

УДК 159.942:004.946

## **ДОСЛІДЖЕННЯ ПОЄДНАННЯ МИЛОЇ СТИЛІСТИКИ ТА ПСИХОЛОГІЧНОГО ХОРОРУ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ**

Піскарьов Д.Р., Пономарьова С.В.

e-mail: dmytro.piskarov@nure.ua, svitlana.ponomarova@nure.ua

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

This thesis explores how video games can combine cute graphics with psychological horror elements to deliver a high-contrast emotional impact on players. This mix makes the scary moments hit even harder, creating a fun yet unsettling experience. While blending cute with dark is common, it is not easy to find it on the surface level of gaming. This is partly due to these games may not attract a wide audience due to age restrictions, but they are highly loved by fans of the genre. Developers must carefully balance these elements to maintain player engagement and avoid predictability.

Комп'ютерні ігри є одним з найпопулярніших способів проведення дозвілля. Як і у літературі чи музиці, їх можна категоризувати у жанри. Основних жанрів відеоігр існує небагато, але є багато піджанрів. Їх часто комбінують для того щоб урізноманітнити ігровий процес, залучити ширшу аудиторію та створити унікальний досвід. Також, всі розробники намагаються зробити свою гру оригінальною, насичуючи її унікальним стилем графіки, цікавим сюжетом та винятковим звуковим супроводженням.

Візуальне оформлення відіграє важливу роль у сприйнятті гри, адже це найперше що побачить потенційний гравець. Від неї залежить його зацікавленість, адже погана графіка має тенденцію відлякувати аудиторію. Найчастіше художники намагаються малювати графіку згідно тематики та настрою гри. Наприклад, є багато шутерів які використовують реалістичний підхід до механік гри – у таких іграх завжди графіка є відповідною. Вибір графіки також залежить від цільової аудиторії – у іграх для дітей найчастіше можна зустріти стилізовану мультяшну графіку.

Приємна стилістика у комп'ютерних іграх зазвичай викликає відчуття комфорту, безпеки та невимушеності, часто налаштовуючи на позитивний настрій. Дуже часто така графіка має анімешний стиль, оскільки саме він дуже гарно передає виразність персонажів, емоції та атмосферу. Одними з найпопулярніших ігор з милою стилістикою є японські візуальні новели, але вона може застосовуватися у різних жанрах.

Одним з найпопулярніших піджанрів відеоігр є психологічний хорор. У таких іграх особлива увага приділяється ментальним, емоційним та психологічним станам людини, щоб налякати та стурбувати гравців. Це часто включає в себе таємниці та персонажів з нестабільним або порушеним психологічним станом. У результаті гра підсилює напруженість та драматизм обстановки і сюжету, що створює тривожну атмосферу.

Поєднання милої стилістики з хорором на перший погляд звучить як нелогічно, але насправді багато ігр показало на практиці що це є однією з найкращих комбінацій для створення великого та контрастного емоційного впливу на гравця. Такі ігри як правило використовують два підходи – постійного напруження та емоційного удару.

У підході постійного напруження гра балансує між приємною стилістикою та моторошною атмосферою. Гравець може від початку розуміти що у світі є щось зловісне, і цей дискомфорт супроводжує його протягом усієї гри. Наприклад, у японській грі «Corpse Party» [1] гравець постійно знаходиться у школі з привидами, де майже повна відсутність світла та моторошні звуки створюють страшну та загадкову атмосферу. Ці аспекти психологічного хорору присутні весь час, тому дуже рідко гравець відчуває себе у безпеці.

Підхід емоційного удару використовується не так часто, але він має потенціал сильно здивувати та зацікавити гравця. Його суть полягає в тому, що гра намагається змусити гравця повірити у її невимушеність та доброту, а потім «пробиває» емоційний стан гравця своїм жахом та трагедією. Найкращим прикладом є гра «Doki Doki Literature Club!» [2] де гравець після однієї-двох годин безтурботного геймплею приходиться до найкращої подружки додому, заходить у її кімнату та знаходить її повішеною. На цьому моменті гра дає зрозуміти гравцю свою природу та за рахунок лякаючої графіки та музики задає відповідний настрій.

З технічного погляду, подібне поєднання потребує обережного підходу. Дуже часто розробники перебільшують з такою тематикою постійно намагаючись налякати гравця. Через це люди швидко звикають до цього та їм перестає бути цікаво. Також варто відмітити що останнім часом цільова аудиторія даних ігор є досвідченою та часто знають чого очікувати. Тому розробники намагаються розширювати рамки, постійно знаходячи нові підходи та формули успіху [3].

Як результат, дане дослідження доводить що поєднання милої графіки та елементів психологічного хорору у комп'ютерних іграх є дуже цікавою та нестандартною темою як для гравців, так і для розробників. Правильне поєднання створює сильний емоційний контраст, який залишає глибоке враження на гравців.

Список використаних джерел:

1. Corpse Party – Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Corpse\\_Party](https://en.wikipedia.org/wiki/Corpse_Party) (дата звернення: 24.02.2025).
2. Doki Doki Literature Club! – Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club!](https://en.wikipedia.org/wiki/Doki_Doki_Literature_Club!) (дата звернення: 24.02.2025).
3. Гребеннік І.В., Проектування і створення ігрових додатків / І.В. Гребеннік, Є.В. Губаренко, О.В. Хряпкін: Навч. посібник. – Харків: ХНУРЕ, 2018. – 116 с.