

**ДОСЛІДЖЕННЯ ІСНУЮЧИХ СУЧАСНИХ СТРУКТУР
У ЖАНРІ ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА**

Хаджиогло А.Ф., Скрипніков В.С., Тимошук Р.Є., Кобзар О.А., Гордін А.Р
e-mail: artem.khadzhyohlo@nure.ua

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

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

The article examines the main plot structures used in contemporary visual novels. It considers linear, branching, and nonlinear models of narrative construction, as well as their variants – hourglass, flower, and fully open choice systems. The advantages and limitations of each approach are analyzed from the perspective of the author's work and the reader's experience. The choice of a branching structure as the optimal basis for the author's own project is justified. Special attention is paid to how the chosen structure influences replayability and the emotional engagement of the audience. The study also highlights the relationship between the scale of the project and the feasibility of implementing complex narrative systems.

Візуальна новела як жанр інтерактивного оповідання значно відрізняється від традиційної літератури, насамперед своєю структурою. Якщо класичний роман розвивається лінійно від початку до кінця, то візуальний пропонує читачеві активну участь у формуванні сюжету за допомогою системи виборів [1–5]. Саме структура оповідання визначає, наскільки значущими відчуються рішення гравця, як довго утримується його увага і чи хоче він перечитати твір.

Дослідження існуючих сучасних структур у цьому жанрі є необхідним кроком перед початком розробки власного проекту. Розуміння того, як побудовані успішні твори, дозволяє уникнути типових помилок і свідомо вибрати архітектурні рішення, які найкраще відповідають концепції конкретної історії. Серед основних структурних моделей є лінійні, розгалужені та нелінійні, кожна з яких має свої особливості, переваги та обмеження.

Лінійна структура є найпростішою з точки зору розробки: сюжет розгортається як єдина, нерозгалужена послідовність подій, а вибір гравця, якщо він є, впливає лише на дрібні деталі діалогу або взагалі не має ніякого впливу. Ця модель є типовою для творів, в яких автор прагне передати чітке, послідовне повідомлення без ризику його розмиття через наявність декількох кінцівок. Прикладом є *Planetarian: The Reverie of a Little Planet*, де відсутність розгалужень підсилює відчуття неминучості трагедії. Однак лінійна структура значно зменшує реіграбельність твору і може змусити гравця почуватися пасивним, що суперечить самій суті інтерактивного жанру.

Розгалужена структура є найпоширенішою в цьому жанрі і передбачає наявність точок вибору, які ведуть до різних гілок сюжету і, як правило, до декількох різних фіналів або взагалі до альтернативних подій. В середині цієї моделі існує кілька варіацій. Структура «пісочний годинник» характеризується тим, що кілька гілок сходяться в певній точці, а потім знову розходяться. Це економить ресурси розробника, зберігаючи ілюзію значущого вибору. Структура «квітка», навпаки, пропонує кілька відносно незалежних маршрутів, кожен з яких розкриває окрему сторону загального світу або окремого персонажа. Цей підхід використовується в *Fate/Stay Night*, де три незалежні маршрути утворюють повну картину подій тільки в сукупності [3].

Нелінійна структура надає гравцеві максимальну свободу: порядок подій, доступні сцени та кінцівки визначаються не тільки конкретними виборами, але й сукупністю рішень, прийнятих протягом гри. Ця модель характерна для так званих «повністю відкритих» систем, де гравець може самостійно досліджувати світ і відкривати приховані сюжетні лінії в будь-якому порядку. Хоча такий підхід забезпечує найвищий рівень реінгравельності, він є найскладнішим у розробці та вимагає значних ресурсів для написання та тестування всіх можливих комбінацій подій.

Варто також розглянути так звану «псевдонелінійну» структуру, яка зовні імітує свободу нелінійної моделі, але насправді приховано веде гравця до наперед визначеного результату. Такий підхід часто використовується у творах, де автор хоче зберегти єдину сильну кінцівку, водночас не позбавляючи гравця відчуття власного вибору. Прикладом є *Doki Doki Literature Club!*, де ілюзія контролю є не технічним обмеженням, а свідомим наративним прийомом, що стає частиною самої історії.

Питання про те, як обрана структура впливає на реінгравельність та емоційну залученість аудиторії, заслуговує на особливу увагу. Лінійні твори, як правило, забезпечують більш цілісний і кінематографічний досвід під час першого проходження, але вони навряд чи заохочують до повторного проходження. З іншого боку, розгалужені структури навмисно мотивують гравця повернутися до твору: кожен новий маршрут відкриває раніше недоступні сцени, альтернативні точки зору або приховані деталі світу, що перетворює повторне проходження на абсолютно новий досвід, а не просто повторення вже відомого.

Іншим важливим критерієм при виборі структури є масштаб проекту та наявні ресурси команди розробників. Повністю нелінійна система може виявитися занадто складною для невеликої незалежної команди, оскільки обсяг унікального контенту зростає експоненціально з кількістю гілок. З іншого боку, суто лінійний підхід ризикує розчарувати аудиторію, звиклу до інтерактивності жанру.

Роль ключових точок вибору у формуванні відчуття впливу гравця на події є однією з центральних проблем у дизайні наративних ігор. Точка вибору стає дійсно значущою, коли гравець усвідомлює, що його рішення матиме довгострокові наслідки для сюжету, а не просто змінить кілька рядків діалогу в наступній сцені. Саме це відчуття особистої причетності до долі персонажів відрізняє добре побудовану розгалужену структуру від формальної інтерактивності, де вибір існує лише як ілюзія.

Не менш важливим аспектом є темп розподілу точок вибору впродовж усього твору. Якщо вибори з'являються надто рідко, гравець починає відчувати себе пасивним спостерігачем; якщо надто часто – втрачає відчуття вагомості кожного окремого рішення. Досвідчені розробники свідомо чергують напружені розгалуження з більш спокійними лінійними відрізками, даючи читачеві час на емоційне осмислення наслідків попередніх виборів перед наступним.

Аналіз сучасного ринку візуальних романів показує, що розгалужені структури залишаються домінуючими завдяки оптимальному балансу між авторським контролем та інтерактивністю. Комерційно успішні твори, такі як *Steins;Gate*, *Clannad* та *Umineko no Naku Koro ni*, використовують розгалужені моделі з різним ступенем складності, що підтверджує їх ефективність як з художньої, так і з виробничої точки зору [4].

Таким чином, дослідження існуючих структурних моделей у жанрі візуальних новел демонструє широкий спектр підходів до організації наративу, від суворо лінійних до повністю нелінійних систем. Кожна з цих моделей має свою художню та виробничу логіку, і вибір між ними є одним з ключових рішень на етапі проектування твору. Розгалужена структура, що поєднує цілісність бачення автора з свободою гравця, залишається найбільш збалансованим і перевіреним рішенням для сучасних візуальних новел.

Список використаних джерел:

1. Ryan M-L. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. – Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. – 399 p.
2. Nakamura H. *Visual Novel Design and Narrative Structures*. – Tokyo: Digital Arts Publishing, 2015. – 196 p.
3. Borggreen G., Gade R. *Transition in Performance: The Emergence of New Media in Performing Arts*. – Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2013. – 312 p.
4. Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. – Cambridge: MIT Press, 2004. – 688 p.
5. Itch.io. *Visual Novel Community Hub* [Electronic resource]. – Access mode: <https://itch.io/games/tag-visual-novel> – Accessed: (дата звернення 07.03.2026).