, отражающее дуальность офлайн- и онлайн-существования, а также необходимость лингвистической адаптации к новым онтологическим реалиям [3]. В этом контексте Р. К. Потапова и И. В. Курьянова утверждают, что интернет-опосредованная коммуникация порождает гибридную форму «письменно-устной речи», которая сочетает черты устного и письменного языка, формируя интертекстуальные и паравербальные слои медиатекста [4].

Важным направлением анализа выступает также исследование интерпретативных способностей аудитории. В. Ф. Олешко и В. В. Гаврилов подчеркивают распространение «клипового мышления» в цифровой среде и указывают на необходимость формирования «активного читателя», способного критически интерпретировать медиатексты в культурном контексте [5]. В области жанровых трансформаций Н. В. Куницына вводит понятие «медиаметаморфозы», объясняя, каким образом конвергенция и цифровизация изменяют дискурсивные стратегии в гибридных форматах, таких как подкасты и ток-шоу [6]. Аналогично Е. А. Никонова отмечает размывание традиционных жанровых границ в системе массовых медиа под влиянием социокультурных тенденций, таких как псевдопризнательность и шоуизация [7].

С когнитивной точки зрения Д. Ш. Рахмонова и Д. У. Ашурова выделяют категоризацию, концептуализацию и фрейминг как ключевые механизмы анализа медиатекстов [8]. Н. И. Немкина развивает данный подход, акцентируя внимание на мультимодальной интеграции вербальных, визуальных и аудиальных кодов в современном дискурсе [9]. Эти исследовательские рамки обеспечивают инструментарий для анализа гибридных текстов, возникающих на стыке кино и игрового дизайна.

Более практико-ориентированное направление представлено в работе Д. Н. Павлова, который показывает, что мотивирующий контент на платформах TikTok и YouTube основывается на нарративных архетипах, описанных В. Я. Проппом, что объясняет

устойчивость повествовательных моделей даже в условиях высокой динамики цифровой среды [\[10\]](#). В то же время О. С. Зубкова и А. А. Карачевцева демонстрируют, что языковая игра метафоры, ирония, каламбуры, кросс-культурные аллюзии является важнейшей стратегией в публицистическом дискурсе, усиливающей его интерактивность и эмоциональное воздействие в цифровую эпоху [\[11\]](#).

Социология кино также вносит значимый вклад в понимание медиадискурса. Е. В. Андрианова и В. А. Давыденко утверждают, что кинофильмы функционируют как «ментальные сжатия» культурных и социальных смыслов, позволяя аудитории интерпретировать коллективные идентичности и повседневные практики через нарративные структуры [\[12\]](#). Это сближает кино с более широкой ролью медиатекста как формы не только развлечения, но и инструмента мировоззренческой репрезентации.

Наконец, интеграция игрового дизайна в медиадискурс рассматривается и в политическом аспекте. С. И. Каминский, Д. А. Федотов и А. А. Кривошеев показывают, что видеоигры все чаще используются как инструменты дискурса и контрдискурса, формируя политические образы и влияя на общественное восприятие в условиях конфликта [\[13\]](#). Это подтверждает возрастающую роль геймификации в конструировании не только культурных, но и политических нарративов.

Таким образом, проанализированные исследования позволяют заключить, что медиатексты, возникающие на пересечении кино и игрового дизайна, представляют собой когнитивно сложные, мультимодальные и дискурсивно гибридные феномены, объединяющие нарративные архетипы, мультимодальные стратегии и политико-символические коды. Данное междисциплинарное основание формирует концептуальный аппарат для анализа того, каким образом подобные тексты трансформируют когницию и практики дискурса в условиях цифровой коммуникации.

Методологически исследование опирается на междисциплинарный подход, интегрирующий принципы когнитивной лингвистики в частности анализ фреймов, сценариев и ментальных моделей с инструментарием критического дискурс-анализа, нарратологии и семиотического анализа, что обеспечивает комплексное рассмотрение взаимосвязи языка, когниции и мультимодальных форм медиарепрезентации.

