

УДК 004.9:655

Н. И. Ковалевская, Н. И. Шишкина

Белорусский государственный технологический университет

ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА КАК ФОРМА ИНТЕРАКТИВНОГО ЭЛЕКТРОННОГО ИЗДАНИЯ: ОСОБЕННОСТИ РЕДАКТОРСКОЙ ПОДГОТОВКИ

Современная книга находится в непрерывной конкуренции за внимание читателя с компьютером и различными мобильными устройствами, и в то же время она является частью конвергентной культуры. Ее основная особенность состоит в технологической модификации традиционных нарративных систем. Визуальные новеллы вписываются в этот общий трансформационный процесс, когда литература приобретает интерактивность.

В статье визуальная новелла рассматривается как формат книги-игры. Феномен визуальной новеллы анализируется с позиции электронного издания. Особое внимание уделяется определению места данного формата в медиасреде, а также проводится разграничение различных типов проектов по степени интерактивности. Предлагаются классификации и дается определение визуальной новеллы как вида интерактивных электронных изданий.

Процесс создания визуальной новеллы рассматривается с редакторской точки зрения. В статье выделяются жанровые особенности, выявляются структурные компоненты, а также исследуются особенности редакторской подготовки визуальной новеллы.

Проблема влияния медиaprостранства на выбор читателя требует комплексного анализа процессов, которые возникают в связи с кардинальной сменой медийных приоритетов общества.

Ключевые слова: книга-игра, визуальный роман, мультимедийное издание, спецэффекты, интерактивность, визуальная культура.

Для цитирования: Ковалевская Н. И., Шишкина Н. И. Визуальная новелла как форма интерактивного электронного издания: особенности редакторской подготовки // Труды БГТУ. Сер. 4, Принт- и медиатехнологии. 2024. № 1 (279). С. 37–44.

DOI: 10.52065/2520-6729-2024-279-5.

N. I. Kovalevskaya, N. I. Shishkina

Belarusian State Technological University

VISUAL NOVEL AS A FORM OF INTERACTIVE ELECTRONIC PUBLICATION: FEATURES OF EDITORIAL PREPARATION

A modern book is in constant competition for the reader's attention with a computer and various mobile devices. It is part of a convergent culture, the main feature of which is the technological modification of traditional narrative systems. Visual novels fit into this general transformational process where literature becomes interactive.

The article considers a visual novel as a gamebook format. The phenomenon of the visual novel is analyzed from the perspective of electronic publication. Particular attention is paid to determining the place of this format in the media environment, and a distinction is made between different types of projects based on the degree of interactivity. Classifications are proposed and a definition of a visual novel as a type of interactive electronic publications is given.

The process of creating a visual novel is examined from an editorial point of view. The article highlights genre features, identifies structural components, and also examines the features of editorial preparation of a visual novel.

The problem of the influence of the media space on the reader's choice requires a comprehensive analysis of the processes that arise in connection with a radical change in the media priorities of society.

Keywords: game book, visual novel, multimedia publication, special effects, interactivity, visual culture.

For citation: Kovalevskaya N. I., Shishkina N. I. Visual novel as a form of interactive electronic publication: features of editorial preparation. *Proceedings of BSTU, issue 4, Print- and Mediatechnologies*, 2024, no. 1 (279), pp. 37–44 (In Russian).

DOI: 10.52065/2520-6729-2024-279-5.

Введение. Современная литература обладает ярко выраженным коммуникативным потенциалом.

Это объясняется изменениями в отношениях автора и читателя, в статусе литературы в обществе,

в потребности издательств продвигать книги на книжном рынке, а авторов – завоевывать читательскую аудиторию, управлять ею.

Книга-игра в современной медиасреде – новое направление в литературе, которое сочетает в себе элементы интерактивной игры и традиционной прозы. Это уникальное сочетание позволяет читателям не только погрузиться в захватывающий сюжет, но и принимать активное участие в его развитии [1].

