

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра общего литературоведения и журналистики

**ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА КАК ПРОСТРАНСТВО РЕАЛИЗАЦИИ
ЛИТЕРАТУРНЫХ МОДЕЛЕЙ**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА**

студентки 4 курса 412 группы
направления 45.03.01 «Филология»
профиля «Отечественная филология
(русский язык и литература)»
Института филологии и журналистики

Епифановой Светланы Алексеевны

Научный руководитель:

д.ф.н., доцент, профессор

А.Н. Зорин

Зав. кафедрой:

д.ф.н., профессор, зав. кафедрой

В.В. Прозоров

Саратов

2025

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Новеллу традиционно рассматривают в контексте литературы, упуская из виду её значимость как жанра в игровой индустрии. Сам термин «новелла» – это короткий рассказ, для которого характерны чёткая композиция, напряжённое действие и драматизм сюжета, тяготеющего к необычному. «Игровая версия» новеллы обладает теми же признаками. Хотя время прохождения зависит от конкретного произведения и стиля игры, в среднем прохождение визуальной новеллы занимает от 10 часов и более. Для игроков, которые хотят полностью пройти историю, вчитываясь в сюжет, может потребоваться и в пять раз больше времени. А для тех, кто хочет разблокировать достижения (при наличии), все концовки и полный функционал игры, или просто внимательным читателям и «строителям теорий» может потребоваться намного больше времени. Стоит также учитывать, что это приблизительные данные, так как у разных людей могут быть свои предпочтения и скорость прохождения игр. Немаловажным фактором, конечно, являются количество разветвлений и наличие анимационных сцен в визуальном романе.

Новеллы ставят в приоритет глубину сюжета и развитие персонажей, где решения игрока действительно влияют на ход событий и могут кардинально изменить финал. Важность выборов, ощущаемая игроком благодаря погружению в сюжет и эмпатии к ключевым персонажам, подчёркивается использованием вида «от первого лица» с невидимым протагонистом, что позволяет игроку лучше ассоциировать себя с ним.

Актуальность работы заключается в поиске авторами способов реализации литературных идей через интеграцию новых форматов, предоставляющих читателям шанс влиять на сюжет и взаимодействовать с персонажами.

Традиционно новелла изучается в литературоведении, но её игровая форма остаётся малоисследованной. Существуют работы по нарратологии видеоигр, однако специфика визуальных новелл как синтеза текста,

изображения и интерактивности требует отдельного анализа. Недостаточно исследований, посвящённых трансформации литературных моделей в интерактивном формате.

Объектом исследования является визуальная новелла. Это конкретный жанр игрового искусства, который использует комбинацию текста, графики, музыки и геймплейных механик для демонстрации истории.

Предмет исследования – реализация литературных моделей, понятие которых охватывает перенос и преобразование литературных принципов, сюжетов, образов, тем, стилей в визуальный формат игры.

Цель выпускной квалификационной работы – рассмотреть потенциал визуальной новеллы как средство реализации литературных моделей.

Для того чтобы достичь поставленной цели, были определены следующие **задачи**:

1. Определить характеристики визуальных новелл как литературного жанра.
2. Выявить способы реализации литературных моделей в визуальных новеллах.
3. Изучить влияние визуального элемента на восприятие игроками атмосферы, характеров персонажей и текстовой составляющей.
4. Проанализировать потенциал визуальных новелл как инструмента для экспериментального повествования и реализации авторских замыслов.

Методологическая база исследования включает в себя литературоведческий анализ (изучение нарративных структур, стилистики, литературных моделей), игровые исследования (анализ интерактивности, игровых механик), семиотический подход (исследование взаимодействия текста, изображения и звука), сравнительный анализ (сопоставление литературных и игровых форм повествования) на примере таких игр как: «Бесконечное лето», «Волк среди нас», «Паровая тюрьма», «Литературный клуб "Тук-тук!"», «Зайчик», «Вишнёвый сад», «Иллюзия славы» в приложении «Seven Hearts Stories», «Lifeline: Whiteout», «Феникс Райт: Первоклассный

адвокат», «Batman: The Telltale Series», «Katawa Shoujo», «Детройт: Стать человеком», «Honkai: Star Rail», «Genshin Impact», «Zenless Zone Zero», «Wuthering Waves», «Судьба/ночь схватки», «Когда плачут цикады».

Новизна работы предполагает расширение знаний о жанре визуальной новеллы, понимания его целостности и влияния на современную литературу. Визуальные новеллы требуют особого внимания к синтезу визуальных и текстовых элементов, что является новой областью исследования с точки зрения литературной теории.

Апробация исследования заключается в участии в одной конференции: Всероссийская конференция молодых учёных «Филология и журналистика в XXI веке» (СГУ имени Н.Г. Чернышевского, г. Саратов, 2025 г.) с докладом «Раскрытие литературного архетипа героя-попаданца в визуальной новелле».

Работа состоит из двух глав, списка использованной литературы, насчитывающего 88 наименований на русском и иностранных языках, и одного приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении представлена общая характеристика работы, указана цель, поставлены задачи.

В первой главе «Генезис жанра визуальной новеллы» содержит теоретическую информацию о теме исследования. Глава состоит из четырёх разделов.

В первом параграфе первой главы «Первые прототипы визуальной новеллы» рассматривается происхождение и становление жанра визуальной новеллы: от книги-игры (первые опыты на Западе, в Европе, а также в России) до первых компьютерных прототипов (созданных на основе текстовых квестов).

Во втором параграфе первой главы «Первые игры в жанре визуальной новеллы» представлены ранние опыты создания игр в жанре. Отмечается, что первые игры имели успех в жанрах романтика и эротика, но впоследствии жанр начал эволюционировать, включая в себя и детективное отвлечение. Первоначально игры имели успех в Японии, где зародился жанр аниме.

В третьем параграфе первой главы «Понятие «визуальная новелла» и её структура» подробно рассматривается дефиниция «визуальная новелла», а также приводится классификация, которая включает в себя жанровую дифференциацию (романтические, детективные, мистические, психологические, драматические, фэнтези и научно-фантастические), классификацию по степени интерактивности (линейные или кинетические новеллы, нелинейные или ветвящиеся, а также гибридные) и структурные особенности (эпизодические и целостные визуальные новеллы). Для каждого пункта классификации приводится, по меньшей мере, один пример визуальной новеллы, раскрывающий понятие.

В четвёртом параграфе первой главы «Элементы визуальных новелл в современных играх» обозначены популярные игры, которые не имеют прямой связи с жанром визуальных новелл, однако включают в себя их

элементы. Подробно рассматриваются пять примеров, а также приводятся схожие с визуальными новеллами черты, которые были выявлены в третьем параграфе первой главы. Нарративные элементы в таких проектах позволяют составить уникальный игровой опыт.

Во второй главе «Сравнительный анализ визуальных новелл и литературных моделей» проводится целостный анализ определённых литературных моделей на примере выбранных визуальных новелл. Глава также состоит из четырёх разделов.

В первом параграфе второй главы «Литературные модели: структура, функции и методологическое значение» приводится стратификация литературных моделей, рассматривается их значение, а также выбираются и анализируются некоторые модели для дальнейшего анализа.

Во втором параграфе второй главы «Реализация сюжетного архетипа „путешествие героя“» рассматривается возникновение архетипа на основе концепции мономифа, разработанной Джозефом Кэмпбеллом в труде «Тысячеликий герой», а также реализация в контексте визуальных новелл. Отмечается, что визуальные новеллы, сохраняя базовые элементы архетипических моделей, переосмысливают их за счёт интерактивности и мультимедийности. «Откат» к изначальной точке при «отклонении» от изначального маршрута путешествия в «Honkai: Star Rail», использование фоновой музыки и визуальных образов, которые подчёркивают переход героя между мирами, в «Судьба/ночь схватки», а также психологическое (вместо физического) преодоление пути в «Когда плачут цикады». В рамках изучения сюжетного архетипа «путешествие героя» было продемонстрировано, что визуальные новеллы, сохраняя базовые элементы мономифа (инициация, испытания, трансформация), трансформируют его в соответствии с интерактивной природой жанра. Игрок, выступая в роли соавтора, получает возможность влиять на развитие сюжета, что приводит к вариативности финалов и усложнению каузальных связей.

В третьем параграфе второй главы «Реализация архетипов персонажа „герой“ и „тень“» также рассматривается возникновение архетипов на основе работы Юнга «Архетип и символ» и реализация в контексте визуальных новелл. Проводится подробный анализ архетипов на примере новелл «Бесконечное лето» (в этой игре герой и тень – два разных персонажа, две ипостаси главного героя, которые могут «одержать победу» в той или иной концовке) и «Литературный клуб "Тук-тук!"!» (здесь герой и тень синтезируются в одном персонаже, показывая перелом личности и падение от стадии «героя» до «тени»). Рассмотрение архетипов «герой» и «тень» выявило их динамическую репрезентацию в визуальных новеллах: если в традиционной литературе оппозиция этих категорий чаще всего статична, то в интерактивном формате граница между ними размывается, позволяя игроку переосмыслить моральные дилеммы.

В четвёртом параграфе второй главы «Репрезентация эпохи СССР и постсоветского периода» приводятся примеры реализации «советской эстетики» в новеллах «Бесконечное лето» и «Зайчик». Отмечается, что обе новеллы имеют разные взгляды на эпоху Советского союза. Если в «Бесконечном лете» игрока «переносят» в СССР конца 1980 годов, то в «Зайчике» действия происходят уже в эпоху распада. Визуальные новеллы, используя стилистику ретроспекции, ностальгические аллюзии и документальные элементы, создают многомерный образ эпохи, который не только воспроизводит исторический контекст, но и предлагает его критическое переосмысление.

В Заключении работы подводятся итоги исследования. Интерактивность в визуальных новеллах – это инструмент управления вниманием. Литературные модели трансформируются, подчиняясь необходимости симулировать причастие игрока, но сохраняют контроль над финалом. Визуальные новеллы, интегрируя традиционные литературные модели в цифровую среду, расширяют их семантическое поле и открывают новые возможности для

экспериментирования. Жанр является не только формой интерактивного искусства, но и перспективным направлением современного литературоведения.

Дальнейшее изучение визуальных новелл как медиума откроет новые перспективы для анализа их уникальной способности воплощать и трансформировать традиционные литературные модели, соединяя нарративные техники с интерактивностью и визуальной выразительностью.

В приложении приводятся рисунки: книги-игры «Кощеева цепь» М.Л. Шаламова, первых прототипов («Lolita: Yakyūken» и «Portopia Renzoku Satsujin Jiken»), интерфейса упомянутых в анализе игр («Бесконечное лето», «Волк среди нас», «Паровая тюрьма», «Литературный клуб "Тук-тук!"», «Зайчик», «Вишнёвый сад», «Иллюзия славы» в приложении «Seven Hearts Stories», «Lifeline: Whiteout», «Фенис Райт: Первоклассный адвокат», «Детройт: Стать человеком», «Honkai: Star Rail», «Genshin Impact», «Zenless Zone Zero», «Wuthering Waves»), а также специального задания «О, ночные звёзды, не оставьте меня во время долгой ночи в Honkai: Star Rail – остаться или покинуть Амфореус?».