Результаты и обсуждения

Интеграция кино и игрового дизайна в последние десятилетия стала не только технологическим феноменом, но и дискурсивным процессом, существенно изменяющим механизмы смыслопорождения в медиатексте. Если классический кинематограф традиционно строится на линейности повествования и фиксированности зрительской позиции, то гибридные форматы вводят элементы нелинейности, интерактивности и полифонии, что требует нового исследовательского инструментария. По мнению Н. Б. Афанасов, именно «конвергентная культура» формирует условия, при которых аудитория перестаёт быть пассивным потребителем и начинает активно участвовать в создании медиасмыслов [\[14\]](#).

Характеристика интегративных продуктов наглядно проявляется в таких форматах, как интерактивное кино («Бандерснэтч») или сюжетно-ориентированные видеоигры («Хэви Рейн», «Жизнь — странная штука»). В них каждая реплика (например, «Взять оружие» / «Оставить оружие») или даже пауза персонажа становится актом речевого выбора, фиксирующего не только развитие нарратива, но и когнитивную установку игрока. Такие

практики можно соотнести с идеями Р. В. Блажковский и И. В. Шаповалова о «нарративной транспозиции», где медиатекст конструируется как система возможных миров, доступных для интерпретации и выбора [15].

Особенности визуального и текстового контента в интегративных медиапродуктах проявляются в том, что текстовые элементы (меню выбора, внутриигровые диалоги, субтитры) утрачивают статус второстепенных и становятся равноправной частью дискурса. В играх жанра визуальной новеллы реплики персонажей («Я доверяю тебе...» / «Я тебе не верю...») представляют собой перформативные акты в духе Дж. Л. Остина, где выбор формулировки имеет силу не только нарративного, но и дискурсивного действия [16]. Это позволяет рассматривать медиатекст как пространство, где язык выполняет одновременно повествовательную и регулятивную функции.

Нарративные стратегии интегративных медиапродуктов основываются на принципах нелинейности и множественности точек зрения, что приводит к радикальной трансформации традиционного понимания повествования. В интерактивных форматах, таких как сюжетно-ориентированные видеоигры, одна и та же сцена может быть представлена с различных фокализаций, создавая полифоническую структуру нарратива. Такой подход позволяет пользователю воспринимать происходящее не как линейное повествование, а как сеть взаимосвязанных интерпретативных траекторий, каждая из которых отражает индивидуальные выборы и предпочтения.

Игрок в данном контексте выступает не просто как реципиент, а как активный участник дискурсивного процесса, формируя уникальную конфигурацию текста через серию решений и действий. Его выборы запускают определённые дискурсивные сценарии, изменяя как ход сюжета, так и его интерпретацию. Таким образом, медиатекст становится динамической системой, сочетающей языковые, визуальные и интерактивные элементы, а когнитивная нагрузка перераспределяется между авторскими структурами и пользовательскими стратегиями осмысления.

Современные теоретические модели медиадискурса всё чаще акцентируют внимание на феномене соавторства и взаимодействия. Язык в этих продуктах функционирует не только как средство передачи информации, но и как механизм структурирования фикционального мира, обеспечивая коммуникацию между замыслом создателей и когнитивной активностью аудитории. В результате медиапространство приобретает свойства открытой, многослойной и эволюционирующей дискурсивной среды.

Таким образом, интеграция кино и игрового дизайна ведёт к трансформации медиадискурса: он становится нелинейным, мультимодальным и интерактивным, объединяя в себе традиционные кинонарративы и игровые сценарии. Для лингвистики и медиадискурсивного анализа это означает необходимость опоры на междисциплинарные подходы, учитывающие как когнитивные механизмы восприятия, так и семиотические коды гибридных медиатекстов.