Одним из ключевых жанров книги-игры является визуальная новелла. Это форма электронного издания, которая объединяет элементы прозы, графики и интерактивности. Она представляет собой комбинацию текстового содержания, иллюстраций, фоновой музыки и звуковых эффектов, а также многочисленных ветвей сюжета и выборов, которые делает игрок. Этот жанр становится все более популярным в медиасреде, где зрительная составляющая играет очень важную роль. Создаются разные модели и варианты, которые системно еще не исследовались учеными. С этим связана актуальность данной работы.

Визуальные новеллы как феномен мало изучены. Аспекты создания и продвижения визуальных новелл в своих статьях затрагивали такие исследователи и критики, как Х. Хагтведт, Т. Агнос, Б. Кримминс, Дж. Севакис, Т. Охлюю, Д. Миллер, Н. Арутюнов, Ю. Лотман и В. Тюпа [2–4].

Интерес к визуальным новеллам связан с тем, что они позволяют погрузиться в увлекательную историю и пережить ее самим. Игроки могут почувствовать сильное эмоциональное взаимодействие с персонажами и их историями, а также наслаждаться прекрасными визуальными эффектами.

Также следует учитывать тот факт, что человек воспринимает информацию на разных уровнях, но наиболее эффективными типами информации являются визуальная и аудиальная. Визуальная информация – это информация, которую можно увидеть, включая картинки, графики, диаграммы и видео. Она легко запоминается, потому что человек может быстро обработать большое количество информации. Визуальные элементы могут быть использованы для улучшения понимания текста и усиления воздействия на аудиторию. Они также могут быть задействованы для создания эмоциональных реакций и настроения.

Без понимания роли электронных изданий в системе визуальной культуры невозможно оценивать, сохранять и развивать те связи, которые соединяют автора, читателя, редактора и дизайнера.

Основная часть. Феномен визуальной новеллы как относительно нового явления до сих пор не имеет точного определения: согласно

одним источникам, ее считают особой разновидностью игр, в соответствии с другими – новым видом интерактивных мультимедийных изданий. Визуальные новеллы характеризуются тем, что повествование, которое является основой, дополняется визуальным компонентом и интерактивностью, что предоставляет читателю возможность влиять на развязку сюжета [5, 6].

Исходя из анализа источников, можно дать следующее определение: «визуальная новелла – это особый вид интерактивной электронной книги, которая характеризуется наличием линейно или нелинейно развивающегося сюжета с минимальным игровым компонентом, а также включает в себя от двух до трех составляющих: визуальную (анимированные изображения), литературную (текст) и звуковую (опционально)» [7, 8].

Визуальная новелла часто включает нарративную структуру, которая дает возможность читателям-игрокам влиять на ход событий и принимать решения, которые определяют исход и развитие истории. Это позволяет читателю стать активным участником истории, который сам формирует сюжет в зависимости от своего мышления. Автор, создавая определенную атмосферу, дает возможность читателю сочинить свою историю.

Некоторые визуальные новеллы имеют возможность выбора языка и поддерживают различные режимы игры, такие как автоматическое воспроизведение и пропуск прочитанного текста.

На данный момент не существует какой-либо официальной классификации визуальных новелл, но есть несколько подходов к классификации.

Визуальные новеллы можно разделить на два основных типа: с линейным и нелинейным сюжетом. Линейный сюжет новеллы характеризуется тем, что сюжет не прерывается, в истории нет элемента выбора. Визуальные новеллы с нелинейным сюжетом являются интерактивными: нелинейный сюжет отличается наличием опции выбора ответа, которая ведет к множественным концовкам [9].

Также визуальные новеллы классифицируются по формату: ADV (от англ. adventure) и NVL (от англ. novel). Такое деление возникло благодаря западному представлению о визуальной новелле. Если текст занимает только часть экрана и похож на приключенческую игру, то это формат ADV. В случае, если текст занимает всю область дисплея, это формат NVL. Он похож на роман, повествование в таких новеллах более сложное благодаря тому, что на экран выводится большее количество текста [9].

