Научная статья
DOI 10.19181/nko.2025.31.3.5
EDN EWLCNB
УДК 316.47

А. В. Швецова[1], А. С. Казько[1]
[1] Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина. Екатеринбург, Россия

СОЦИАЛЬНЫЕ ПАТТЕРНЫ В ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛАХ: НОВЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ МОЛОДЁЖИ

Аннотация. Исследование посвящено изучению влияния социальных паттернов, формируемых в визуальных новеллах (интерактивных текстовых играх), на коммуникативные практики молодёжи. На основе анализа полуструктурированных интервью с игроками (N=8) выявлены механизмы конструирования игровой идентичности и их связь с реальными практиками. Данные демонстрируют три ключевые стратегии выбора персонажа: саморепрезентация (стремление к визуальному и характерологическому соответствию), эстетический эксперимент (создание идеализированного «я») и нарративная иммерсия (подчинение образа логике сеттинга). Игроки проецируют личные ценности на внутриигровые выборы, однако перенос этих моделей в реальность ограничен из-за осознания условности игрового пространства. Доминирующие паттерны взаимодействия (фокус на одном романтическом фаворите, инструментальная дружба, игнорирование второстепенных персонажей) отражают прагматизм и селективность, характерные для современных социальных взаимодействий. При этом игры выступают тренажёром для тестирования ролей, позволяя игрокам экспериментировать с агрессией, альтруизмом или импульсивностью без реальных последствий. Основное влияние визуальных новелл проявляется через саморефлексию (анализ расхождений между «игровым» и реальным «я») и расширение культурного кругозора (изучение мифологии, истории). Социальная активность стимулируется косвенно, преимущественно через сюжеты, связанные с университетской средой. Выявлен конфликт между запросом игроков на инклюзивность (например, реалистичное представление тела) и коммерческими шаблонами, воспроизводящими стереотипы красоты. Результаты подчёркивают потенциал визуальных новелл как инструмента цифровой социализации, особенно для молодёжи, и необходимость разработки механик, преодолевающих нормативные ограничения. Работа вносит вклад в понимание гибридных форм цифровой социализации в условиях роста популярности сюжетно-ориентированных игр.

Ключевые слова: молодёжь, цифровизация, визуальные новеллы, коммуникация, социализация, социальные паттерны

Для цитирования: *Швецова А. В., Казько А. С.* Социальные паттерны в визуальных новеллах: новые коммуникативные практики молодёжи // Наука. Культура. Общество. 2025. Т. 31, № 3. С. 72–82. DOI 10.19181/nko.2025.31.3.5. EDN EWLCNB.

Введение. Современный этап цифровой трансформации необратимо меняет ландшафт досуга молодёжи, смещая привычные формы социального взаимодействия в виртуальное пространство. Особый интерес в этом контексте представляют гибридные медиаформаты, сочетающие игровые механики и нарративные стратегии, среди которых выделяются визуальные новеллы — инте-

© Швецова А. В., Казько А. С., 2025

рактивные текстовые игры, где сюжет развивается через выбор игрока, сопровождаемый статичной или анимированной графикой, музыкой и диалогами [1]. Будучи на стыке литературы, кино и гейминга, они не только предлагают развлечение, но и становятся площадкой для моделирования социальных отношений. Визуальные новеллы воссоздают системы коммуникации, имитируя диалоги, принятие решений, управление эмоциями персонажей, что позволяет рассматривать их как социальные симуляторы. Через эти механизмы игры транслируют паттерны взаимодействия, которые, с одной стороны, отражают реальные практики молодёжи, а с другой — формируют новые поведенческие практики, замещая или дополняя офлайн-общение.

Смысл визуальной новеллы заключается в создании чувственного опыта, который позволяет игроку пережить символическое «включение» в культуру через сюжет, визуальные образы и взаимодействие. Игрока привлекает комплексное воздействие: интерактивность (возможность влиять на развитие истории через выбор), визуальная стандартизация (узнаваемые архетипы персонажей и локаций, снижающие когнитивную нагрузку), текстовая плотность (сюжеты, основанные на мифологических и сказочных паттернах), а также производство присутствия (ощущение соучастия в ритуальном действе) [2]. Эти элементы вместе формируют эмоциональное погружение, делегируя игроку роль не пассивного зрителя, а активного участника, который через кинестетические действия (нажатия, выборы) «проживает» цифровую инициацию, компенсируя отсутствие реальных ритуалов в современном мире.

