

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

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.59.18>

**ВИЗУАЛЬНЫЕ НОВЕЛЛЫ КАК СПОСОБ ИЗУЧЕНИЯ КУЛЬТУРНЫХ АСПЕКТОВ АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА (НА ПРИМЕРЕ НОВЕЛЛЫ «ГРЕШНЫЙ ЛОНДОН» ИЗ «КЛУБА РОМАНТИКИ»)**

Научная статья

Яцкая Д.Д.^{1,*}

¹ ORCID : 0009-0002-0929-2962;

¹ Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева, Красноярск,
Российская Федерация

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

Аннотация

Целью данного исследования является выявления возможности использования визуальных новелл в качестве базы для изучения культурных особенностей изучаемого языка (английского) и повышения его уровня. В данной статье на примере истории «Грешный Лондон» из «Клуба Романтики» был проанализирован ее текст и реплики персонажей на наличие культурных особенностей Англии 19 века, в частности: адаптации легенд, мифической персонажей, а также названий улиц, культурных объектов, и, как следствие, возможности использования этой истории для погружения в английскую культуру и быт того времени. В результате анализа теоретической базы и на основе прошлой работы по данной теме установлено, что на сегодняшний день визуальные новеллы удовлетворяют требованиям современной молодежи как способ изучения английского языка, поскольку являются нетипичным и увлекательным методом погружения в культуру страны, ее обычаи, традиции, мифы, легенды и общую атмосферу того века, в котором происходят действия в конкретной истории. Практическая значимость данного исследования заключается в возможности применения проанализированного нами материала в дальнейших работах по выявлению потенциала визуальных новелл при изучении иностранных языков. Кроме этого, результаты проведенного исследования могут быть также применены в образовательном процессе на занятиях по литературе и культуре стран изучаемого языка, в нашем случае английского. Поскольку история «Грешный Лондон» позволяет познакомиться с культурой Англии и изучить ее историю в интерактивном, нетипичном и уникальном формате, такой подход к изучению иностранного языка можно назвать оригинальным, а сравнение текстов истории на русском и на английском языках позволит также поработать в области теории перевода.

Ключевые слова: визуальные новеллы, «Клуб романтики», «Грешный Лондон», языковые навыки, культурные особенности.

**VISUAL NOVELS AS A WAY OF EXPLORING CULTURAL ASPECTS OF THE ENGLISH LANGUAGE (ON THE
EXAMPLE OF THE NOVEL "SINS OF LONDON" FROM "ROMANCE CLUB")**

Research article

Yatskaya D.D.^{1,*}

¹ ORCID : 0009-0002-0929-2962;

¹ Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Krasnoyarsk, Russian Federation

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

Abstract

The aim of this study is to identify the possibility of using visual novels as a base for exploring the cultural features of the target language (English) and improving its level. In this article, using the example of the story "Sins of London" from "Romance Club", its text and characters' lines were analysed for the presence of cultural features of 19th century England, in particular: adaptations of legends, mythical characters, as well as street names, cultural objects, and, as a consequence, the possibility of using this story for immersion in English culture and everyday life of that time. As a result of analysing the theoretical basis and on the basis of past work on the topic, it has been established that today visual novels meet the requirements of modern youth as a way of learning English because they are an unconventional and engaging method of immersion in the culture of the country, its customs, traditions, myths, legends and the general atmosphere of the century in which the actions in a particular story take place. The practical significance of this research lies in the possibility of applying the material we have analysed to further work on identifying the potential of visual novels in foreign language learning. In addition, the results of the conducted study can also be applied in the educational process in classes on literature and culture of the countries of the studied language, in our case English. Since the story "Sins of London" allows to get acquainted with the culture of England and explore its history in an interactive, non-typical and unique format, this approach to learning a foreign language can be called original, and the comparison of the texts of the story in Russian and English will also allow to work in the field of translation theory.

Keywords: visual novels, "Romance Club", "Sins of London", linguistic skills, cultural features.

