Юлия Евгеньевна СТЕБИХОВА

ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА КАК ТИПОЛОГИЧЕСКАЯ ЕДИНИЦА ТАКСОНОМИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ФУНКЦИОНАЛЬНО-ВИДОВЫЕ МОДИФИКАЦИИ

В статье представлена классификация визуальной новеллы как разновидности компьютерных игр, охарактеризованы жанровые особенности и своеобразие японских визуальных новелл. Новеллы можно классифицировать не только по традиционным аниме-жанрам, но и с точки зрения игровой механики (кинетическая, звуковая, ADV, NLV, симулятор знакомств), нацеленности на аудиторию по гендеру (отомэ и сенен) или по вызываемым эмоциям (уцуге, накиге, моэге).

Ключевые слова: *массовая культура, интерактивная литература, аниме, игровая механика, визуальные новеллы, текстовый квест, типология визуальных новелл.*

Julia E. STEBIKHOVA

VISUAL NOVEL AS A TYPOLOGICAL UNIT OF TAXONOMY OF COMPUTER GAMES: FUNCTIONAL AND SPECIFIC MODIFICATIONS

The article discusses the classification of a visual novel as a type of computer game, it describes the genre features and originality of Japanese visual novels. Novels can be classified not only by traditional anime genres, but also in terms of game mechanics (kinetic, sound, ADV, NLV, dating simulator), focus on the audience by gender (otome and SEN) or by caused emotions (utsuge, nakige, moge).

Keywords: *mass culture, interactive literature, anime, game mechanics, visual novel, text quest, typology of visual novels*

Проблематика исследования визуальных новелл относится к области структурно-типологического описания огромного арсенала компьютерных игр. Данная работа посвящена характеристике одного из их подвидов, строящегося на базе широко освоенной в современной массовой культуре стилистики аниме. Аниме сегодня – это не только традиция мультипликации, но и особая субкультура, которая в логике конвергенции масс-медиа естественным образом осваивается индустрией компьютерных игр.

Популярность компьютерных игр обусловлена целым рядом факторов. Один из главных заключается в том, что игра является объединяющей и, в известной степени, социализирующей средой коммуникации: практика появления неформальных сообществ среди поклонников тех или иных сюжетных игр распространена достаточно широко. Однако наблюдается и обратный процесс: когда видеоигра формируется как отдельное направление в рамках существующей субкультуры. И именно компьютерные игры в аниме-стилистике, достаточно давно существующие в рамках аниме-культуры, можно рассматривать как такой пример (Чешковская, 2020). Создателей и игроков привлекает прежде всего особая манера аниме-графики, узнаваемыми чертами которой являются изменённые пропорции лица с заметно увеличенными глазами, типичные лица-«маски», символизирующие ту или иную эмоцию или основную черту характера персонажа, относительно статичный фон и т.д.

Одним из видов игр в аниме-стилистике являются визуальные новеллы. Визуальные новеллы рассматриваются как пограничный, гибридный жанр — прежде всего как игры с элементами электронных книжных изданий: это «жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором история демонстрируется зрителю при помощи вывода на экран текста, статичных или анимированных изображений, а также звукового и музыкального сопровождения» (Визуальная новелла, словарь). При этом визуальные новеллы можно отнести также и к интерактивной литературе. «Интерактивная литература (Interactive Fiction, IF) — разновидность компьютерных игр, в которой общение с игроком осуществляется в основном при помощи текстовой информации, то есть допускается вставка иллюстраций, музыки и звуков, но главным остается художественный текст» (Часовский 2020).

Несмотря на то, что значительная часть нарратива визуальной новеллы представлена в текстовой форме, это не единственный способ его развёртывания. Для создания сюжета и атмосферы используются также и другие инструменты, которые есть в арсенале визуальных новелл. Так, например, для знакомства с окружением героев используется непосредственная демонстрация этого окружения при помощи визуального и звукового ряда. В этом отношении визуальные новеллы заимствуют многое от кинематографа, где максимально используется визуальная и аудиальная составляющие.