Цель данной работы — исследовать социальные паттерны, встроенные в визуальных новеллах, и их связь с коммуникативными практиками российской молодёжи. В фокусе анализа три ключевых задачи. Во-первых, изучить механики выбора персонажа (конструирование образа, особенности переноса черт собственной внешности и характера). Во-вторых, выявить паттерны взаимодействия с другими персонажами (определённые нормы взаимодействия, интерпретация их игроками и переработка в исходные нарративы). В-третьих, оценить, каким образом усвоенные в играх модели влияют на реальные коммуникативные практики пользователей, формируя гибридные формы социализации. Актуальность исследования обусловлена необходимостью осмысления трансформации общения в условиях цифровизации. Она также подкрепляется значительным охватом аудитории визуальных новелл, что подтверждается данными популярности ключевых платформ (глобальная аудитория приложений, согласно позициям в рейтингах Google Play и App Store, оценивается в десятки миллионов пользователей; российские фан-клубы насчитывают от нескольких тысяч до полутора миллионов участников)[1]. Целевая аудитория жанра — преимущественно молодёжь: 70% пользователей составляют женщины 16–35 лет, что отражает гендерно-возрастную специфику, однако рост разнообразия сюжетов (от романтики до фэнтези и хоррора) постепенно расширяет аудиторию. Таким образом, феномен визуальных новелл, будучи тренажёром социальных навыков, становится важным объектом для анализа новых культурных кодов поколения Z и Alpha.

Несмотря на растущий интерес молодёжи к визуальным новеллам, соответствующие исследования в российской академической среде пока остаются

[1] Например, «Лига Мечтателей – визуальные новеллы» — 72 тыс. подписчиков. URL: https://vk.com/league_of_dreamers1; «Seven Hearts Stories – Визуальные новеллы» — 43 тыс. подписчиков. URL: https://vk.com/sevenheartsstories; «Клуб Романтики – Мои Истории» — 1,5 млн подписчиков. URL: https://vk.com/romanceclubofficial (дата обращения: 16.05.2025).

нишевой темой. Значительная часть работ носит фрагментарный характер или упоминает их в контексте более широких вопросов (например, цифровая культура, геймификация). В качестве наиболее освещённого, стоит выделить направление исследований, фокусирующихся на роли визуальных новелл в формировании языковых и профессиональных компетенций. Филологи описывают преимущества визуальных новелл перед традиционными форматами обучения, которые выражаются в снижении эмоционального фильтра, воздействии на их эмотивную сферу [3], что открывает возможности их использования в качестве инструмента отработки навыков в области чтения, грамматики и для обогащения словарного запаса при изучении иностранного языка [4]. Специалисты считают, что визуальные новеллы воплощают идеи альтернативных методов обучения и создают антураж, стимулирующий заинтересованность обучающихся [5]. Людмила Токарская и коллеги исследуют потенциал визуальной новеллы для обучения детей с ОВЗ социально-бытовым навыкам [6]. С другой стороны, существуют исследования, анализирующие негативное влияние новелл на психику детей и молодёжи. Андрей Голенков и Дмитрий Петров описывают случай самоубийства из клинической практики, когда 15-летний подросток покончил с собой в результате «безответной» любви к героине визуальной новеллы с элементами симулятора свиданий [7]. В целом в психиатрических исследованиях определяется тенденция рассматривать увлечение визуальными новеллами как фактор аутодеструктивного поведения [8].

Теневой статус темы влияния визуальных новелл на коммуникативные практики молодёжи объясняется тем, что, во-первых, визуальные новеллы традиционно воспринимаются как «пассивное» поле, где игрок ограничен выбором готовых реплик. Во-вторых, академическое сообщество лишь недавно обратило внимание на гибридность формата, сочетающего элементы игры, литературы и социальной сети, что требует междисциплинарных подходов на стыке социологии и цифровой коммуникации. В-третьих, сложности методологии, поскольку для изучения коммуникативных практик необходимо анализировать не только внутриигровые механики (диалоги, систему отношений), но и внеигровые ситуации, что усложняется нежеланием игроков обсуждать эту тему с внешними наблюдателями (в том числе, избегая стигматизации и осуждения). Таким образом, пробел обусловлен как теоретическим недооцениванием социального измерения новелл, так и практическими барьерами. Данное исследование впервые рассматривает визуальные новеллы как «лаборатории» цифровой социализации, где моделируются, воспроизводятся и трансформируются социальные взаимодействия.