Третий признак, по которому можно классифицировать новеллы, – жанровый. Назвать точное количество существующих поджанров невозможно, потому что определения им чаще даются фанатами визуальных новелл. Из-за этого возникает множество поджанров, которые сложно структурировать. На основе анализа сайтов выделены следующие поджанры, имеющие общие характеристики:

– фэнтези – самый распространенный вид. Содержит такие элементы фэнтези, как сверхъестественные существа, сказочные темы, суперспособности, магия и т. д. Игроки отправляются в удивительные миры, исследуют неизведанные планеты и взаимодействуют с экзотическими существами;

– драма – в основном относится к визуальным новеллам, которые касаются тяжелых, серьезных тем, таких как: проблемы со здоровьем, вопросы жизни и смерти и т. д.;

– романтический – самый популярный и известный поджанр. Сюжет разворачивается вокруг личной жизни главного героя, который влюбляется в одного из второстепенных героев по ходу повествования. Делится на два типа:

а) «бисёдзё» – повествование ведется от лица главного героя мужского пола;

б) «отоме» – рассказ ведется от лица главного героя женского пола;

– научная фантастика – эти визуальные новеллы уделяют романтической линии сюжета меньше внимания и сосредоточены на таких темах, как развитие искусственного интеллекта, генетические исследования, путешествия в космос и альтернативные реальности и т. д.;

– детектив – разгадка определенной тайны;

– ужасы (хоррор) – истории, включающие в себя элементы хоррора. Визуальные новеллы в жанре ужасов погружают читателя в атмосферу страха и неизвестности;

– накиге – меланхоличная визуальная новелла со счастливым концом;

– уцуге – депрессивная визуальная новелла с печальным концом [8].

Каждый поджанр обладает своими особенностями, что позволяет аудитории выбирать новеллы, соответствующие их личным предпочтениям и интересам.

Четвертый вид классификации визуальных новелл основывается на выбранной стилистике и визуальной концепции. Здесь можно выделить три основных типа новелл: японский стиль, западный стиль и гибридный стиль. В японском стиле визуальные новеллы чаще всего в стиле манга. Часто используются яркие цвета и живые анимированные переходы. Западный стиль, напротив, обычно отличается реалистичными чертами персонажей и меньшим использованием

анимации. Гибридный стиль сочетает элементы из обеих культур и обладает большой гибкостью в создании уникального визуального опыта.

Пятый способ классификации визуальных новелл основывается на выбранной целевой аудитории. Здесь можно выделить новеллы для взрослых, юношей, девушек и массового читателя.

Таким образом, были выделены пять классификаций визуальных новелл по следующим признакам: сюжету, формату, жанру, стилистике и целевой аудитории.

Классификация визуальных новелл является важным инструментом для понимания разработчиками и выбора целевой аудитории, поскольку позволяет лучше концентрироваться на конкретных потребностях и предпочтениях читателей-игроков. Благодаря классификации каждый пользователь может найти новеллу, наиболее соответствующую его жанровым предпочтениям, стилю визуализации и возрастной категории. Используя эту информацию, создатели визуальных новелл смогут наилучшим образом удовлетворить интересы своих пользователей [9].

Независимо от поджанров, визуальная новелла оставляет много свободы и выбора у читателя. Он может принимать решения, которые влияют на ход сюжета и развитие персонажей, или просто наслаждаться красивой визуальной составляющей и увлекательными историями, созданными талантливыми авторами.

К основным особенностям визуальной новеллы как жанра относятся:

1) графический стиль: визуальные новеллы обычно имеют яркий и выразительный графический стиль, который помогает передать настроение и эмоции персонажей и сцен;

2) интерактивность: визуальные новеллы позволяют читателям принимать активное участие в развитии сюжета. Они могут предлагать выборы и варианты действий, которые влияют на развитие истории и конечный исход;

3) множество концовок: визуальные новеллы часто имеют несколько возможных концовок, которые зависят от выборов и действий читателя. Это позволяет создать более персонализированный опыт для каждого читателя;

4) нарративная структура: визуальные новеллы имеют линейную или нелинейную структуру сюжета;

5) диалоги и текст: визуальные новеллы содержат диалоги и текст, которые помогают передать информацию о сюжете, персонажах и их мыслях. Они могут быть написаны в форме речи персонажей или в виде внутреннего монолога;

6) музыка и звук: визуальные новеллы могут содержать музыкальные композиции, звуковые эффекты и озвучку, чтобы создать атмосферу и подчеркнуть эмоциональные моменты и события.

