

УДК 004.032.6:82-32

ВПЛИВ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ ЯК ЖАНРУ НА СУЧАСНУ КУЛЬТУРУ

Козирєва А.В.

email: alina.kozyrieva@nure.ua

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

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

Visual novels, as a distinct genre of interactive art, play an important role in modern culture, influencing literature, the video game industry, cinema, and even education. They combine text, graphics, and music to create a unique narrative experience that allows the player to actively influence the development of the story. This paper examines how visual novels expand the boundaries of traditional narrative, contribute to the development of interactive art forms, and change approaches to storytelling. In addition, their sociocultural impact is analyzed, in particular, on the formation of identity, moral choices, and users' interaction with modern digital media.

Візуальна новела – це форма засобів масової інформації, що об'єднує письмовий текст, візуальні зображення і музику. Вони глибоко впливають на сучасну культуру, змінюючи методи розповіді історій і способи залучення користувачів до контенту. З початку 2000-х років ця категорія виникла не тільки в глобальному масштабі, але й в Японії, завдяки появі цифрових інновацій і підвищеному ентузіазму для інтерактивних творів.

Візуальні короткі історії дозволяють гравцям робити вибори, щоб змінити історію. Це робить їх одним з найважливіших інструментом для розвитку нелінійного наративу. Відомі проекти, такі як «Steins;Gate» та «Doki Doki Literature Club!», продемонстрували, як цей жанр може експериментувати з розповіддю, включаючи мета-нاراتивні елементи та злам четвертої стіни з елементами психологічного хоррору.

Як зазначає Дзюба (2021), візуальні новели створюють багатовимірні нарративні світи, що надають користувачам змогу взаємодіяти з сюжетом через складну систему виборів і наслідків. Це підкреслює значення жанру в інтерактивному мистецтві, поєднуючи класичні методи розповіді історії з поточним цифровим прогресом. Більшість популярних відеоігор, такі як *Life is Strange* та *Detroit: Become Human* позичають механізми і принципи візуальних коротких оповідань.

За словами Еванса (2018), навігаційні шляхи в відеоіграх, створених за допомогою візуальних новел, показують успіх нелінійного сценарію і притягують гравців за допомогою індивідуальних виборів. Вплив жанру також простежується у популяризації текстових пригодницьких ігор та RPG, де вибір гравця є ключовим елементом. Наприклад, серія «Persona» активно використовує нарративні методи візуальних новел у розвитку персонажів та

побудові історії. Це демонструє, що механіки та елементи новел можуть значно покращити ігровий досвід і залученість користувачів.

Візуальні новели часто торкаються важливих соціальних тем, таких як особиста ідентичність, психологічні проблеми, моральний вибір та міжкультурна взаємодія. У цьому контексті жанр стає платформою для розгляду суспільно значущих питань і створення інклюзивного контенту. Nakamura (2019) зазначає, що візуальні новели дедалі більше орієнтовані на проблеми соціальної справедливості, що робить їх важливим інструментом для відображення та переосмислення соціальних норм у мистецтві.

Крім того, візуальні новели вплинули на фанатську культуру, спонукаючи до створення власних історій та адаптацій. Популярність таких платформ, як Rea'Pu, дозволяє авторам-аматорам створювати власні візуальні новели, що ще більше розширює жанр у творчості і самовираженні у цифровому просторі.

Візуальні новели також знаходять застосування в освіті, допомагаючи покращити навчальний процес через інтерактивні історії. Вони сприяють вивченню мов, історії та етики, що демонструють освітні проекти на базі цього жанру. Згідно з дослідженням Окуня (2020), використання інтерактивних сюжетів сприяє більш глибокому засвоєнню інформації студентами, оскільки дозволяє залучити емоційний інтелект і критичне мислення в процесі навчання. Крім того, наративний підхід у візуальних новелах допомагає розвивати емпатію, критичний аналіз та розуміння складних соціальних ситуацій.

Візуальні новели є важливим жанром, що впливає на сучасну культуру, розширюючи межі наративу, взаємодіючи з іншими видами мистецтва та відеоігровою індустрією, а також сприяючи розвитку соціальної свідомості та освіти. Їхній вплив буде зростати разом із розвитком технологій та поширенням інтерактивних форм мистецтва.

Список використаних джерел:

1. Дзюба, О. "Інтерактивний наратив у відеоіграх та його особливості" // Науковий вісник, 2021.
2. Окунь, М. "Вплив цифрових технологій на сучасну культуру" // Культура та інформація, 2020.
3. Jenkins, H. "Convergence Culture: Where Old and New Media Collide". New York University Press, 2006.
4. Evans, E. "Theorizing Digital Storytelling" // Media Studies Journal, 2018.
5. Nakamura, L. "Race, Gender, and Digital Culture". Routledge, 2019.

6. Sergiyenko, O., Alaniz-Plata, R., Flores-Fuentes, W., ... Kartashov, V., Tyrsa, V. Kolendovska, M., Multi-view 3D data fusion and patching to reduce Shannon entropy in Robotic Vision / Optics and Lasers in Engineering, 2024, 177, 108132

7. Створення ігрового контенту розважального напрямку на рушії unity; М.М. Колендовська, Д. Г. Богачов, М.М. Медведєв, М.М. Костромцов, м. Харків. Дванадцята Міжнародна науково-технічна конференція "Інформаційні проблеми теорії акустичних, радіоелектронних і телекомунікаційних систем " IPST-2023