Современный медиатекст, особенно созданный на стыке кинематографа и интерактивного дизайна, активирует сложный когнитивный аппарат восприятия, в который вовлечены процессы фреймирования, сценарной активации, построения ментальных моделей, сенсорной интеграции и морально-этической рефлексии. В парадигме когнитивной лингвистики медиатекст рассматривается как полимодальный стимул, инициирующий сложную цепочку семиотической и ментальной обработки.

Одним из ключевых факторов восприятия интерактивного медиатекста выступает

эмоциональное вовлечение, усиливающееся за счет эффекта присутствия субъективного ощущения нахождения внутри нарратива. Согласно теории нарративной транспозиции, пользователь, погружаясь в повествование, формирует устойчивую эмоциональную связь с персонажами и перенимает их установки и ценности как свои собственные [17]. Например, сцена в игре Сильный дождь, в которой игроку предстоит спасти тонущего ребёнка, вызывает не только тревогу, но и моральную ответственность за исход именно за счёт когнитивного отождествления с героем и возможности выбора.

Современные интерактивные медиаплатформы, такие как Детройт: Стать человеком, активируют у пользователя ментальные модели, описанные в работах А В Колесниковой и А В. Барзенкой, где восприятие текста сопровождается построением ситуационных моделей [18]. При выборе игроком между подчинением приказу и проявлением эмпатии активируются разные когнитивные сценарии, сочетающие эмоциональную оценку, стратегию действия и этическое суждение, что иллюстрирует динамическую природу фреймовой интерпретации медиатекста.

Интерактивность медиатекста трансформирует традиционную фигуру «читателя» в активного интерпретатора, участвующего в конструировании смысла. В медиатексте это проявляется, например, через выбор реплик, активирующих разные дискурсивные ветви, или через манипуляции с интерфейсом, формирующие индивидуальную «версию» истории.

Интерактивные медиатексты характеризуются повышенной когнитивной нагрузкой, обусловленной многоканальностью: текстовой (диалог), визуальной (графические элементы, интерфейс), аудиальной (музыкальное сопровождение) и кинестетической (физические действия игрока). В ситуации, когда игроку нужно одновременно оценивать эмоциональные реакции героев, анализировать визуальные сигналы (например, мерцание экрана как знак тревоги) и принимать решения, происходит параллельная активация когнитивных модулей.

Пример: сцена в Бандерснатч, где пользователь должен выбрать между двумя действиями (например, «пойти за отцом» или «остаться дома»), сопровождается навязчивым звуковым мотивом, миганием экрана и тревожным выражением лица героя. Эти элементы образуют когнитивно-нагруженный узел, где каждая модальность несёт смысловую нагрузку, активируя ментальную схему «опасность – срочность – неопределённость».

Для углублённого анализа когнитивно-дискурсивных особенностей рассмотрим два интегративных медиатекста: интерактивный фильм Бандерснатч и видеоигру Детройт. В обоих случаях можно проследить трансформацию дискурсивных стратегий и формирование новых когнитивных структур, обусловленных мультимедийной природой текста и взаимодействием с пользователем.

В Бандерснатч речевые маркеры («Ты уверен?», «Ты хочешь выбрать это?»), развернутые на экране, не являются лишь метатекстовыми элементами они становятся дискурсивными триггерами, инициирующими фреймы выбора и сомнения. Это особенно заметно в ситуациях моральной амбивалентности: в сцене, где герой должен «убить отца» или «сдаться», система предлагает фрейм контроля/потери контроля, активируя у пользователя сценарий «психологического слома». При этом, по теории критического дискурс-анализа, язык не просто описывает ситуацию, но встраивает пользователя в идеологически окрашенный контекст, формируя ощущение неизбежности определённого выбора.