Методология и методы исследования. Методология исследования построена на междисциплинарном подходе, объединяющем теорию игр и символический интеракционизм. Концепция символического интеракционизма (Дж. Г. Мид, Г. Блумер), акцентирует роль интерпретации знаков и социальных ролей в процессе коммуникации, что позволяет исследовать, как игроки наделяют смыслом выборы персонажа (например, кастомизацию внешности или имени) и взаимодействия с другими героями, конструируя собственную идентичность в цифровом пространстве. Теория игр, в свою очередь, используется для анализа структуры ветвления сюжета и системы отношений как инструментов моделирования социальных ситуаций, где решения игрока отражают рациональный выбор в условиях ограниченной агентности.

Эмпирическая часть основана на серии полуструктурированных интервью с молодыми людьми, играющими в визуальные новеллы. Критерии отбора респондентов: возраст до 35 лет и игровой стаж не менее одного года. В исследовании приняло участие 8 человек, проживающих в г. Екатеринбурге. Все интервью были получены с согласия респондентов, записаны на диктофон, после чего транскрибированы дословно и анонимизированы. Процедура анализа была проведена с помощью программы MAXQDA 24 и включала в себя следующие этапы:

1. Первичное открытое кодирование — на основе задач исследования и вопросов гайда созданы базовые коды;
2. Иерархия кодов — коды сгруппированы в категории, например, «Игровая механика», «Реальные практики»;
3. Сегментирование текста — выделены значимые цитаты, связанные с ключевыми темами.

Анализ и интерпретация полученных данных включает три уровня, соответствующих задачам исследования: изучение механик выбора персонажа, выявление паттернов взаимодействия и оценка влияния на реальные коммуникативные практики. Ограничения исследования связаны с доминированием женской аудитории в выборке и субъективностью интерпретации качественных данных.

Механика выбора персонажа. Отправной точкой нашего исследования было предположение о том, что механика выбора персонажа в визуальных новеллах выступает не просто инструментом создания аватара, а скорее рефлексивным пространством для конструирования идентичности, где пересекаются личные травмы, социальные нормы и цифровые фантазии. Однако шесть из восьми наших респондентов отрицают моделирование образа персонажа на основе схожести с собой, утверждая, что они не соотносят его со своей личностью. Вместе с тем кодирование позволяет выделить три ключевых мотива, определяющих выбор внешности и характера персонажа: саморепрезентация, эстетический эксперимент и нарративная иммерсия. Для некоторых игроков визуальное соответствие персонажа собственной идентичности становится способом преодоления дискриминации:

«Как для человека, который сталкивался с дискриминацией по самым разным причинам для меня 1000% крайне важно, чтобы мой персонаж визуально соответствовал мне по внешности, по телосложению, по цвету кожи, по цвету волос, по цвету глаз, на самом деле — по всем внешним характеристикам» (респондент 1).

«Наверное, все-таки хотелось бы, чтобы был чуть похож. Я оформляю персонажа, следуя своему вкусу, особенно в одежде и причёске. Всегда стараюсь одевать персонажа в то, что мне нравится, даже если наряд неприлично дорогой» (респондент 7).

Однако даже в этом случае дизайн персонажей остаётся заложником «приемлемых общественных стандартов красоты» (например, опция «пышного телосложения» критикуется за явные отличия от реальной полноты). Это отражает конфликт между стремлением к инклюзивности и коммерциализированными шаблонами, воспроизводящими господствующие нормы.

Другая группа игроков использует кастомизацию для эстетического самовыражения, где внешность персонажа дистанцирована от реального «я»:

«Для меня визуальная новелла — возможность побыть на месте той, кем никогда не будешь в жизни, а также в обстоятельствах, которые зачастую в ней просто нереальны... Главное, чтобы мне нравилось то, что я вижу» (респондент 2).

«Я выбираю просто по красоте отрисовки этого персонажа. То есть, я могла создать себе полную противоположность, и она бы меня устраивала чисто за счёт визуала» (респондент 6).

В данном случае персонаж становится «идеальным я» или арт-объектом, что коррелирует с концепцией «парасоциальных отношений» [9], где пользователь проецирует желаемые черты на цифровой аватар. Эстетический выбор часто компенсирует ограничения реальности, например, дорогие вещи, недоступные в жизни, или романтические отношения.

