**ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ, ПРИКЛАДНАЯ И СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНАЯ ЛИНГВИСТИКА/THEORETICAL, APPLIED AND COMPARATIVE LINGUISTICS**

**DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.55.23**

# РАЗВИТИЕ ЯЗЫКОВЫХ НАВЫКОВ ЧЕРЕЗ ВИЗУАЛЬНЫЕ НОВЕЛЛЫ

Научная статья

**Яцкая Д.Д.[1,] *, Аниконова А.А.[2]**
[1] ORCID : 0009-0002-0929-2962;
[2] ORCID : 0009-0001-1993-4829;
[1, 2] Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева, Красноярск, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (daryayatskaya[at]gmail.com)

**Аннотация**

Целью исследования является выявление возможности использования визуальных новелл в качестве одного из способов повышения уровня английского языка. В данной статье на примере историй «Врата Самайна» из «Лиги Мечтателей» и «Грешный Лондон» из «Клуба романтики» были проанализированы реплики персонажей, корректность передачи их на английский язык и, как следствие, возможность использовать эти истории в качестве основы для улучшения навыков в области чтения, грамматики и для обогащения словарного запаса. В результате анализа теоретической базы установлено, что изучение английского языка с помощью визуальных новелл является актуальным в практике работы с современной молодежью. Многие обучающиеся с большим интересом занимаются языком, если им доступны современные и удовлетворяющие их интересам способы получения знаний. Визуальные новеллы позволяют улучшить не только определенные навыки, но также и погрузиться в культуру страны изучаемого языка, узнать ее обычаи и традиции, познакомиться с историей. Результаты проведенной нами работы могут послужить материалом для дальнейших исследований с точки зрения методик преподавания английского языка, а также могут использоваться на занятиях по теории перевода и лингвострановедению.

**Ключевые слова:** визуальные новеллы, «Клуб романтики», «Лига Мечтателей», языковые навыки, анализ перевода.

# DEVELOPMENT OF LANGUAGE SKILLS THROUGH VISUAL NOVELS

Research article

**Yatskaya D.D.[1,] *, Anikonova A.A.[2]**
[1] ORCID : 0009-0002-0929-2962;
[2] ORCID : 0009-0001-1993-4829;
[1, 2] Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Krasnoyarsk, Russian Federation

* Corresponding author (daryayatskaya[at]gmail.com)

**Abstract**

The aim of the research is to identify the possibility of using visual novels as one of the ways to improve the level of English. In this article, using the stories "Gates of Samhain" from "League of Dreamers" and "Sins of London" from "Romance Club" as examples, the characters' lines, the accuracy of rendering them into English and, as a consequence, the possibility of using these stories as a basis for improving skills in reading, grammar and for enriching vocabulary were analysed. As a result of analysing the theoretical framework, it has been established that learning English through visual novels is relevant in the practice of working with today's youth. Many students are more interested in language learning if they have access to modern and satisfying ways of acquiring knowledge. Visual novels allow to improve not only certain skills, but also to immerse into the culture of the country of the studied language, to learn its customs and traditions, to get acquainted with its history. The results of our work can serve as material for further research in terms of English language teaching methods, and can also be used in classes on translation theory and linguocultural studies.

**Keywords:** visual novels, "Romance Club", "League of Dreamers", language skills, translation analysis.

## Введение

Игровая индустрия на сегодняшний день до сих пор остается одним из самых популярных и быстро распространяющихся видов развлечений по всему миру. Статистика последних лет наглядно демонстрирует, что компьютерные игры являются неотъемлемой частью повседневной жизни многих людей. Однако стоит отметить, что из любого развлечения можно извлечь пользу. Актуальность исследования заключается в том, что визуальные новеллы имеют огромную популярность среди населения разных возрастов, что доказывает количество скачиваний приложений и количество подписчиков в сообществах в социальной сети «ВКонтакте». «Клуб романтики», выбранный нами для анализа, по данным из Google Play, скачало более 10 млн человек, отзыв же оставили 870 тыс. В свою очередь «Лига Мечтателей», только набирающая популярность, заинтересовала 100 тыс. человек, свой комментарий оставили 14 тыс. Что касается сообществ, то за деятельностью «Клуба романтики» следят более 1,5 млн человек, за «Лигой Мечтателей» – 65 тыс. Такие цифры являются наглядным примером того, что визуальные новеллы имеют хорошую репутацию среди своих читателей, а возможность прохождения их на английском языке может послужить

хорошей базой для его изучения; в случае с «Клубом Романтики» – базой для изучения и пяти других языков, на которые также переведены истории.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие задачи: во-первых, проанализировать реплики героев из историй «Врата Самайна» и «Грешный Лондон»; во-вторых, определить, можно ли использовать их в качестве практической базы для изучения языка; в-третьих, посмотреть передачу культурных ценностей страны анализируемого языка.