Несмотря на разные формы повествования, визуальные новеллы имеют несколько характерных признаков, по которым мы можем идентифицировать издания в электронном формате именно как визуальные новеллы:

– бэкграунды – фоновые изображения, поверх которых располагаются текстовые фреймы и изображения персонажей. Анимация в бэкграунде отсутствует, изображение меняется только при смене персонажем локации;

– спрайты – картинки, изображающие персонажей, часто не анимированы, незначительно меняются только выражения лиц персонажей в зависимости от контекста и повествования;

– текстовые фреймы – прямоугольные полупрозрачные плашки с текстом, занимающие нижнюю или большую часть экрана.

Визуальная новелла состоит из следующих компонентов, которые образуют ее индивидуальную структуру, – текстового, визуального и звукового элементов.

Основным компонентом является текст. Повествование в визуальной новелле формируется за счет деления предварительно написанного сценария на длинные отрывки, представленные чаще всего в виде монологов или диалогов. Несмотря на разветвляющуюся сюжетную линию, визуальные новеллы характеризуются очень низким уровнем интерактивности – в среднем на одну главу читателю дается возможность сделать от двух до трех выборов ответа, не каждый из которых является решающим в получении желаемой концовки сюжета [10]. Таким образом, чтобы поддержать интерес читателя, в визуальную новеллу добавляются аудиовизуальные элементы, логично дополняющие историю.

Как форма интерактивной художественной литературы визуальная новелла позволяет читателю поучаствовать в создании истории, и первым шагом читателя при знакомстве с изданием будет необходимость ввести свое (или вымышленное) имя в специальную строку. Это служит одним из средств более глубокого погружения читателя в повествование, а также позволяет ему отождествлять себя с главным героем. Формирующаяся в процессе эмоциональная связь впоследствии значительно влияет на принимаемые читателем решения [11].

Нелинейность сюжета позволяет рассматривать структуру визуальной новеллы с точки зрения эргодической литературы – понятия, введенного норвежским исследователем электронной литературы Э. Дж. Аарсетом [12]. Под термином «эргодическая литература» он понимает любое произведение, где «читателю необходимо приложить некоторые усилия, чтобы “продвинуть” повествование». Для того, чтобы правильно

построить структуру и сюжет подобного произведения, существует определенный алгоритм.

Сюжет визуальной новеллы имеет все необходимые элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию, развязку и эпилог.

Пролог, как правило, включает в себя экспозицию и завязку. Подавляющее большинство авторов визуальных новелл ведут повествование от первого лица. В первую очередь читатель знакомится с главным героем/героиней (профессия, возраст, цель в жизни и т. д.), а по ходу повествования – с новыми персонажами, местом действия, происходящими событиями. Весь пролог ведет к какому-то событию или моменту, где читателю предстоит сделать свой первый выбор, что и является завязкой сюжета. Затем начинается основная часть повествования, которая состоит из нескольких глав. На усмотрение автора это может быть короткая новелла или новелла, чтение которой может занять более сотни часов. Здесь читатель делает незначительные выборы, которые позволяют ему погрузиться в альтернативную реальность и привыкнуть к способу интерактивного изложения истории. Все это постепенно подводит его к кульминации, где читатель принимает самое важное решение, влияющее на то, какую концовку он в итоге получит. После чего повествование движется к развязке, которая может уже незначительно варьироваться в зависимости от следующих решений читателя.