Третья стратегия заключается в выборе персонажа, соответствующего логике сеттинга. Персонаж здесь проявляется не как проекция «я», а как элемент нарратива, усиливающий погружение. Игроки сознательно отказываются от саморепрезентации ради иммерсивности:

«Главное, чтобы героиня соответствовала тому сеттингу, в котором она находится, и история в целом выглядела канонично» (респондент 4).

«Я подбираю внешность персонажа больше под сюжет игры, чем под себя. Например, в славянской истории у меня девушка блондинка, потому что, по моим ощущениям, чаще всего славяне все были блондинами, а в историях про ведьм мои героини рыжие» (респондент 8).

Поскольку большинство протагонистов — женщины, у мужчин-игроков возможности выбора персонажа «похожего на себя» отсутствуют. Однако игра рассматривается как терапевтический инструмент, где «другой опыт» позволяет справиться с эмоциональной пустотой.

«Когда мне было плохо... проживал жизнь лампового персонажа, и было проще вставать с кровати» (респондент 5).

Таким образом, через управление «идеальным» аватаром пользователи компенсируют эмоциональные дефициты, превращая игру в инструмент психологической адаптации. Механика выбора персонажа в визуальных новеллах функционирует как «зеркало» социальных противоречий: она одновременно отражает запрос на инклюзивность, закрепляет стереотипы и предлагает платформу для их деконструкции через игровые эксперименты. Это делает её ключевым элементом цифровой социализации, где молодёжь учится балансировать между конформностью и самовыражением.

Ключевые паттерны взаимодействия. Визуальные новеллы формируют у игроков устойчивые паттерны взаимодействия, которые отражают как игровые механики, так и глубинные социальные установки. Одним из наиболее выраженных паттернов является ***инструментальная дружба***, подчинённая прагматическим целям. Она проявляется в установлении связей с персонажами, которые полезны для сюжета или обладают визуальной привлекательностью. Игроки рационально распределяют ресурсы, стремясь к достижению целей. Страх негативных последствий, таких как гибель персонажа при недостаточной «прокачке» отношений, подталкивает игроков к налаживанию дружеских связей для достижения «счастливого финала» вопреки своим собственным представлениям.

«Даже если персонаж мне не очень нравится, стараюсь качать дружеские отношения, потому что так есть хоть какая-то надежда на то, что это как-то поможет в финале» (респондент 8).

«Чем больше дружеских и приятельских взаимоотношений ты поддерживаешь, тем больше шанс, что в финале все останутся живы» (респондент 1).

«...если не качать дружбу, то персонаж в финале может умереть» (респондент 2).

Этот подход напоминает логику отношений, когда взаимодействия рассматриваются как инвестиции, а их ценность определяется потенциальной отдачей. Здесь же присутствует доминанта ***романтического выбора***, когда игроки концентрируются на построении отношений с одним персонажем и видят в этом один из ключей, необходимых для «идеальной концовки». Эта стратегия, с одной стороны, воспроизводит моногамные социальные нормы, а с другой — усиливает игровой дизайн, где романтические линии часто связаны с вознаграждениями. Даже в рамках ***универсального альтруизма***, когда игроки стремятся поддерживать дружелюбие со всеми, сохраняется иерархия вовлеченности: фавориты получают приоритет, второстепенные персонажи — формальное участие, необходимое лишь для того, чтобы прокаченный уровень отношений расположил их к персонажу игрока в нужный момент.

«Я сразу понимаю, какого фаворита я бы выбрала, и я стараюсь в дальнейшем прокачивать взаимоотношения романтического характера только с ним» (респондент 1).

«Я стараюсь выбрать наиболее интересных для себя персонажей и углубляться в общение с ними. Как правило, это один потенциальный романтический интерес и пара-тройка дружеских отношений» (респондент 3).

«Больше всего вкладываю алмазов в фаворита, конечно» (респондент 8).

В противовес этому возникает ***адаптивная романтика***, где выбор фаворита корректируется по мере развития сюжета. Игроки, руководствуясь динамикой персонажей и собственными впечатлениями, откладывают окончательное решение. Этот паттерн отражает гибкость социальных взаимодействий, характерную для реальных практик накопления доверия. Романтический интерес формируется через постепенное раскрытие характеров, решения принимаются на основе накопленной информации. При этом игроки нередко комбинируют стратегии, переходя от инструментальной дружбы к романтике, если персонаж демонстрирует неожиданную глубину.