Введение

На сегодняшний день игровая индустрия предлагает своим клиентам огромное количество разнообразных игр в качестве одного из средств развлечений. Однако современный пользователь настолько искушен, что требования растут

с каждым днем, и удивить его становится все сложнее. Одним из таких нетипичных видов компьютерных игр, которые завладели вниманием игроков, являются визуальные новеллы. Они, буквально, сочетают в себе игру и книгу. Это слияние способствует росту популярности данного жанра. Кроме этого, постоянные изменения и дополнения позволяют «оживить» истории благодаря кат-сценам, музыкальному сопровождению, а также анимированным версиям любимых героев, что хорошо влияет на увеличение заинтересованности среди читателей [2]. Актуальность данного исследования заключается в том, что визуальные новеллы остаются достаточно неизученным пластом современной игровой индустрии. Тем не менее, если проанализировать статистику запросов в Google Play, можно увидеть явный интерес среди пользователей, об этом также говорит количество скачиваний от 1 млн до более чем 10 млн человек, в зависимости от того, кто выступает разработчиком. Так, например, выбранный нами для анализа «Клуб романтики» скачал более 10 млн человек, отзыв оставило 870 тыс. [4]. С 2018 года компания остается лучшей на рынке среди конкурентов благодаря тому, что постоянно совершенствуется, а также находится в контакте со своими читателями в социальных сетях. Это позволяет создавать истории в соответствии с запросами аудитории, что благоприятно сказывается на репутации и имидже компании. В свою очередь, возможность прохождения истории не только на английском и русском языках, а также на шести других, делает данную игру хорошей базой для их изучения.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: во-первых, проанализировать текст и реплики героев из истории «Грешный Лондон»; во-вторых, посмотреть, как переданы культурные особенности Англии; в-третьих, оценить возможность использования данной истории для их изучения.

Материалами исследования, наряду с текстом истории «Грешный Лондон», послужили также ряд статей, посвященных проблематике исследования, а также содержащих информацию, касающуюся визуальных новелл [1], [3], [5]. Кроме этого, мы также опирались на результаты нашей предыдущей работы по данному вопросу [4].

Теоретической базой для данного исследования стали работы Д. Халтийна и Б. Лауфера [8], М. Пренского [10], Yang Y [11], в которых раскрывается влияние использования компьютерных игр в образовательном процессе. Также были рассмотрены труды М. Фромма [6], С. Конга [9], Д. Халпена [7], в которых наиболее полно раскрывается, как каким результатам привело использование компьютерных игр на занятиях.

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

Анализ фактического материала и его обсуждение

«Клуб романтики» на протяжении шести лет представляет свои истории, посвященные различным культурам и народам. Его визуальные новеллы пользуются популярностью по всему миру, поскольку всегда качественны, хорошо прописаны и имеют занимательный сюжет. За последние три месяца языковое многообразие игры расширилось с шести языков до восьми, помимо русского, английского, испанского, немецкого, турецкого и польского стали также доступными чешский и румынский, что говорит о распространении и популяризации игры за пределами ее изначальной целевой аудитории. На данный момент в игре доступно 44 истории, 6 из которых полностью посвящены культуре и обычаям Великобритании. В последнем обновлении от 25 сентября, была презентована новая новелла, которая называется «Шифр Шекспира» [13]. Она оказалась на третьем месте по частоте прохождения среди пользователей, что говорит о том, что английская культура интересует игроков, поскольку сценаристы пишут истории в соответствии с запросами своих читателей. Такой спрос явно демонстрирует любопытство и особое внимание к историческим корням Англии.

Для анализа текста на наличие легенд, мифических существ и выявления культурных особенностей была выбрана завершенная новелла «Грешный Лондон». Она состоит из 3 сезонов и 38 глав, в которых рассказывается история воровки по имени Ирэн. Девушка сталкивается с волшебной темной стороной Лондона и вместе со своими новообретенными друзьями спасает город от нечисти и зла. Действия происходят в 19 веке во время правления королевы Виктории [12]. Отметим, что уже само название говорит, о чем пойдет речь в истории. Под грехами в данном случае подразумевается темная сторона, которая полна злых существ, смертей, убийств и магии. Все это разворачивается в ночное время на улицах Лондона. Далее для наглядности в Таблице 1 рассмотрим реальные исторические места, которые упоминаются в истории и какие авторские интерпретации они претерпели.