В Детройт, напротив, пользователь получает систему когнитивных последствий: карта решений, появляющаяся после каждой главы, визуализирует сеть возможных траекторий. Это можно рассматривать как метарепрезентацию нарратива, которую пользователь не только проходит сюжет, но и анализирует структуру возможных альтернатив, что активирует сложные ментальные модели. В сцене с персонажем Карой, где она может «сбежать через заднюю дверь» или «остаться и защитить ребёнка», каждое действие сопровождается репликами («Нам надо бежать!» / «Я не позволю ему тебя тронуть»), фоновой музыкой (от напряжённой до лирической) и визуальной сменой ракурсов, что в совокупности создаёт семиотическую систему вовлечения, где каждый код (текстуальный, визуальный, аудиальный) направлен на управление вниманием и интерпретацией.

Такие тексты демонстрируют сдвиг от традиционного понимания медиадискурса как авторского к пониманию его как когнитивного процесса совместного конструирования, где пользователь становится активным агентом, а не просто интерпретатором.

Выводы

Исследование подтвердило, что медиатексты, формирующиеся на пересечении кино и игрового дизайна, представляют собой особый тип когнитивно-дискурсивных конструкций, характеризующийся нелинейностью, мультимодальностью и высоким уровнем интерактивности. В отличие от традиционного кинематографического нарратива, ориентированного на линейное восприятие, интегративные форматы активизируют сложные когнитивные механизмы пользователя, включая фреймирование, построение ситуационных моделей и морально-этическую рефлексию.

Одним из основных выводов работы стало осознание того, что пользователь в подобных медиапродуктах перестаёт быть пассивным получателем информации и становится активным соавтором, принимающим решения, влияющие на развитие сюжета и структуру дискурса. Языковые реплики, визуальные сигналы и аудиальные элементы встраиваются в когнитивную систему восприятия и формируют эмоционально-насыщенные ментальные схемы, что радикально изменяет принципы медиапонимания и нарративной вовлечённости.

На эмпирических примерах (интерактивный фильм «Бандерснэтч» и видеоигра «Детройт: Стать человеком») было показано, что выбор пользователя запускает альтернативные дискурсивные сценарии, каждый из которых обладает собственным набором семиотических кодов и когнитивных импликаций. Таким образом, медиатекст становится динамически развивающейся структурой, в которой дискурс порождается во взаимодействии между автором, интерфейсом и реципиентом.

С теоретической точки зрения, данное исследование обосновывает необходимость применения междисциплинарных подходов когнитивной лингвистики, критического дискурс-анализа и семиотики для анализа медиатекстов нового типа. Именно комплексное соединение когнитивных и дискурсивных стратегий позволяет адекватно описывать процессы смыслопорождения в цифровых интерактивных средах, где границы между жанрами, медиаканалами и ролями участников дискурса стираются.

Таким образом, основным научным результатом данной работы является выявление и концептуализация новых когнитивно-дискурсивных моделей, формируемых в условиях интеграции кино и игрового дизайна. Эти модели открывают перспективы для дальнейших исследований в области цифрового сторителлинга, медийной лингвистики и когнитивной семантики, а также позволяют по-новому осмыслить роль языка и

медиадискурса в эпоху цифровой интерактивности.