«Конечно, сначала смотрю на визуал, ну а потом, если что-то изменяется в ходе игры, то мне очень помогает то, что дружеские отношения уже прокачаны, можно переходить и в романтические. Поэтому фаворит выбирается потом, сначала — все друзья» (респондент 6).

Игнорирование второстепенных персонажей становится ещё одним распространённым паттерном, обусловленным как нарративной незначительностью таких героев, так и когнитивной экономией. Игроки экономят ресурсы, фокусируясь на ключевых фигурах. Этот подход отражает реальную селективность внимания в условиях информационной перегрузки, где взаимодействия фильтруются по принципу прагматической полезности. Непривлекательные или «скучные» персонажи маргинализируются, что отражает тенденцию к оптимизации социальных инвестиций.

«Если это скучный или, на мой взгляд, не очень привлекательный внешне персонаж, я не буду на него тратить ресурсы, чтобы он много экранного времени не занимал» (респондент 7).

«В отношении второстепенных персонажей я часто выбираю рандомные реплики, порой даже не задумываясь и не волнуясь о том, к чему это может привести» (респондент 3).

Осознанная антипатия к определённым персонажам формируется на основе их действий, черт или нарративных ролей. Игроки сознательно выбирают жёсткий стиль общения, порой намеренно ухудшая отношения. Этот паттерн, коренящийся в нарушении ожиданий, воспроизводит социальный механизм исключения, где «неудобные» индивиды получают соответствующие ярлыки. Антипатия становится не только эмоциональной реакцией, но и инструментом контроля над игровым пространством, позволяя игрокам утверждать собственную агентность в условиях ограниченной свободы выбора.

«Если уж персонаж мне совсем не нравится, я буду настроен к нему достаточно агрессивно, осознанно буду портить отношения» (респондент 5).

«В визуальных новеллах эмоциональных персонажей выдают какими-то немножко истеричными» (респондент 6).

Важно отметить, что специфической особенностью виртуальных коммуникативных практик респондентов является стремление выйти за нормативные рамки традиционных моделей общения. Эксперименты с поведением, такие как выбор импульсивных реплик (*«Иногда я выбираю не поддающиеся логике реплики и действия... чтобы просто узнать, что может быть дальше и как такую смену поведения прописали авторы. В этом и прелесть игр — такая импульсивность здесь, в отличие от реальной жизни, вполне приемлема»*, респондент 3), становятся формой цифровой терапии, позволяя игрокам тестировать социальные роли без реальных последствий. С одной стороны, игры воспроизводят конформность через стереотипы и нормы, с другой — дают возможность экспериментировать без физических последствий, проявляя свою агентность. Таким образом, визуальные новеллы выступают не только развлечением, но и тренажёром коммуникативных стратегий, где молодёжь учится балансировать между сотрудничеством, конкуренцией и манипуляцией, перенося эти навыки в реальность или компенсируя ими дефициты реальности.

На рисунке 1 представлены соотношения паттернов в выборке исследования. Данные свидетельствуют о комбинации паттернов игроками, однако ведущим среди них остаётся инструментальная дружба как стратегия «безтравматичного» прохождения новеллы.

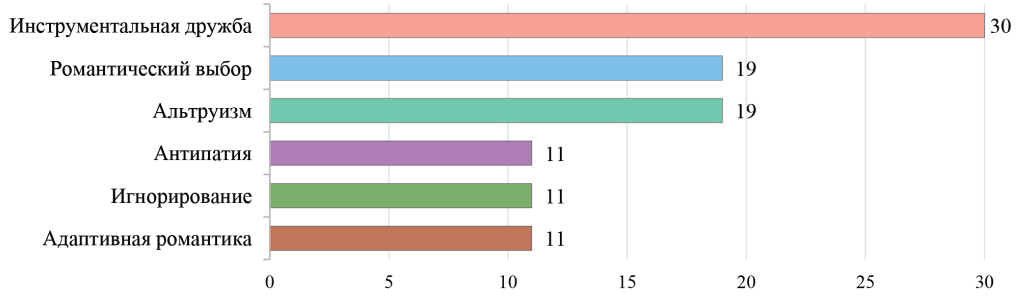

Рисунок 1. **Распределение паттернов взаимодействия в визуальных новеллах** *(%)*