Эпилог не всегда присутствует в визуальной новелле. В нем рассказывается о событиях, произошедших сразу же или несколько позже событий концовки. Читатель при этом уже не может делать никаких выборов, повествование ведется линейно.

Помимо применения алгоритма разветвляющегося сюжета, особенность создания текста визуальной новеллы заключается в том, что это похоже на «смесь между написанием сценария и прозы» [13]. Фразы на экране сопровождаются изображениями персонажей. В итоге фразы образуют диалог/монолог, но при этом диалоги могут чередоваться с частями повествования как в обычной прозе.

Весь текст располагается в текстовых фреймах, которые сменяются либо при нажатии на экран устройства для чтения, либо при помощи автовоспроизведения новеллы. Текстовые фреймы преимущественно занимают нижнюю часть экрана и дополняются при помощи аудиовизуальных элементов. Например, когда читатель видит спрайт, автору не обязательно описывать внешность персонажа. Или если персонаж попал на рынок, автору не нужно объяснять саму сцену, например, толпу или торговцев – фоновое изображение сделает это за него. Но при этом автор

может описать запахи, витающие в воздухе, а звуковые эффекты шумной толпы могут добавить атмосфере рынка ощущение реальности. Таким образом, аудиовизуальные эффекты позволяют более глубоко погрузиться в историю и воплощают все, что автор сократил в самом тексте.

Как и у любой книги, у визуальной новеллы обязательно существует обложка и иногда несколько ее вариаций. Обычно на ней изображают одного или нескольких главных героев. Обложка должна отражать основную идею, тему и настроение визуальной новеллы.

На обложке обязательно размещается логотип новеллы – ее название. Логотип обычно должен совпадать с обложкой по цвету, стилю и тематике.

Стиль меню визуальной новеллы должен соответствовать обложке и логотипу.

Все иллюстрации в визуальной новелле делятся на три типа [14]:

1) фоновые изображения – это иллюстрации, на которые накладываются спрайты. Здесь большое внимание уделяется прорисовке деталей пейзажа. Необходимо создать несколько фоновых изображений, которые меняются в зависимости от смены персонажем локаций;

2) спрайты персонажей – иллюстрации персонажей, чаще всего от макушки до середины бедра. У каждого персонажа есть одна-две типичные позы, в которых он изображается от начала новеллы и до ее конца. Также прорисовываются несколько вариаций лиц персонажа (в среднем до пяти вариантов), которые меняются в зависимости от настроения персонажа или от сделанного читателем выбора;

3) иллюстрации событий (event illustrations)/CGs) – это иллюстрации, изображающие одного или нескольких героев в центре какого-либо события. Аббревиатура CG возникла при создании первых визуальных новелл и расшифровывается как computer graphic (компьютерная графика). Иллюстрации событий появляются на экране, когда читатель достиг определенного момента в истории и сделал выбор.

Иллюстративные материалы играют важную роль в визуальной новелле и выступают в качестве элемента, который поддерживает основное повествование, как и аудиокомпонент.

Визуальная новелла может включать дополнительные (опциональные) элементы: звуковые эффекты, специальные иллюстрации, а также промо-информацию. В зависимости от желания автора или заказчика дополнительный контент может включать:

– аудиоэффекты: фоновая музыка (back-ground music), которая играет на протяжении всей новеллы и может меняться несколько раз в зависимости от ситуации или настроения персонажа; звуковые

эффекты (Sound Effects), которые сопровождают повествование в определенные моменты, например звук шумящей толпы или дождя;

– специальные саундтреки;

– спецэффекты в виде анимаций (Special Effect Graphics) определенных действий или событий, например эффект взрыва или вспышка молнии;

– промо-иллюстрации, в качестве которых выступают электронные баннеры, постеры, и специальные «карточки» с персонажами, на которых изображается спрайт и дополнительная информация о герое, например рост, вес, хобби, профессия и т. д.;

– трейлер визуальной новеллы;

– карта отношений персонажей. Поскольку повествование часто ведется от первого лица, читатель видит развитие сюжета только с точки зрения главного героя и может лишь догадываться об отношениях между другими персонажами и том, как это влияет на сюжет. Чтобы создать более полную картину альтернативной реальности, создаются подобные карты;

– карта места действия, которая наглядно обозначает, где происходят основные события истории. Такие карты чаще выпускаются как дополнение к визуальной новелле в жанре фэнтези;

– специальные истории, посвященные отдельным наиболее популярным персонажам. Это короткие истории от третьего лица, которые могут быть частично озвучены [15].