Одним из ключевых свойств визуальных новелл, выделяющим их среди других игровых жанров, является интерактивность. Имеющаяся

у игрока возможность принимать решения, влияющие на дальнейшее развитие сюжета, обеспечивает максимальное погружение в произведение. А с учётом того, что история может иметь несколько концовок, новелла может быть перечитана несколько раз. Зачастую именно прохождение в игре той или иной новеллы более одного раза и осмысление всех предусмотренных её финалов позволяет наиболее глубоко раскрыть смыслы сюжета и увидеть неочевидные связи.

Таким образом, компьютерные игры – визуальные новеллы можно рассматривать как «жанр интерактивного искусства, который удачно соединил в себе кино и литературу с небольшим вкраплением исконно игровой механики» (Карсканова 2018).

Типология визуальных новелл опирается на виды игровой механики. Большую часть архивов визуальных новелл классифицируют именно по ним, например, в работе О.Ю. Мартыновой (Мартынова 2016):

1. Кинетическая новелла (*Kinetic Novel*) – наиболее ограниченный в плане интерактивности вид, предполагающий участие игрока только как читателя без возможности влиять на сюжет, который выстраивается последовательно и линейно как в комиксе.

2. Звуковая новелла (*Sound Novel*) – тип, схожий с кинетической новеллой, однако упор здесь делается не на визуальную часть (графика обычно довольно простая), а на аудиальную – музыку, звуковые эффекты и актёрское озвучивание текста.

3. ADV (*Adventure*) – главная черта этого типа новелл заключается в том, что текст в ней выводится через небольшое окно, которое обычно находится в нижней части экрана. Оно позволяет вместить небольшое количество текста. Это помогает игроку следить за развитием диалога. Для обозначения персонажей предусмотрена отдельная область экрана. Основная часть экрана отводится под изображение персонажей и их окружения. Помимо этого, могут использоваться и такие эффекты как смена палитры, приближение и отдаление сцены действия, тряска экрана, его вращение и т.д. В данном типе новеллы игрок может делать выбор, игра предоставляет ему анимированное и/или озвученное окно с вариантами действий. Это один из наиболее распространенных типов визуальных новелл.

4. NVL (*Novel*) – «текст выводится во весь экран на полупрозрачном слое (обычно чёрного цвета), за которым отображаются иллюстрации и спрайты персонажей» (Мартынова 2016: 43). Для этого типа характерны длинные текстовые фрагменты, при

этом нередко отсутствуют метки, указывающие на принадлежность фраз конкретным персонажам.

5. «Симулятор знакомств (симулятор свиданий, дэйт-сим, от англ. *dating simulation*) – «специфический подвид визуальных новелл с наибольшим уклоном в элемент игры и с наименьшим значением сюжетной части» (Мартынова 2016: 43).

Возможно также соотнесение компьютерных игр в стилистике аниме с традиционными жанровыми классификациями. В связи с тем, что визуальные новеллы зародились в Японии, деление по жанрам здесь схоже с другими видами японских игр и художественными произведениями. К примеру, помимо известных жанров, таких как детектив, ужасы, «романтика», комедия и т.д., существуют, например, «отомэ-игры», направленные на женскую аудиторию, и «сенен» – ориентированные на мужскую. Такие разновидности визуальных новелл чаще всего относятся к типу симуляторов свиданий. Их смысл заключается в прохождении истории с одновременным интерактивным созданием и развитием романтических отношений и с возможностью влияния на исход истории. Подобного рода игры стали разрабатываться в последние годы не только в Японии, но также и по всему миру, в том числе и в России. Все больше компаний создают игры, визуально схожие с отомэ либо использующие идею симулятора свиданий, причём часто такие игры разрабатываются непосредственно для смартфона, а не для компьютера. В России самым известным примером является игра «Клуб ”Романтики”».

В типологии визуальных новелл выделяются и специфические их разновидности.

Уцуге (鬱ゲー, англ. utsuge) — это депрессивные игры с печальным, как правило, финалом и смертью одного или нескольких героев. Представленные в них истории насыщены отчаянием, какими-то трагическими нюансами, а герои даже могут иметь суицидальные наклонности.