Таблица 1 - Исторические места, упоминаемые в новелле

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.59.18.1>

Место	Интерпретация	Герои об этом месте
Бордель на Кливленд-стрит	Изменена концепция, хозяйкой является мадам Хэммонд, однофамилица настоящего владельца в реальности.	Сегодня моей добычей становится тайник борделя на Кливленд-стрит. Мадам Хэммонд следовало бы лучше прятать свои сбережения...
Тюрьма Тотхилл-Филдс	Передана атмосфера как самого здания, так и самих камер в соответствии с временным промежутком, который описывается в игре.	Меня привезли в Тотхилл-Филдс – худшее место на земле! Каждый день здесь десятки людей умирают от голода, побоев, или сходят с ума.
Трущобы Уайтчепел	Как и в реальности, в игре этот	Трущобы Уайтчепел – худшее

	район прославился своими убийствами.	место для ночной прогулки, которое только можно представить Царство нищеты и пороков.
Улица Пэлл-Мэлл	Одна из самых лучших улиц Лондона. Место, где жили главные толстосумы.	Мысль эту нередко высказывают богачи с Пэлл-Мэлл, не знавшие ни нужды, ни лишений (о нищих с труппой).
Риджентс-парк	Спокойное, красивое место с диковинными зверушками, безопасное по мнению главной героини, поскольку всегда здесь гуляют люди.	В Риджентс-парк, покажу тебе кое-что удивительное.
Квартал Сохо	Яркий, красочный квартал Лондона, где каждый может найти развлечения себе по душе.	Да, в Сохо умеют веселиться.
Лес Эппинг	Лес, полный разбойников, духов и странных существ.	Нас связали и везут в карете куда-то в лес Эппинг.

Отметим, что все эти описания мест помогают погрузиться в атмосферу Лондона 19 века. Качественная рисовка и музыкальное сопровождение способствует улучшению восприятия. В игре сохранены все особенности архитектуры того времени, что позволяет переместиться и очутиться в значимых местах города вместе с героями. Это способствует более полному восприятию культуры страны, при прохождении игры как на русском, так и на английском языке. Безусловно, больший эффект достигается в последнем случае. Кроме этого, на фоне такого колорита герои и волшебные существа выглядят уместно и раскрываются с привлекательной стороны. Для создания нужного антуража автор прибегает к использованию различных личностей, как реальных исторических, так и выдуманных книжных или мифических. Рассмотрим их также для наглядности в Таблице 2.

Таблица 2 - Герои новеллы

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.59.18.2>

Герой	Как раскрывается	Другие о нем
Мананнан	Владыка страны Вечной Юности, куда уходят души на перерождение. Проводник между мирами.	Если он придёт раньше, я уже не смогу помочь – ты останешься здесь навсегда! Когда твое тело погибает, Мананнан провожает душу в страну Вечной юности, или...
Шерлок Холмс	Спасает Лондон от нечисти, так как убил обращенного в монстра Ватсона, пытается защитить остальных.	Мне сложно сдерживать сарказм ведь в прошлом Шерлок ловил таких как я – преступников, воров.
Глэстин	Будущий властитель Холмов, конь-оборотень. Помогает героям спасти Лондон от злых существ. Узнаем о нем через легенду, которую читает Грэй.	История повествует о молодом красавце по имени Глэстин... Пишут, что это не человек, а феяри. Житель страны вечной юности.
Джек Потрошитель	Жители Лондона предполагают, что это он убивает людей, вместо мага, который обращает их в монстров.	Я всматриваюсь в местами потекшие буквы:...жертвы... Потрошитель зверствует... растерзанные женщины...
Королева Виктория	Нанимает на службу главных героев, чтобы те спасли Лондон от нечисти Справедливая, прямолинейная, властная женщина.	Она кажется спокойной и величественной. Будто ей неведом мир людских страстей.
Бэнни-прачка (банши)	Предвестница смерти одного из второстепенных героев.	Бэнни стирает окровавленное белье тех, кто скоро умрет.