Библиография

1. Meyerhofer-Parra R., González-Martínez J., Peracaula-Bosch M. Postdigital storytelling: Storytelling (within or across) the digital and transmedia field // *Postdigital Science and Education*. – 2024. – Vol. 6, № 3. – P. 886-901.
2. Pecheranskyi I., Humeniuk T., Shvets N., et al. Transmedia discourse in the digital age: Exploring radical intertextuality, audiovisual hybridization, and the "aporia" of homo medialis // *Research Journal in Advanced Humanities*. – 2023. – Vol. 4, № 2. – P. 116-130. DOI: 10.58256/rjah.v4i2.1111 EDN: JQMНII
3. Маринова Е. В. Эволюция понятия "виртуальная личность" в цифровую эпоху (социолингвистическое исследование на материале русских текстов) // *Научный диалог*. – 2023. – № 12 (1). – С. 151-169. DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-1-151-169 EDN: XZYNZL
4. Потапова Р. К., Курьянова И. В. Особенности исследования текста в эпоху цифровой коммуникации // *Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание*. – 2021. – Т. 20, № 2. – С. 5-15. DOI: 10.15688/jvolsu2.2021.2.1 EDN: GYQPIU
5. Олешко В. Ф., Гаврилов В. В. Медiateкст как объект активного чтения в цифровую эпоху развития СМИ // *Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры*. – 2024. – Т. 30, № 3. – С. 5-18. DOI: 10.15826/izv1.2024.30.3.043 EDN: GIYACN
6. Куницына Н. В. Жанровые трансформации в процессе медиатизации (о некоторых речевых стратегиях) // *Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева*. – 2024. – № 1 (4 (45)). – С. 185-195. DOI: 10.51965/2076-7919_2024_1_4_185 EDN: XZTUZG
7. Никонова Е. А. К вопросу о состоянии жанровой системы СМИ // *Вестник Череповецкого государственного университета*. – 2021. – № 2 (101). – С. 84-95. DOI: 10.23859/1994-0637-2021-2-101-7 EDN: VDPCPX
8. Рахмонова Д. Ш., Ашурова Д. У. Когнитивный подход к анализу художественного текста // *Научный вестник ФерГУ*. – 2024. – № 2. – С. 109.
9. Немкина Н. И. Когнитивный подход к рассмотрению мультимодальности на современном этапе лингвистических исследований // *Язык и культура в эпоху интеграции научного знания и профессионализации образования*. – 2022. – № 3-1. – С. 178-184. EDN: SCKJSD
10. Павлов Д. Н. Нарративные стратегии медиадискурса: мотивирующий контент визуальных платформ TikTok и You-Tube // *Litera*. 2024. № 9. С. 44-58. DOI: 10.25136/2409-8698.2024.9.71765 EDN: FEYLHC URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71765
11. Зубкова О. С., Карачевцева А. А. Стратегии реализации языковой игры в англоязычном публицистическом дискурсе // *Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики*. – 2024. – № 4. – С. 18-29. DOI: 10.15593/2224-9389/2024.4.2 EDN: EBISXQ
12. Андрианова Е. В., Давыденко В. А. Социология кино: нарративные оценки зрительских практик // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология*. – 2024. – Т. 24, № 3. – С. 824-839. DOI: 10.22363/2313-2272-2024-24-3-824-839 EDN: GBWWLU
13. Каминский С. И., Федотов Д. А., Кривошеев А. А. Геймификация политики: видеоигры как инструмент формирования дискурса и контрдискурса в конфликте // *Социально-политические науки*. – 2024. – Т. 14, № 6. – С. 164-173.
14. Афанасов Н. Б. Генри Дженкинс и фанфик по теории медиа // *Galactica Media: Journal*

of Media Studies. – 2019. – Т. 1, № 3. – С. 250-263. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-10033 EDN: QMYBSS

15. Блажковский Р. В., Шаповалова И. В. Метамоделю сюжетостроения в контексте нарратологии и герменевтики // Universum: филология и искусствоведение. – 2024. – № 9 (123). – С. 46-48. EDN: CZUKIX

16. Austin J. L. How to do things with words: Lecture II // In: The performance studies reader. – Routledge, 2025. – P. 177-182.

17. Моштылева Е. С. Модели наррации в современной русскоязычной интернет-коммуникации: лингвопрагматический и лингвостилистический анализ: дис. ... канд. филол. наук. – Нижний Новгород: ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2021. – 190 с.