Накиге (от 泣きゲ, буквально «плачущая игра») – разновидность визуальных новелл, установка которых состоит в том, чтобы вызвать у играющих эмоциональное единение с героями, активное сопереживание. Такие игры строятся по устоявшим принципам: в первой – легкой, нередко комической по своей стилистике части раскрываются характеры героев, вторая же часть строится на основе остроэмоциональной истории мелодраматического характера. Накиге

имеет на первый взгляд много общего с предыдущей разновидностью. Герои таких новелл проходят через ряд драматических испытаний, возможна даже смерть кого-либо из них, но общий настрой новеллы остается оптимистичным, утверждающим неизбежность победы добра над тёмными силами.

Моэге (萌えゲー, moege) – визуальные новеллы с большим содержанием моэ-контента. Для игр данного жанра характерны незамысловатые любовные сюжеты, приятное визуальное и звуковое сопровождение, а также большое наличие стереотипных персонажей (Визуальные новеллы).

Визуальные новеллы могут быть созданы по мотивам уже существующего художественного произведения (к примеру, ранобэ японских писателей, а также романов и т.п.), но сегодня мы наблюдаем и противоположные возможности, когда визуальная новелла как феномен мира компьютерных игр становится основой для создания новых японских комиксов – манги, а также аниме или же дорам (японских, корейских и китайских сериалов).

Многие известные аниме были созданы по мотивам визуальных новелл или же на их основе. К примеру, визуальная новелла Steins;Gate послужила основой для появления одноименного аниме, включающего двухсезонный сериал, полнометражное аниме и специальные эпизоды, так называемые ONA (формат аниме-сериалов, которые официально публикуются в сети Интернет) и OVA (формат аниме-сериала, предназначенного для видеоносителей). Также была опубликована манга-адаптация.

Игра имеет нелинейное повествование, подразделяющееся на ветви, и несколько концовок, которые зависят от выбора игроками действий главного героя. Игровой процесс Steins;Gate не требует от игрока активного взаимодействия, поскольку большая часть игрового времени тратится на чтение с экрана текста, который представляет собой либо диалог между разными персонажами, либо мысли главного героя. Время от времени игроку предоставляется возможность выбрать один из нескольких вариантов ответа, который впоследствии повлияет на развитие сюжетной линии игры (Eisenbeis, 2014).

Таким образом, можно утверждать, что жанрово-типологическое своеобразие визуальных новелл формируется различными особенностями и признаками. Визуальная новелла – это особый синтетический способ подачи содержания, совмещающий черты

видеоигры и интерактивной литературы.

Список литературы

Визуальная новелла : словарь (Электронный ресурс) : Режим доступа: https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/840374

Визуальные новеллы (Электронный ресурс) : Режим доступа: https://vn-russian.ru/

Карсканова Н. А. Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России / Н. А. Карсканова, И. В. Родина // Язык. Текст. Книга : материалы международной научно-практической конференции (Электронное издание). — Режим доступа: https://elar.urfu.ru/handle/10995/64325

Мартынова, О.Ю. Стереотипы визуальной новеллы и возможность ее развития в России / О. Ю. Мартынова // Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века (ДИСК-2016) : сборник материалов Всероссийской научной конференции молодых исследователей, Москва, 07–09 декабря 2016 года. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Московский государственный университет дизайна и технологии", 2016. – С. 42-44.

Часовский, П.В. Социопсихологический анализ компьютерно-игрового дискурса: автореф.дис. ... канд. филол. наук / П.В. Часовский ; Челяб. гос. ун-т – Челябинск : (б.и.), 2020. – 23 с.

Чешковская, Е.В. Влияние видеоигр в аниме-стилистике на самореализацию российской молодежи (Текст)/ Е.В. Чешковская // Инновационный потенциал молодежи: гражданственность, профессионализм, творчество: сборник научных трудов Международной молодежной научно-исследовательской конференции (Екатеринбург, 24 ноября 2020 г.). — Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2020. — С. 512-515.

Eisenbeis R. Steins;Gate: The Kotaku Review (Electronic resource) / Richard Eisenbeis // Kotaku – 2014. – 04 August. – Mode of access: https://kotaku.com/steins-gate-the-kotaku-review-1559811854 (дата обращения: 15.04.2022).

СТЕБИХОВА Юлия Евгеньевна – магистрант направления подготовки «Журналистика» Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород, stebikhova@bsu.edu.ru

Научный руководитель – *УШАКОВА Светлана Викторовна*, кандидат филологических наук, доцент кафедры журналистики Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород.