

АНАЛІЗ ЖАНРІВ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ

Скрипніков В.С., Тимошук Р.Є., Кобзар О.А., Хаджиогло А.Ф., Гордін А.Р

e-mail: vladyslav.skrypnikov@nure.ua

Науковий керівник – к.т.н., Колендовська М.М.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

The article examines the main genres of visual novels as forms of interactive digital storytelling. The characteristic features of fantasy and magic, mystical fiction, thriller and drama are analyzed, their popularity among authors and audiences, as well as the possibilities of combining several genres in one work. The choice of a genre mix of magic, mystical fiction, thriller and drama as the basis for one's own visual novel project is justified. The advantages and challenges associated with a multi-genre approach are considered.

Візуальна новела – це унікальний жанр цифрового мистецтва, що поєднує в собі риси літературного твору, коміксу та відеоігри. На відміну від традиційних ігор, які зосереджуються на механіці та ігровому процесі, візуальні романи зосереджуються на розповіді, атмосфері та емоційному досвіді гравця [1–7]. Вибір жанру є одним із фундаментальних рішень під час створення такого твору, оскільки він визначає тон, структуру сюжету, особистість персонажів та очікування аудиторії.

Жанрове розмаїття візуальних новел надзвичайно широке. Серед найпоширеніших жанрів – романтика, фентезі, містика, трилер, жахи, драма та їхні численні комбінації. Кожен жанр несе в собі певний набір наративних конвенцій, очікувань читачів та художніх засобів, які автор використовує для досягнення бажаного ефекту.

Питання про те, як жанр впливає на структуру розгалуження сюжету, заслуговує на особливу увагу. У романтичних новелах вибір гравця зазвичай визначає, з яким персонажем він буде розвивати стосунки, тоді як у трилерах або детективах розгалуження частіше пов'язане з моральними дилемами або тактичними рішеннями, що мають довгострокові наслідки. Ось чому жанр фактично диктує не тільки тон твору, але й його архітектуру як інтерактивного продукту.

Фантастика і магія як жанрові елементи дають автору необмежену свободу в побудові світу. Магічні системи, надприродні сутності та альтернативні закони реальності дозволяють досліджувати теми, які важко втілити в реалістичному контексті. У візуальних романах фантастичне оточення служить не тільки фоном, але й активним інструментом розповіді: магія може бути джерелом конфлікту, символічним відображенням внутрішнього стану персонажів або механізмом розгалуження сюжету. Особливо цінним є те, що магічна система з чітко визначеними правилами та обмеженнями стає самостійним наративним двигуном, здатним органічно

генерувати нові сюжетні ситуації без штучного втручання автора. Популярність цього жанру пояснюється його здатністю поєднувати видовищність із глибоким символізмом.

Містична фантастика розширює межі реальності, досліджуючи приховані сили, що керують світом поза межами людського розуміння. У контексті візуальних новел цей жанр часто порушує питання про природу влади, ціну знань та конфлікт між встановленим порядком і таємницею, яка його руйнує. Поєднання містичних і фантастичних елементів з магічними є органічним підходом: воно дозволяє будувати світи з власною внутрішньою логікою, де паралельно існують різні системи пояснення реальності, що породжує унікальний наративний потенціал.

Жанр трилеру побудований на напрузі, невизначеності та постійному відчутті загрози. Його ключовими рисами є швидкий темп, несподівані повороти сюжету та морально неоднозначні персонажі. У візуальних романах жанр трилера особливо добре підходить для системи вибору: гравець відчуває тиск та відповідальність за свої рішення, що посилює його занурення в історію. Елемент трилера ефективно утримує увагу читача протягом усієї історії.

Драма – це, мабуть, найуніверсальніший жанровий елемент, який пронизує більшість успішних візуальних новел, незалежно від їхнього основного жанру. Вона зосереджується на внутрішніх конфліктах, міжособистісних стосунках та емоційному розвитку персонажів. Саме драматичний компонент перетворює захопливий сюжет на справжній витвір мистецтва, здатний викликати у читача щирі емоції та спонукати до роздумів.

Поєднання магії, містичної фантастики, трилера та драми в одному творі є сміливим, але обґрунтованим рішенням. Такий мультижанровий підхід дозволяє автору охопити ширшу аудиторію та уникнути жанрових кліше, які часто виникають при роботі в рамках одного жанру. Магія та містична фантастика формують унікальний, оригінальний світ із власними законами, трилер задає динаміку та напругу сюжету, а драма надає емоційної глибини та правдивості персонажам.

Серед викликів багатожанрового підходу – необхідність підтримувати внутрішню узгодженість світу та уникати суперечностей між логікою різних жанрів. Автор повинен ретельно збалансувати елементи кожного з них, щоб жоден не домінував надмірно і не руйнував загальну атмосферу твору. Крім того, побудова складної структури вимагає значної уваги до деталей і ретельного планування сюжетних ліній.

Важливим аспектом багатожанрової роботи є також робота з очікуваннями читача. Кожен жанр формує певний горизонт очікувань у своєї аудиторії: шанувальники трилерів очікують несподіваних розкриттів, а шанувальники драм – емоційно заряджених сцен і розвитку персонажів. Вміле маніпулювання цими очікуваннями – їх підтвердження, відкладення або навмисне руйнування – є одним з найпотужніших інструментів нара-

тивної напруги у візуальних романах.

Аналіз популярних прикладів жанру показує, що найбільш комерційно та художньо успішні візуальні новели, як правило, поєднують кілька жанрів. Такі твори, як *Umineko no Naku Koro ni* (детектив, трилер, драма), *Fate/Stay Night* (фентезі, екшн, драма) або *Witch on the Holy Night* (фентезі, екшн, драма, трилер) демонструють, що багатожанрове оповідання не тільки не погіршує якість сюжету, а й стає джерелом його оригінальності та глибини [3].

Таким чином, обрана комбінація є органічною і художньо виправданою основою для розвитку візуального роману. Вона забезпечує унікальний баланс між видовищністю фантастичного сюжету, динамікою трилерної інтриги та емоційною глибиною драматичного конфлікту. Спираючись на усталені жанрові конвенції в поєднанні з їх творчою реінтерпретацією, можна створити оригінальний твір, який відповідає як художнім, так і комерційним вимогам сучасного ринку візуальних романів.

Список використаних джерел:

1. Borggreen G., Gade R. *Transition in Performance: The Emergence of New Media in Performing Arts*. – Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2013. – 312 p.
2. Holkins J., Krahulik M. *Storytelling in Interactive Media*. – Seattle: Penny Arcade Press, 2018. – 248 p.
3. Nakamura H. *Visual Novel Design and Narrative Structures*. – Tokyo: Digital Arts Publishing, 2015. – 196 p.
4. Ryan M.-L. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. – Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. – 399 p.
5. Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. – Cambridge: MIT Press, 2004. – 688 p.
6. Steam. *Visual Novel Tags: Player Reviews and Sales Data* [Electronic resource]. – Access mode: <https://store.steampowered.com/tags/en/Visual+Novel> – Accessed: (дата звернення 01.03.2026).
7. Itch.io. *Visual Novel Community Hub* [Electronic resource]. – Access mode: <https://itch.io/games/tag-visual-novel> – Accessed: (дата звернення 01.03.2026).