

Секция «Геймификация в политическом процессе: структура, свойства, функции, динамика»

**Визуальные новеллы перспективы применения в историческом просвещении
и особенности политологического анализа**

Научный руководитель – Яхшиян Олег Юрьевич

Солдатенко Игорь Сергеевич

Студент (магистр)

Государственный университет управления, Институт государственного управления и
права, Москва, Россия

E-mail: i.soldatenko2001@yandex.ru

Мы рассмотрим один из жанров компьютерных игр—визуальная новелла(ВН), в рамках которого активно репрезентуются разные исторические эпохи. Визуальные новеллы представляют собой особый вид креолизованного текста. Т.е. текста, в котором помимо собственно вербальной части содержит также ряд элементов других форм (иллюстраций, музыкального сопровождения, анимации и т.д.). Довольно условно ВН можно поделить на две большие группы: т.н. кинетические и нелинейные. В первом случае у игрока отсутствует возможность влиять на развитие сюжета новеллы, и фактически из игрока он превращается в обыкновенного читателя. В редких случаях в кинетической новелле игроку могут предложить «иллюзию выбора», когда окно с вариантами ответа всё-таки появляется на экране, но сам выбор игрока не влияет на дальнейшее развитие сюжета. Нелинейные же визуальные новеллы, напротив, дают по возможности максимально широкие возможности для выбора дальнейших действий персонаж, и как итог многовариантность концовок. Некоторыми исследователями ВН рассматриваются как специфический подтип т.н. интерактивной литературы [1].

Представляется, что для проекта с историческим сюжетом лучше всего может подойти именно кинетическая ВН, т.к. это позволяет максимально соблюсти историческую достоверность. Примером исторической кинетической визуальной новеллы можно считать проект "Дело Принципа", рассказывающий о жизни и судьбе сербского националиста Г. Принципа. Но формат кинетической новеллы может оказаться недостаточно востребованным в силу минимизации или вообще отсутствия интерактивной составляющей в проекте [2].

Нелинейные же визуальные новеллы ставят же перед разработчиками дилемму: как при вариативности вариантов действий игрока, сохранить игру в русле исторической достоверности.

Любопытное решение было найдено в проекте "Шлиmaniада"[3]. Автором в проект была введена своеобразная шкала достоверности тех вариантов действий игрока, которые он выбирает совершить в процессе игры. Т.е. игрок видит, насколько его выбор совпадает с поступками реального исторического персонажа. В случае этой игры таким персонажем выступает-немецкий археолог Г. Шлиман.

Другим вариантом решения подобной дилеммы может быть сознательный уход от описания биографии известных исторических личностей и концентрация на микроистории и истории повседневности. В таком случае визуальная новелла фокусируется на репрезентации прошлого через призму жизнеописания простого человека, некоего собирательного образа обывателя описываемой эпохи. Так, например, в рамках популярной визуальной новеллы «Зайчик» перед игроком воздаётся образ эпохи 1990-х. в российской глубинке, и узнаваемые элементы того периода подаются в игре через призму подросткового восприятия главного героя [4]. А многочисленные специфические термины эпохи, собраны в

отдельном специальном разделе игры — словаре, где данные краткие пояснения по поводу их значения. Предназначается этот раздел в первую очередь для тех игроков кто не застал эту эпоху, а также для иностранных игроков, которые не знакомы с контекстом истории России.

Визуальные новеллы вполне можно интегрировать в образовательный процесс в качестве дополнительного интерактивного учебного материала в рамках освоения предметов «Отечественная история» и «Всемирная история».

Уже сейчас при создании ВН авторы активно используют технологии ИИ. Чаще всего используют их для создания фонов (Backgrounds) или спрайтов (Sprite). Интересным внедрением в ВН-проектов стало использование озвучки персонажей новеллы. Представляется возможность использование технологий, применяемых для создания AI-Cover(ов) для «оживления» исторических персонажей, которые озвучивают игровые реплики буквально своими почти настоящими голосами. Логическим развитием визуальных новелл постепенно становятся игры в жанре т.н. интерактивного кино.

Т.к. ВН мультимедийный продукт для его исследования используется несколько методологических подходов: для текста (дискурс-анализ, контент-анализ), для визуальной составляющей (методы анализа символической составляющей). Необходимо также исследовать контекст создания ВН для более полного понимания содержания изучаемого проекта.

Источники и литература

- 1) Бычкова, О. А. Жанры интерактивной литературы в аспекте современной культуры и практики видеоигр / О. А. Бычкова, А. В. Никитина // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2021. – № 4(113). – С. 19-26.
- 2) Дело Принципа // Steam URL: https://store.steampowered.com/app/2210210/_/?l=russian (дата обращения: 01.09.2024).
- 3) Шлиманиада // Gamekb.com URL: <https://www.gamekb.com/games/4208714-shlimaniada> (дата обращения: 19.01.2025).
- 4) Зайчик // vngames.ru URL: <https://vngames.ru/novels/detail/tiny-bunny/> (дата обращения: 01.09.2024).