Влияние паттернов игрового поведения на реальные коммуникативные практики. Анализ интервью позволяет выявить сложную взаимосвязь между игровым опытом и реальными коммуникативными практиками. Большинство респондентов подчёркивают чёткое разделение между виртуальным и реальным мирами («*Есть мир игр и реальная жизнь. В мире визуальных новелл все идёт согласно прописанному сюжету и характерам персонажей*», респондент 4). Подобное разграничение объясняется осознанием условности игровых отношений, которые, по словам респондентов, не совпадают с тем, что есть в обычной жизни. Личные коммуникативные модели участников часто проецируются на игровые выборы, а не наоборот. Респондент 1 говорит: *«Мой собственный стиль общения всегда влияет на выбор, который я делаю за своего персонажа, потому что, если персонаж отвечает моим критериям по репрезентации, я рада прожить его историю, а если персонаж этим критериям не отвечает, я всего лишь подгоняю историю под свои принципы, вот и все»*. Это подтверждает тезис о том, что игроки склонны переносить в виртуальное пространство собственные ценности и нормы, адаптируя сюжет под свои принципы. Трое участников интервью отметили, что при первом прохождении новеллы выборы полностью отражают их собственный стиль, тогда как повторные прохождения позволяют экспериментировать с альтернативными сценариями.

Важным аспектом становится саморефлексия, которую провоцирует несоответствие между «игровой» и реальной личностью. *«В игре я куда добрее и милее, чем в реальной жизни... можно сделать интересные выводы о себе»*, — делится респондент 3. Кроме того, участники анализируют манипулятивные механики, встроенные в игры (микротранзакции, сюжетные ограничения, «выкачку» денег). Тем не менее, подобные элементы воспринимаются как часть игровой условности и не переносятся в реальность. Игроки подчёркивают рациональное отношение к подобным механикам: *«Игра — только игра. Если стратегия сработала в игре... не значит, что сработает в жизни»* (респондент 4).

Влияние визуальных новелл на социальную активность оказалось минимальным. Большинство респондентов отрицают связь между игрой и участием в волонтёрстве или активизме, за исключением единичных случаев. Одна из участниц упомянула, что игровая история, связанная с университетской жизнью, косвенно подтолкнула её к волонтёрству: *«Мой персонаж участвует в различного рода активностях... и тем самым с ней происходят события интересные, она обзаводится новым кругом общения. И, я думаю, именно идея того, чтобы расширить своё мировоззрение и попробовать что-то новое, меня подтолкнула к тому, что я приняла участие в этой волонтёрской деятельности»* (респондент 6).

Таким образом, паттерны игрового поведения в визуальных новеллах редко трансформируются в реальные коммуникативные практики, однако они выполняют функции зеркала для саморефлексии и катализатора познавательной активности. Как резюмирует один из участников: *«Это проекция. Я воплотил все эти эмоции в игре за своего персонажа и все — закрыл приложение, пошёл спать»* (респондент 5).

Заключение. Проведённое исследование социальных паттернов в визуальных новеллах выявило их двойственную роль в формировании коммуникативных практик молодёжи. С одной стороны, игры выступают пространством для экспериментов с идентичностью, где пересекаются личные ценности, эсте-

тические предпочтения и социальные нормы. С другой — их влияние на реальные взаимодействия остаётся опосредованным, ограничиваясь рефлексией и познавательной активностью. Результаты подтверждают, что механики выбора персонажа функционируют как «цифровое зеркало», отражающее запрос на инклюзивность, но сталкивающееся с коммерциализированными стандартами. Игроки сталкиваются с ограничениями шаблонной кастомизации, тогда как эстетические эксперименты и нарративная иммерсия позволяют компенсировать социальные дефициты. Этот конфликт между конформностью и самовыражением становится ключевым элементом цифровой социализации, особенно для молодёжи, ищущей баланс между принятием норм и их деконструкцией.