Качественная визуальная новелла – это продукт, создание которого требует работы целой команды: авторов, редакторов, художников, программистов.

Визуальная новелла как форма электронного издания имеет свои особенности в редакционной подготовке:

1. Разработка сюжета и персонажей: редакторы визуальных новелл работают в тесном сотрудничестве с авторами для разработки увлекательного сюжета и интересных персонажей. Они обсуждают идеи, что помогает улучшить характеры и поддерживать динамику сюжета. Каждая фраза должна быть максимально информативной и обосновано построенной. Важно тщательно продумать, как текст будет выглядеть на экране и сколько знаков может содержать одна строка (максимум 300–400 знаков). Задача редактора при этом состоит в том, что он должен минимизировать количество локаций, на которых происходит действие, и помочь избавиться от персонажей, которые в итоге не играют значительной роли в развитии сюжета.

2. Отбор и обработка графики: редакторы отбирают подходящие изображения, проводят работу по ретушированию, обрезанию и масштабированию графики для обеспечения единого стиля и качества изображений. Необходимо равномерно

распределить по ходу повествования элементы интерактивности, которые будут более равнозначно влиять на получение читателем одной из альтернативных концовок. Лимитированное количество изображений связано с формированием бюджета новеллы.

3. Редактирование и корректура текста: поскольку визуальные новеллы содержат комбинацию текста и графики, редакторы должны быть внимательными к деталям и заботиться о грамматике, орфографии и пунктуации в текстовых блоках.

4. Подготовка диалогов: следующим шагом является редактирование диалогов и реплик персонажей. Редакторы помогают авторам сделать диалоги более естественными, привлекательными и соответствующими характерам персонажей.

5. Тестирование и редактирование прототипов: перед окончательным выпуском визуальной новеллы ее прототипы должны пройти тестирование, чтобы убедиться, что сюжет понятен и интересен для читателей. Редакторы активно участвуют в тестировании и предлагают исправления и улучшения для повышения качества и удовлетворения потребностей аудитории.

6. Подготовка макета: редакторы также занимаются созданием макета визуальной новеллы, чтобы обеспечить плавность переходов между сценами, удобное размещение текста и графики, а также создать общую эстетику и настроение истории.

Таким образом, редакторская подготовка визуальной новеллы включает разработку сюжета, отбор и обработку графики, редактирование текста и диалогов, тестирование и редактирование прототипов, а также создание макета.

Особенности редакторской подготовки визуальной новеллы требуют особого внимания и навыков. Во-первых, редактор должен уметь точно прописывать каждый шаг сюжета и опи-

сывать действия персонажей, чтобы создать непрерывность и логику в повествовании. Визуальная новелла, в отличие от обычного романа, полагается не только на текст, но и на визуальное восприятие читателя.

Во-вторых, редактору необходимо хорошее владение графическим редактором, чтобы создавать или редактировать картинки и анимации, которые будут использоваться в новелле. Ведь именно визуальные элементы являются ключевым компонентом визуальной новеллы, подкрепляющим и дополняющим текст.

Но редактирование визуальной новеллы это не только текст и картинки. Это вся комплексная работа по созданию качественного и привлекательного электронного издания. Она включает в себя проверку грамматики и орфографии, редактирование текста, внесение коррективов в сюжет и персонажей, а также работу над общей эстетикой и дизайном новеллы.

Также значимым аспектом редактирования визуальной новеллы является поддержка технической стороны проекта. Редактору нужно уметь работать с различными программами и мультимедийными технологиями, чтобы осуществить публикацию новеллы в электронном виде.