18. Колесников А. В., Барзенков А. В. Семиотическая модель концептосферы Модели Мира субъекта деятельности по разработке и применению когнитивных гибридных интеллектуальных систем // Гибридные и синергетические интеллектуальные системы: сб. науч. тр. – 2022. – С. 44-138. DOI: 10.5922/978-5-9971-0687-4-3 EDN: IECWSA

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая статья посвящена исследованию когнитивных и дискурсивных особенностей медиатекстов в контексте интеграции кино и игрового дизайна. Актуальность работы не вызывает сомнения и обоснованно аргументируется тем, что «гибридные медиатексты, сочетающие линейность кинематографического повествования с интерактивностью игрового дизайна, формируют принципиально новые способы конструирования смысла, при которых размываются границы между автором и реципиентом, а интерпретация превращается в активный и динамический процесс. Эта трансформация ставит под сомнение устоявшиеся модели дискурс-анализа, поскольку классические парадигмы текстуальности и нарративности оказываются недостаточными для объяснения мультимодальных, нелинейных и партисипаторных структур, присущих современным медиапродуктам».

Теоретической основой исследования выступили научные работы, посвященные медиадискурсу, нарративным стратегиям медиадискурса, метамоделям сюжетостроения в контексте нарратологии и герменевтики, особенностям изучения текста в эпоху цифровой коммуникации и когнитивному подходу к анализу текста и др. Библиография состоит из 18 источников, представляется достаточной для обобщения и анализа теоретического аспекта изучаемой проблематики, соответствует специфике изучаемого предмета, содержательным требованиям и находит отражение на страницах рукописи. Следует отметить, что список литературы представлен значительным количеством актуальной научной литературы (более 77% за последние 3 года), что еще раз свидетельствует о повышенном интересе научного сообщества к изучаемому предмету.

Методология проведенного исследования определена поставленной целью: применяются как общенаучные методы анализа и синтеза, описательный метод, включающий наблюдение, обобщение, интерпретацию материала, так и методы социокультурного и интертекстуального анализа, когнитивный анализ (анализ фреймов, сценариев и ментальных моделей) с инструментарием критического дискурс-анализа, нарратологии и семиотического анализа, что обеспечивает комплексное рассмотрение взаимосвязи языка, когниции и мультимодальных форм медиарепрезентации.

В ходе анализа теоретического материала и его практического обоснования достигнута цель работы и решены поставленные задачи. Установлено, что «медиатексты,

возникающие на пересечении кино и игрового дизайна, представляют собой когнитивно сложные, мультимодальные и дискурсивно гибридные феномены, объединяющие нарративные архетипы, мультимодальные стратегии и политико-символические коды». Описаны дискурсивные сдвиги, вызванные интеграцией кинематографических и игровых кодов («пользователь в подобных медиапродуктах перестаёт быть пассивным получателем информации и становится активным соавтором, принимающим решения, влияющие на развитие сюжета и структуру дискурса»). Раскрыта роль концептуального фрейминга и когнитивных схем в восприятии интерактивных нарративов («интегративные форматы активизируют сложные когнитивные механизмы пользователя, включая фреймирование, построение ситуационных моделей и морально-этическую рефлексия»). Определена специфика участия аудитории в процессе конструирования медиасмыслов («выбор пользователя запускает альтернативные дискурсивные сценарии, каждый из которых обладает собственным набором семиотических кодов и когнитивных импликаций»).

Таким образом, автором(ами) проведен достаточно серьезный анализ состояния исследуемой проблемы. Теоретическая значимость и практическая ценность работы неоспоримы и обусловлены его вкладом в изучение гибридных медиатекстов, в выявление и концептуализацию новых когнитивно-дискурсивных моделей, формируемых в условиях интеграции кино и игрового дизайна. Следует признать, что полученные результаты открывают перспективы для дальнейших исследований в области цифрового сторителлинга, медийной лингвистики и когнитивной семантики, а также позволяют по-новому осмыслить роль языка и медиадискурса в эпоху цифровой интерактивности.

Представленный материал имеет четкую, логически выстроенную структуру. Статья выдержана в научном стиле, содержание рукописи соответствует названию. Работа имеет законченный вид; она вполне самостоятельна, оригинальна, будет полезна широкому кругу лиц и может быть рекомендована к публикации в научном журнале «Litera».