Анализ паттернов взаимодействия выявил их параллели с реальными коммуникативными стратегиями. Доминанта романтического выбора, инструментальная дружба и селективное внимание к персонажам отражают как прагматизм современных социальных практик, так и стремление к эмоциональной безопасности. При этом игры предоставляют уникальную возможность тестировать роли без последствий, выступая тренажёром для развития гибкости в общении. Однако перенос этих моделей в реальность остаётся редким, что подчёркивает условность игрового пространства. Влияние на реальные коммуникативные практики проявляется преимущественно через саморефлексию и расширение кругозора. Игроки отмечают, что новеллы стимулируют изучение культурных контекстов или побуждают к социальной активности в исключительных случаях. Однако основная функция новелл заключается в возможности «отдохнуть» от реальности, проживая эмоции, недоступные в повседневной жизни.

Дальнейшие перспективы исследования связаны с углублением в долгосрочное влияние визуальных новелл на формирование идентичности, особенно среди молодёжи, для которой игровые паттерны могут стать основой социализации. Актуальным направлением является разработка инклюзивных механик, преодолевающих стереотипы, а также интеграция образовательных элементов в сюжеты для усиления познавательного потенциала. В качестве практических рекомендации для исследователей может быть предложен фокус на изучении трансформации игровых паттернов в реальные навыки в условиях цифровизации коммуникации. Визуальные новеллы, воспринимаясь как развлечение, постепенно эволюционируют в площадку для диалога между виртуальным миром и реальностью. Их потенциал как инструмента цифровой социализации требует внимательного осмысления, поскольку они не просто отражают социальные тренды, но и формируют новые способы взаимодействия с миром.

Библиографический список

1. *Kretzschmar M., Raffel S.* The History and Allure of Interactive Visual Novels. Bloomsbury, 2023. 272 p. DOI 10.5040/9781501368615.
2. *Баранова У. С.* Инициация в интерактивных визуальных новеллах как ритуальная практика цифровой среды // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2023. № 7. С. 107–118. DOI 10.28995/2686-7249-2023-7-107-118. EDN PNPBFB.
3. *Кузнецова В. И.* Визуальная новелла как компонент виртуальной интерактивной среды в обучении русскому языку как иностранному (РКИ) // Проблемы современного образования. 2023. № 2. С. 254–261. DOI 10.31862/2218-8711-2023-2-254-261. EDN CWEPWQ.
4. *Яцкая Д. Д., Аниконова А. А.* Развитие языковых навыков через визуальные новеллы // Российский лингвистический бюллетень. 2024. № 7(55). Ст. 23. DOI 10.60797/RULB.2024.55.23. EDN BPRKGR.

5. *Борщенко Г. М., Рубцова А. В.* Визуальная новелла как инструмент развития навыков иноязычной деловой коммуникации у студентов направлений подготовки в сфере информационных технологий // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2024. № 1. С. 30–40. DOI 10.24412/2304-120X-2024-11003. EDN JUQATC.
6. *Токарская Л. В., Быстрова Т. Ю., Основина Е. А., Черемных М. Н.* Образовательный потенциал визуальных новелл в коррекционно-развивающей работе // Перспективы науки и образования. 2023. № 3(63). С. 397–421. DOI 10.32744/pse.2023.3.24. EDN VIKKRB.
7. *Голенков А. В., Петров Д. Н.* Видеоигры и самоубийства подростков: описание случая и краткий обзор литературы // Девиантология. 2020. Т. 4, № 1(6). С. 16–21. DOI 10.32878/devi.20-4-01(6)-16-21. EDN JDEEWL.
8. *Любов Е. Б., Палаева Р. И.* «Молодые» суициды и интернет: хороший, плохой, злой // Суицидология. 2018. Т. 9, № 2(31). С. 72–81. EDN UVYHLN.
9. *Horton D., Wohl R. R.* Mass Communication and ParaSocial Interaction // Psychiatry. 1956. Vol. 19, Issue 3. P. 215–229. DOI 10.1080/00332747.1956.11023049.

Поступила: 16.05.2025. Принята: 11.07.2025.