Наряду с текстами историй «Врата Самайна» и «Грешный Лондон» и их переводами (информация о переводчиках является конфиденциальной), материалами исследования также послужили ряд статей, посвященных проблематике исследования и содержащих информацию, касающуюся визуальных новелл [1], [3], [4].

Теоретической базой для данного исследования стали работы Д. Халтийна и Б. Лауфера [7], М. Пренского [9], Yang Y [10], в которых раскрывается влияние использования компьютерных игр в образовательном процессе. Также были рассмотрены труды М. Фромма [5], С. Конга [8], Д. Халпена [6], в которых наиболее полно раскрывается, к каким результатам привело использование компьютерных игр на занятиях.

В данной работе для анализа реплик героев в визуальных новеллах «Врата Самайна» и «Грешный Лондон» используются следующие методы исследования: лингвистический метод исследования, а также метод анализа и обобщения.

**Анализ фактического материала и его обсуждение**

Родиной визуальных новелл принято считать Японию. Прародителем первой подобной игры является выпущенная в 1983 г. *Portopia Renzoku Satsujin Jiken*, которая отличалась приключенческими мотивами. В 1992 г. миру была презентована визуальная новелла *Otogirisou*, близкая к тому виду новелл, которые популярны сегодня. Успех разработчиков был настолько велик, что они продолжили развивать и выпускать другие игры в новом для них жанре. Изначально визуальная новелла представляла собой вид компьютерной игры, где перед пользователем с помощью статичных изображений демонстрировался текст истории и в которой перед игроком стояла задача принять за персонажа то или иное решение, выбрать ответ на вопрос или мысль, которая так или иначе повлияла бы на дальнейший сюжет [2]. Сейчас же прогресс шагнул настолько далеко, что в историях появляются не просто кат-сцены, но и их анимированные версии с ожившими героями.

Для анализа текста были выбраны две истории «Врата Самайна» из «Лиги Мечтателей» и «Грешный Лондон» из «Клуба романтики». Поскольку обе игры предоставляют большое разнообразие визуальных новелл, отражают культуру и мифологию различных стран, две представленные в данном исследовании истории были выбраны, потому что они непосредственно связаны с английской и кельтской мифологией, что позволяет читателям погрузится не только в языковую, но и культурную среду. При анализе текста нами использовались словарь Cambridge Dictionary, а также сайт en.картаслов.ru [12], [13].

Отметим, что в «Клубе Романтики» есть возможность выбрать язык прохождения из шести представленных: русский, английский, немецкий, испанский, турецкий и польский, – когда как истории «Лиги Мечтателей» написаны изначально на русском языке и переведены только на английский. Примечательно, что при первичном анализе было выявлено, что большая часть перевода в «Вратах Самайна» выполнена машиной без дальнейшего редактирования специалистом, из-за чего применяются неверные грамматические конструкции и путаются многие смысловые нити. Далее разберем несколько примеров из игры «Лига Мечтателей», написанных на русском и официально переведенных на английский.

«Врата Самайна» – Gates of Samhain – история, в которой американская журналистка отправляется в ирландскую глубинку, где *сталкивается с ожившими легендами древних кельтов* – The American journalist went to the Irish depths, where *she comes from the ancient Celts who came to life with legends*. Уже в логлайне, который встречает читателя на главном экране, можно увидеть несколько ошибок: будто бы героиня «происходит из древних кельтов» и ожили не легенды, а сами кельты.

Для более четкого понимания недочетов обратимся к Таблице 1, в которой собраны реплики героев с наиболее явными и недопустимыми ошибками.

Таблица 1 - Примеры реплик героев из игры «Лига Мечтателей» и комментарий к ним

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.55.23.1

| Оригинал | Перевод | Комментарий |
|---|---|---|
| *Кругом* сплошные холмы и развалины. | *Around solid hills and ruins.* | Предложение построено не по правилам английской грамматики, без сказуемого. |
| Джесси примирительно *подняла* руки. | Jessie *raises* her hands conciliatorily. | Не согласованы времена – все повествование истории должно вестись в прошедшем времени. |
| Расслабься, *трусиха*. | Relax, you *pansy*. | Слово «pansy» в его крайне оскорбительном значении используют зачастую именно по отношению к мужчинам, когда как в истории героиня |