	Шерлок рассказывает легенду о ней главной героине после встречи с банши.	
Богиня Дану	Властительница народов Холмов, была оклеветана, из-за этого Глэстин убил ее по ошибке.	Передо мной женщина, повешенная на ржавых цепях. Безвольное исхудавшее тело, на руках синяки, одежда разорвана... Дану – властительница Холмов.
Богиня Домну	Заточена в Абиссе, выпустил Глэстин, чтобы отомстить Дану за смерть сестры.	Та, что древнее всего рода твоего. Несущая смерть. Домну погружает во мрак все к чему прикасается.
Кернунн	Покровитель тех, кто может перемещаться в пространстве.	Найди Кернунна и передай это ему. Он сможет защитить вас. Меня зовут Кернунн – царь всех живых.
Морриган	Главный антагонист истории. Лучшая подруга сестры Глэстина.	Премерзкая особа. И перьев от нее чрезмерно много.

Тайны, интриги, расследования – все это будоражит человеческий ум испокон веков. Неожиданные повороты и возможность сделать выбор за героев придают особый шарм новеллам и увлекают читателя в свой мир. Благодаря грамотному сочетанию волшебных существ, а также наличию точных исторических фактов и корректной трактовке легенд, у читателя складывается нужный образ и знания относительно выбранного временного промежутка, описываемого в новелле. Каждый персонаж преподносится как отдельная личность, с присущими ему чертами и характером, а легенды оживают благодаря кат-сценам и интерактиву. Они показаны не как сухой текст, а как увлекательные истории, которые важны для понимания сюжета. Нельзя не отметить и тот факт, что при наличии терминов, которые характерны только для английской культуры, перед читателем на несколько секунд появляется небольшое текстовое окно с пояснениями. В нем дается определение непонятному понятию или приводится аналог на русском языке, если это возможно. Например, в истории одним из героев произносится реплика: «Но надо спешить, пока бобби не очухались», сразу вслед за ней всплывает окно с пояснением: «Бобби – прозвище полицейского в Англии 19-го века. «В честь» министра Роберта Пила» [12]. Это позволяет поддерживать атмосферу 19 века в истории, но не затрудняет ее восприятие. Кроме этого, еще одним немаловажным дополнением являются магические существа. Обратимся к Таблице 3.

Таблица 3 - Магические существа

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.59.18.3>

Магическое существо	Описание	Характеристика от героев
Адские псы	Были натравлены на медиума, чтобы Хогмен смог возродить себя к жизни.	Да. Это свора Аннона. Жестокие и кровожадные существа. Вам чудом удалось спастись.
Хогмен	Существо древообразного вида. В игре обращался в человека и был слугой в доме медиума.	Я был не в меру любопытен, хотел получше узнать людей.
Бубри	Будущий напарник главной героини, спасет ее и медиума от Хогмена.	В этот момент появляется оно... Огромные перепончатые лапы, крылья и заостренный клюв.
Казуар	Первый на ком главная героиня использовала свою магию подчинения.	Это же казуар. Водится в Австралии и Новой Гвинее. Слишком своенравная птичка.

Волшебные существа – это не просто фон для данной новеллы. Они являются сюжетообразующими персонажами, вокруг которых или с помощью которых также развивается история. Их наличие помогает более полно ощутить себя в магической части Лондона и понять, что волшебство может принимать различные облики. Кроме этого, некоторые из них позволяют путешествовать в долину Холмов, выполняя функцию проводников и стирая грани между мирами.

Качественное воспроизведение же со стороны художников, позволяет не сомневаться со схожестью с оригиналом, а даже восхищаться их красотой. Это говорит о необычности и индивидуальности английской культуры.

Заключение

Таким образом, использование интерактивных новелл для ознакомления с культурой Англии является достаточно продуктивной базой. Возможность прохождения истории непосредственно на оригинальном языке, позволяет еще более полно погрузиться в атмосферу старого Лондона. При глубоком анализе всех новелл на английскую тематику в «Клубе романтики» и «Грешного Лондона», в частности, было установлено, что истории написаны в максимальном соответствии с историческими фактами, либо с незначительными изменениями во избежание проблем с цензурой, которые никак не влияют на восприятие или сюжет, а также не дают ложных знаний. Игровой формат позволяет заинтересовать людей, изучающих английский язык и сделать процесс погружения в культуру увлекательным и интересным.

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. Жебрatкина И.Я. Английский язык: познание через компьютерные игры / И.Я. Жебрatкина, 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 // Молодёжь. Наука. Современность. — Ижевск: Удмуртский государственный университет, 2023. — Вып. 2. — С. 192–207.
4. Яцкая Д.Д. Развитие языковых навыков через визуальные новеллы / Д.Д. Яцкая, А.А. Аниконова // Russian Linguistic Bulletin. — 2024. — № 7.
5. 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.
6. Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture / J. Fromme // Game Studies. — 2003. — № 3. — P. 49–62.
7. Halpern D.F. Thought and knowledge: an introduction to critical thinking / D.F. Halpern. — New York: Psychology Press, 2014. — 654 p.
8. Hulstijn J.H. Some Empirical Evidence for the Involvement Load Hypothesis in Vocabulary Acquisition / J.H. Hulstijn // Language Learning. — 2001. — № 5. — P. 539–558.
9. 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 in Entertainment. — 2015. — № 89. — P. 16–31.
10. Prensky M. Digital Game-Based Learning / M. Prensky // Computers in Entertainment. — 2001. — № 1. — P. 21–21.
11. 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.
12. «Грешный Лондон». Информация по истории // ВКонтакте. — 2021 — URL: https://vk.com/topic-149241439_47422543?ysclid=lxflfk5mu295419526 (дата обращения: 25.09.2024).
13. Клуб Романтики // Википедия. — 2024. — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Клуб_Романтики (дата обращения: 25.09.2024).

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 // Baltijskij gumanitarnyj zhurnal [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 // Moskovskij pedagogicheskij gosudarstvennyj universitet [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 // Molodjzh'. Nauka. Sovremennost' [Young people. Science. Modernity]. — Izhevsk: Udmurt State University, 2023. — Iss. 2. — P. 192–207. [in Russian]
4. Jatskaja D.D. Razvitie jazykovyh navykov cherez vizual'nye novelly [Development of language skills through visual novels] / D.D. Jatskaja, A.A. Anikonova // Russian Linguistic Bulletin. — 2024. — № 7. [in Russian]
5. 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.
6. Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture / J. Fromme // Game Studies. — 2003. — № 3. — P. 49–62.

7. Halpern D.F. Thought and knowledge: an introduction to critical thinking / D.F. Halpern. — New York: Psychology Press, 2014. — 654 p.
8. Hulstijn J.H. Some Empirical Evidence for the Involvement Load Hypothesis in Vocabulary Acquisition / J.H. Hulstijn // Language Learning. — 2001. — № 5. — P. 539–558.
9. 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 in Entertainment. — 2015. — № 89. — P. 16–31.
10. Prensky M. Digital Game-Based Learning / M. Prensky // Computers in Entertainment. — 2001. — № 1. — P. 21–21.
11. 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.
12. "Greshnyj London". Informatsija po istorii ["Sins of London". Information about story] // VK. — 2021 — URL: https://vk.com/topic-149241439_47422543?ysclid=lxxflfk5mu295419526 (accessed: 25.09.2024). [in Russian]
13. Klub Romantiki [Romance Club] // Wikipedia. — 2024 — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Клуб_Романтики (accessed: 25.09.2024). [in Russian]