Заключение. Визуальная новелла как форма интерактивного электронного издания требует от редактора совокупности навыков и знаний в области литературы, графики и технологий. Только таким образом можно создать полноценное и впечатляющее произведение, способное погрузить читателя в удивительный мир текста и визуального искусства.

Как результат работы над проектом должна получиться захватывающая история, которая вызывает эмоции и оставляет яркие впечатления. Она должна иметь высококачественную графику и интерфейс, которые обеспечат комфортное чтение-игру для пользователя.

Список литературы

1. Интерактивная книга как специфическое коммуникативное пространство // Жанровые трансформации в русской литературе XX–XXI веков. Челябинск: Цицеро, 2012. С. 244–245. URL: <https://lcmjournal.susu.ru/index.php/lcm/article/view/137/244> (дата обращения: 02.01.2024).
2. Hagtvedt H., Patrick V. M. Art Infusion: The Influence of Visual Art on the Perception and Evaluation of Consumer Products // Journal of Marketing Research. 2008. P. 379–389. URL: <https://www.bauer.uh.edu/vpatrick/docs/Art%20Infusion.pdf> (date of access: 02.01.2024).
3. Miller D. Love, Money, Rock'n'Roll Brings a Russian Outlook to Visual Novels // Cliqist: Indie Gaming. URL: <http://bit.ly/2CwK97r> (date of access: 03.01.2024).
4. Ohlew T. Text Adventures: The Story of Visual Novels in America. URL: <http://bit.ly/2CwHvQ0> (date of access: 04.01.2024).
5. Наумчик О. С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма // Мир науки, культуры, образования. 2019. Вып. 5 (78). С. 488–490. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gibridnye-formy-sovremennoy-literatury-zhanr-kniga-igra-v-kontekste-estetiki-postmodernizma> (дата обращения: 04.01.2024).
6. Зубанова Л. Б. Визуальная и книжная культура: идеология информационно-медийных предпочтений // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 5 (260). С. 55–59.

7. Карсканова Н. А. Визуальные новеллы как издательский феномен: магистерская диссертация. Екатеринбург, 2018. 364 л. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/78076/1/m_th_n.a.karskanova_2019.pdf (дата обращения: 04.01.2024).

8. Карсканова Н. А. Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России // Язык. Текст. Книга: материалы Междунар. науч.-практ. конф., Екатеринбург, 19–20 апр. 2018 г. Екатеринбург, 2018. С. 57–66. URL: <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/64325/1/lfb-2018-10.pdf> (дата обращения: 04.01.2024).

9. Типы визуальных новелл. URL: <http://bit.ly/2lHu7Ov> (дата обращения: 07.01.2024).

10. Cohen G. The Power of the First-Person Perspective. URL: <https://bit.ly/2smGERX> (date of access: 12.01.2024).

11. Cavallaro D. Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Game. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010. 261 p. URL: <https://bit.ly/2Hq6UdL> (date of access: 12.02.2023).

12. Aarseth E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997. 202 p. URL: <https://bit.ly/2zmMfUA> (date of access: 19.01.2024).

13. Kuiper J. How Visual Novel Writing is Different. URL: <https://bit.ly/2JllzKG> (date of access: 12.01.2024).

14. So You Want to Make Art for a Visual Novel: A Checklist. URL: <https://bit.ly/2YxLxya> (date of access: 12.01.2024).

15. Crimmins B. A Brief History of Visual Novels. URL: <http://bit.ly/2gllr85> (date of access: 04.01.2024).

References

1. Interactive Book as a Specific Communicative Space. *Zhanrovyye transformatsii v russkoy literature XX–XXI vekov* [Genre transformations in Russian literature of the 20th – 21st centuries]. Chelyabinsk, Tsitsero Publ., 2012, pp. 244–245. Available at: <https://lcmjournal.susu.ru/index.php/lcm/article/view/137/244> (accessed 02.01.2024) (In Russian).