| Оригинал | Перевод | Комментарий |
|---|---|---|
| | | обращается к подруге. |
| *Сама успокоится* | *She herself will calm down*. | Предложение построено не по правилам английской грамматики. |
| Я *поймала* отличный кадр. | I *caught* a great shot | Пословный перевод с использованием глагола «catch» в данном контексте некорректен. |
| Ведь *Ши – это множество самых разных существ*. | After all, *Aos Si – a lot of different creatures*. | Некорректное использование грамматики английского. |
| Вот видишь, *Джесси – вполне нормальный дом*. | See, *Jessie is a pretty decent house!* | Героиня говорит Джесси, что перед ними обычный дом, однако в переводе сама Джесси стала этим домом. |
| Закутанный в рванный серый плащ *обезглавленный всадник, на черном, точно сама тьма, коне*. | Wrapped in a tattered gray cloak *is a decapitated rider, on a black horse, like darkness itself.* | Некорректное использование грамматики – подлежащее идет после сказуемого. Также при переводе теряется сравнение черного цвета с тьмой – словно именно конь представляет из себя тьму, а не его цвет. |
| А *всадник*, осадив коня… | And the *horseman*, having laid down his horse… | В следующей сцене этот же «rider» становится уже «horseman». |
| Если там есть кровать – *он* мне уже нравится. | If there’s a bed there – I like *him* already | Под «он» понимается отель, использование местоимения «him» недопустимо. |

Проанализировав рассмотренные примеры, можно понять, что представленный перевод выполнен машиной без проверки и дальнейшего редактирования человеком, что фактически является «копипастом» – просто скопированным текстом. Однако, несмотря на этическую сторону данного вопроса, под которой подразумевается отношение к читателям, на основе этого неквалифицированного перевода также можно выстроить образовательный процесс. Так, например, можно дать задание обучающимся сначала выписать ошибки из английского варианта и исправить их, а затем предложить сравнить оригинальный вариант на русском языке, вариант переводчика, и либо предложить свой вариант, либо попросить подыскать более уместные варианты лексем.

Далее нами была проанализирована история, представленная «Клубом романтики»: «Грешный Лондон» – Sins of London. Логлайн данной новеллы также заслуживает особого внимания. Известная лондонская воровка сталкивается с миром сверхъестественного, после чего ее жизнь уже не будет прежней – You’re one of the most notorious thieves on London’s streets, but when a job brings you face to face with supernatural, your life will never be the same... [11].

Во-первых, можно наблюдать, что в английской версии роль героини и играющего за нее человека едина и героиня будто не является отдельным персонажем из собственного мира. В свою очередь в русской версии автор четко дает понять, что главная героиня — это полноценная личность, которую игрок направляет по определенному пути. С точки зрения языка нельзя не отметить грамотно подобранное слово **notorious.** Оно непосредственно имеет негативную коннотацию, что и подразумевается под воровством. Безусловно, **famous** было бы здесь не уместно, поскольку таланты и заслуги героини противоречат законам.

В данном случае также была составлена Таблица 2 с наиболее интересными примерами.

Таблица 2 - Примеры реплик герое из игры «Клуб Романтики» и комментарий к ним

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.55.23.2

| Оригинал | Перевод | Комментарий |
|---|---|---|
| В этом эпизоде новеллы «Грешный Лондон» содержатся материалы, которые могут быть неприемлемыми для некоторых читателей. Пожалуйста, *читайте* с осторожностью. | This episode of Sins of London contains themes that may be disturbing for some readers. Please *proceed* with caution. | Для того чтобы избавиться от тавтологии, переводчик заменил «читайте» на «продолжайте», что благоприятно сказалось на лексическом многообразии. |