Сведения об авторах:

Швецова Анастасия Владимировна, кандидат социологических наук, доцент Института экономики и управления, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина. Екатеринбург, Россия.
shvetsovaav@mail.ru
Author ID РИНЦ: 715435; ORCID: 0000-0002-3379-1959

Казько Анна Сергеевна, магистрант Института экономики и управления, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина. Екатеринбург, Россия.
kazko_ann@mail.ru
ORCID: 0009-0009-5243-9916

A. V. Shvetsova[1], A. S. Kazko[1]
[1] Ural Federal University. Ekaterinburg, Russia

SOCIAL PATTERNS IN VISUAL NOVELS: NEW COMMUNICATIVE PRACTICES OF YOUTH

Abstract. The study explores the influence of social patterns formed in visual novels on the communicative practices of youth. Based on the analysis of semi-structured interviews with players (N=8), the mechanisms of constructing in-game identity and their connection to real-world practices are revealed. The data demonstrate three key strategies for character selection: self-representation (striving for visual and characterological alignment with oneself), aesthetic experimentation (creating an idealized "self"), and narrative immersion (subordinating the character's image to the setting's logic). Players project personal values onto in-game choices, yet the transfer of these models into reality is limited due to the perceived artificiality of the game space. Dominant interaction patterns (focus on a single romantic favorite, instrumental friendships, ignoring secondary characters) reflect the pragmatism and selectivity characteristic of modern social interactions. At the same time, games act as a "simulator" for role-testing, allowing players to experiment with aggression, altruism, or impulsivity without real-world consequences. The primary impact of visual novels manifests through self-reflection (analyzing discrepancies between the "game self" and the real self) and cultural horizon expansion (studying mythology, history). Social activity is indirectly stimulated, primarily through plots related to university life. A conflict is identified between players' demand for inclusivity (e.g., realistic body representation) and commercial templates reproducing beauty stereotypes. The results highlight the potential of visual novels as tools for digital

socialization, particularly for youth, and the need to develop mechanics that overcome normative limitations. The study contributes to understanding hybrid forms of digital socialization amid the growing popularity of narrative-driven games.

Keywords: youth, digitalization, visual novels, communication, socialization, social patterns

For citation: Shvetsova A. V., Kazko A. S. Social patterns in visual novels: new communicative practices of youth. *Science. Culture. Society.* 2025;31(3):72–82. (In Russ.). https://doi.org/10.19181/nko.2021.31.3.5

References

1. Kretzschmar M., Raffel S. The History and Allure of Interactive Visual Novels. Bloomsbury; 2023. DOI 10.5040/9781501368615.
2. Baranova U. S. The initiation in interactive visual novels as a ritual practice of the digital environment. *RSUH/RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series.* 2023;(7):107–118. (In Russ.). DOI 10.28995/2686-7249-2023-7-107-118.
3. Kuznetsova V. I. Visual novel as a component of a virtual interactive environment in teaching RFL. *Problems of modern education.* 2023;(2):254–261. (In Russ.). DOI 10.31862/2218-8711-2023-2-254-261.
4. Yatskaya D. D., Anikonova A. A. Development of language skills through visual novels. *Russian Linguistic Bulletin.* 2024;(7):23. (In Russ.). DOI 10.60797/RULB.2024.55.23.
5. Borschenko G. M., Rubtsova A. V. Visual novel as a means of developing foreign language business communication skills among IT specialists. *Scientific-methodological electronic journal "Koncept".* 2024;(1):30–40. (In Russ). DOI 10.24412/2304-120X-2024-11003.
6. Tokarskaya L. V., Bystrova T. Yu., Osnovina E. A., Cheremnykh M. N. Educational potential of visual novels in remedial and developmental work. *Perspectives of Science and Education.* 2023;(3):397–421. (In Russ.). DOI 10.32744/pse.2023.3.24.
7. Golenkov A. V., Petrov D. N. Videogames and suicides of adolescents: a case report and a brief review of the literature. *Deviant Behavior (Russia).* 2020;4(1):16–21. (In Russ.). DOI 10.32878/devi.20-4-01(6)-16-21.
8. Lyubov E. B., Palayeva R. I. Suicides of youth and internet: the good, the bad and the ugly. *Suicidology.* 2018;9(2):72–81. (In Russ.).
9. Horton D., Wohl R. R. Mass Communication and ParaSocial Interaction. *Psychiatry.* 1956;19(3):215–229. DOI 10.1080/00332747.1956.11023049.

Received: 16.05.2025. Accepted: 11.07.2025.

Author information:

Anastasia V. Shvetsova, Candidate of Sociology,
Associate Professor at the Institute of Economics and Management,
Ural Federal University. Ekaterinburg, Russia.
shvetsovaav@mail.ru
ORCID: 0000-0002-3379-1959

Anna S. Kazko, Master's student at the Institute of Economics and Management,
Ural Federal University. Ekaterinburg, Russia.
kazko_ann@mail.ru
ORCID: 0009-0009-5243-9916