2. Hagtvedt H., Patrick V. M. Art Infusion: The Influence of Visual Art on the Perception and Evaluation of Consumer Products. *Journal of Marketing Research*, 2008, pp. 379–389. Available at: <https://www.bauer.uh.edu/vpatrick/docs/Art%20Infusion.pdf> (accessed 02.01.2024).

3. Miller D. Love, Money, Rock'n'Roll Brings a Russian Outlook to Visual Novels. *Cliqist: Indie Gaming*. Available at: <http://bit.ly/2CwK97r> (accessed 03.01.2024).

4. Ohlew T. Text Adventures: The Story of Visual Novels in America. Available at: <http://bit.ly/2CwHvQ0> (accessed 04.01.2024).

5. Naumchik O. S. Hybrid Forms of Modern Literature: the Book-game Genre in the Context of Postmodern Aesthetics. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [World of science, culture, education], 2019, issue 5 (78), pp. 488–490. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/gibridnye-formy-sovremennoy-literatury-zhanr-kniga-igra-v-kontekste-estetiki-postmodernizma> (accessed 04.01.2024) (In Russian).

6. Zubanova L. B. Visual and Book Culture: the Ideology of Information and Media Preferences. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Chelyabinsk State University], 2012, no. 5 (260), pp. 55–59 (In Russian).

7. Karskanova N. A. Visual Novels as a Publishing Phenomenon. Ekaterinburg, 2018. 364 p. Available at: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/78076/1/m_th_n.a.karskanova_2019.pdf (accessed 04.01.2024) (In Russian).

8. Karskanova N. A. Visual Novels as Modern Electronic Publications in Japan, the USA and Russia. *Yazyk. Tekst. Kniga: materialy Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Language. Text. Book: materials of the International scientific and practical conference]. Ekaterinburg, 2018, pp. 57–66. Available at: <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/64325/1/lfb-2018-10.pdf> (accessed 04.01.2024) (In Russian).

9. Types of Visual Novels. Available at: <http://bit.ly/2lHu7Ov> (accessed 07.01.2024) (In Russian).

10. Cohen G. The Power of the First-Person Perspective. Available at: <https://bit.ly/2smGERX> (accessed 12.01.2024).

11. Cavallaro D. Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Game. Jefferson, North Carolina and London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010. 261 p. Available at: <https://bit.ly/2Hq6UdL> (accessed 12.02.2023).

12. Aarseth E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1997. 202 p. Available at: <https://bit.ly/2zmMfUA> (accessed 19.01.2024).

13. Kuiper J. How Visual Novel Writing is Different. Available at: <https://bit.ly/2JllzKG> (accessed 12.01.2024).

14. So You Want to Make Art for a Visual Novel: A Checklist. Available at: <https://bit.ly/2YxLxya> (accessed 12.01.2024).

15. Crimmins B. A Brief History of Visual Novels. Available at: <http://bit.ly/2gllr85> (accessed 04.01.2024).

Информация об авторах

Ковалевская Наталья Ивановна – старший преподаватель кафедры редакционно-издательских технологий. Белорусский государственный технологический университет (220006, г. Минск, ул. Свердлова, 13а, Республика Беларусь). E-mail: naivsnaivs@gmail.com

Шишкина Надежда Игоревна – кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой редакционно-издательских технологий. Белорусский государственный технологический университет (220006, г. Минск, ул. Свердлова, 13а, Республика Беларусь). E-mail: shishkina-@mail.ru

Information about the authors

Kovalevskaya Natal'ya Ivanovna – Senior Lecturer, the Department of Editing and Publishing Technology. Belarusian State Technological University (13a, Sverdlova str., 220006, Minsk, Republic of Belarus). E-mail: naivsnaivs@gmail.com

Shishkina Nadezhda Igorevna – PhD (Philology), Associate Professor, Head of the Department of Editing and Publishing Technology. Belarusian State Technological University (13a, Sverdlova str., 220006, Minsk, Republic of Belarus). E-mail: shishkina-@mail.ru

Поступила 06.02.2024