| Оригинал | Перевод | Комментарий |
|---|---|---|
| Когда на Лондон опускается ночь, а *горожане* поплотнее закрывают окна и двери, я выхожу на *охоту*. | As darkness descends upon London the *city-folk* close their windows and lock their doors against the night. This is when I go on the *prowl* | В контексте данной истории употребление слова «city folk», подразумевающего под собой искушённых жизнью в городе, очень точно передает атмосферу и задумку автора совместно с «prowl», имеющее значение рыскать, вместо привычного «hunting» (охота). |
| Сегодня моей *добычей* становится тайник борделя на Кливленд-стрит. | Tonight, my *target* is the cache in the brothel on the Cleveland Street. | Все же замена добычи на цель была не целесообразна, вместо «target» уместнее было бы использовать «booty», что позволило бы сделать непосредственную отсылку к деятельности героини. |
| Здесь отдыхают известные лондонские *толстосумы*. | The *fat cats* of London’s elite spend a night, and no trivial fortune, within these walls. | Грамотно подобранный эквивалент к «толстосумам». Отметим, что переводчик распространил имеющееся предложение дополнительной информацией, давая понять, что азартные игры также являются частью отдыха. |
| Смешно, как много мужчины готовы отдать за наслаждение. | It's entertaining how much one night of pleasure goes for these days. | Происходит некоторая подмена смысла, поскольку переводчик уходит от личностей в абстракцию. И если в русском варианте у суммы нет предела, то в английском будто бы она есть и конкретна, что неблагоприятно сказывается на мысли автора. |
| Ни угрызения совести, ни страх не терзают меня. Только *азарт* и сладкий вкус адреналина на языке. | I'm not burdened by conscience. Fear doesn't faze me. I taste only sweet adrenaline on my tongue and *feel a thrill of excitement in my veins*. | Поскольку «gambling» в значении азарт было бы здесь неуместно, переводчик использует описательный перевод и полностью сохраняет авторский смысл, вложенный в слово азарт. |
| Но она не *обращает внимания* на распахнутую дверцу тайника и в отчаянии бросается ко мне! | But she doesn't *acknowledge* the open door of the cache, and rushes to me desperately. | «Acknowledge» в значении не видеть истины, очень точно вписывается в ситуацию, поскольку напуганная девушка не увидела самого главного, по мнению героини – воровства. |
| Выбор, который ты сейчас сделаешь, *изменит* ход истории. | The choice you're about to make will *alter* the course of the story. | Отметим, что русский вариант имеет драматизм, будто от одного решения может измениться вся история, на самом деле это не так, одно решение частично влияет на реакцию персонажа, поэтому употребление «alter», как нельзя точно и даже более корректно описывает результат выбора. |
| В моей душе *борются* здравый смысл с жалостью, и первый побеждает: в сложной ситуации нужно думать о себе. | Common sense and pity briefly *entangle* in my soul, but the first ultimately wins: in difficult situations, my own safety must | Не слишком удачный вариант перевода, поскольку здравый смысл с жалостью все же борются, а не переплетаются |

| Оригинал | Перевод | Комментарий |
|---|---|---|
| | come first. | (entangle). Также автор говорит, а том, что ты – главный приоритет в жизни, в то время как переводчик, употребляя "safety", подразумевает больше физическую безопасность, что соотносимо с ситуацией, в которой находится героиня, но изменяет смысл, вложенный автором |

Работа переводчика над «Грешным Лондоном» была проведена качественно и квалифицировано. Несмотря на противоречивые ситуации, данная новелла может послужить отличной базой для переводческого анализа и пополнения словарного запаса, поскольку лексика в игре относится к высокому уровню и грамотно подобрана в соответствии с ситуацией и обстоятельствами в игре, что позволяет на наглядном примере рассмотреть, как она может употребляться в диалогах, пусть и книжного формата.

**Заключение**

Таким образом, можно сделать вывод, что визуальные новеллы являются продуктивной базой для изучения английского языка. Отметим, что в «Клубе Романтики» есть истории, написанные и носителями английского языка, что позволяет сделать анализ переводов с английского на русский. Сохранение культурных и исторических ценностей позволят более полно погрузиться в языковую среду, что также благоприятно сказывается на образовательном процессе, а игровой формат позволяет заинтересовать и простимулировать обучающихся, поскольку новеллы являются достаточно популярными и пишутся в соответствии с запросами игроков. Так, они могут стать отличным помощником для любого человека, заинтересованного в изучении английского языка.

**Конфликт интересов**

Не указан.

**Рецензия**

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

**Conflict of Interest**

None declared.

**Review**

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

**Список литературы / References**

1. Жебраткина И.Я. Английский язык: познание через компьютерные игры / И.Я. Жебраткина, И.Р. Максимова // Балтийский гуманитарный журнал. — 2020. — 30. — с. 50-52.

2. Кузнецова В.И. Визуальная новелла как компонент виртуальной интерактивной среды в обучении русскому языку как иностранному (РКИ) / В.И. Кузнецова // Московский педагогический государственный университет. — 2023. — 2. — с. 254-261.

3. Ломаева А.Е. Визуальная новелла / А.Е. Ломаева, М.В. Комарова // Удмуртский государственный университет; под ред. Ардашева Г.Н. — Вып. 1. — Ижевск: Удмуртский государственный университет, 2023. — с. 192-207.

4. Agusalim I.D. Developing Visual Novel Game of English Conversation for DEP EEPIS. / I.D. Agusalim // Journal of Education and Practice. — 2015. — 6. — P. 113–124.

5. Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture. / J. Fromme // Game Studies. — 2003. — 3. — P. 49-62.

6. Halpern D.F. Thought and knowledge: an introduction to critical thinking / D.F. Halpern. — New York: Psychology Press, 2014. — 654 p.

7. Hulstijn J.H. Some Empirical Evidence for the Involvement Load Hypothesis in Vocabulary Acquisition. / J.H. Hulstijn, B. Laufer // Language Learning. — 2001. — 5. — P. 539-558.

8. Kong S.C. An Experience of a Three-Year Study on the Development of Critical Thinking Skills in Flipped Secondary Classrooms with Pedagogical and Technological Support. / S.C. Kong // Computers & Education. — 2015. — 89. — P. 16-31.

9. Prensky M. Digital Game-Based Learning. / M. Prensky // Computers in Entertainment. — 2001. — 1. — P. 21-21.

10. Yang Y.-T.C. Empowering students through digital game authorship: Enhancing concentration, critical thinking, and academic achievement. / Y.-T.C. Yang // Computers & Education. — 2013. — 68. — P. 334-344.

11. "Грешный Лондон". Информация по истории [Электронный ресурс] // Вконтакте. — 2021. — URL: https://vk.com/topic-149241439_47422543?ysclid=lxxflfk5mu295419526. (дата обращения: 28.06.24)

12. EN.КАРТАСЛОВ.РУ. — 2024 — URL: https://en.kartaslov.ru/ (дата обращения: 26.06.2024)

13. Cambridge Dictionary [Electronic source] // Cambridge Dictionary. — 2024. — URL: https://dictionary.cambridge.org/?ysclid=ly196lp55c602543693. (accessed: 26.06.24)

**Список литературы на английском языке / References in English**

1. Zhebratkina I.Ja. Anglijskij jazyk: poznanie cherez komp'juternye igry [The English language: learning through computer games] / I.Ja. Zhebratkina, I.R. Maksimova // Baltic humanitarian journal. — 2020. — 30. — p. 50-52. [in Russian]

2. Kuznetsova V.I. Vizual'naja novella kak komponent virtual'noj interaktivnoj sredy v obuchenii russkomu jazyku kak inostrannomu (rki) [Visual novel as a component of a virtual interactive environment in teaching Russian language] / V.I. Kuznetsova // Moscow Pedagogical State University. — 2023. — 2. — p. 254-261. [in Russian]

3. Lomaeva A.E. Vizual'naja novella [Visual novel] / A.E. Lomaeva, M.V. Komarova // Udmurt University; edited by Ardasheva G.N. — Issue 1. — Izhevsk: Udmurtskij gosudarstvennyj universitet, 2023. — p. 192-207. [in Russian]

4. Agusalim I.D. Developing Visual Novel Game of English Conversation for DEP EEPIS. / I.D. Agusalim // Journal of Education and Practice. — 2015. — 6. — P. 113–124.

5. Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture. / J. Fromme // Game Studies. — 2003. — 3. — P. 49-62.

6. Halpern D.F. Thought and knowledge: an introduction to critical thinking / D.F. Halpern. — New York: Psychology Press, 2014. — 654 p.

7. Hulstijn J.H. Some Empirical Evidence for the Involvement Load Hypothesis in Vocabulary Acquisition. / J.H. Hulstijn, B. Laufer // Language Learning. — 2001. — 5. — P. 539-558.

8. Kong S.C. An Experience of a Three-Year Study on the Development of Critical Thinking Skills in Flipped Secondary Classrooms with Pedagogical and Technological Support. / S.C. Kong // Computers & Education. — 2015. — 89. — P. 16-31.

9. Prensky M. Digital Game-Based Learning. / M. Prensky // Computers in Entertainment. — 2001. — 1. — P. 21-21.

10. Yang Y.-T.C. Empowering students through digital game authorship: Enhancing concentration, critical thinking, and academic achievement. / Y.-T.C. Yang // Computers & Education. — 2013. — 68. — P. 334-344.

11. "Greshny'j London". Informaciya po istorii ["Sins of London". Information about story] [Electronic source] // VK. — 2021. — URL: https://vk.com/topic-149241439_47422543?ysclid=lxxflfk5mu295419526. (accessed: 28.06.24) [in Russian]

12. EN.KARTASLOV.RU. — 2024 — URL: https://en.kartaslov.ru/ (accessed: 26.06.2024) [in Russian]

13. Cambridge Dictionary [Electronic source] // Cambridge Dictionary. — 2024. — URL: https://dictionary.cambridge.org/?ysclid=ly196lp55c602543693. (accessed: 26.06.24)