

10. Кулагина, И.Ю. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека. Учеб. пос. для студентов вузов / И.Ю. Кулагина, В.Н. Колюцкий. – М.: ТЦ «Сфера», при участии «Юрайт – М», 2001. – 464 с.

УДК 32.0-32

**И. А. Логинова, Е. Д. Волегова**  
**I. A. Loginova, E. D. Volegova**  
**ФГАОУ ВО «Российский государственный**  
**профессионально-педагогический университет», Екатеринбург**  
**Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg**  
**loginova.i.a@mail.ru, cataezyna151@gmail.com**

## **ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА КАК НОВОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЛИТЕРАТУРЫ**

### **VISUAL NOVELLA AS A NEW REPRESENTATION OF LITERATURE**

**Аннотация.** В статье рассматривается новый формат представления литературы – визуальные новеллы. Выявлены основные особенности жанра, исследованы игровые движки для создания визуальной новеллы, а также проанализирована визуальная новелла по классической пьесе А.П. Чехова «Вишневый сад». Представлены выводы о возможности использования визуальных новелл в качестве инструмента обучения.

**Abstract.** The article discusses a new format for presenting literature - visual novels. The main features of the genre are revealed, game engines for creating a visual novel are investigated, and a visual novel based on the classic play by A.P. Chekhov "The Cherry Orchard". Conclusions about the possibility of using visual novels as a learning tool are presented.

**Ключевые слова:** визуальная новелла, эмбиент, спрайт, игровой движок, vaporwave.

**Keywords:** visual novel, ambient, sprite, game engine, vaporwave.

Развитие информационных технологий влияет на все сферы искусства, в том числе и на литературу. Сегодня существуют мультипликационные фильмы, текстовые квесты и фильмы, основанные на художественных произведениях. Однако новым и интересным направлением переосмысления литературных произведений является жанр «визуальная новелла», который представляет собой симбиоз прозы, графики и эмбиента – фонового звукового сопровождения [5]. Можно сказать, что визуальная новелла – это нечто среднее между художественным произведением и компьютерной игрой. В последнее время данный жанр набирает огромную популярность благодаря своей новизне и активной интеграции художественной литературы в более простой, интересный и наглядный формат.

Визуальные новеллы – относительно молодой жанр, структура которого была определена в 1992 году, когда компания Chunsoft запустила свою серию игр Chunsoft Sound Novel [2]. Первый релиз игры произвел положительное впечатление у игроков, что и дало дальнейшее развитие данному жанру. Спустя несколько лет, визуальные новеллы официально закрепили свое название и статус на многие годы.

Каждый игровой жанр обладает своими особенностями и визуальные новеллы не являются исключением, можно сказать, что данный тип заметно отличается от остальных видеоигр. Они выделяются своим уникальным стилем, который значительно не похож на привычную литературу, например, история повествуется от первого лица, а большинство событий происходит непосредственно с участием протагониста.

Визуальные новеллы можно также отличить по игровой механике. Выделяются четыре основных подвида данного жанра:

- кинетические новеллы – подвид, который обладает линейным сюжетом. Главная особенность – отсутствие выбора у игрока, существует только одна единственная концовка, к которой приходит игрок при прохождении игры;
- сюжетные новеллы – самый распространенный подвид визуальных новелл. У игрока есть выбор, который зачастую может кардинально изменить финал игры;

- новеллы смешанного типа – это объединение новелл с видами других игр, например, серия видеоигр в жанре action-adventure (Life Is Strange, The Wolf Among Us), где существует множество сюжетных развилок в зависимости от выбора игрока;

- дейт-симы – это подобие виртуальных симуляторов свиданий. Главная задача игрока – найти пару для романтических отношений. В целом, дейт-симы в визуальных новеллах – это уникальный жанр, который позволяет игрокам не только погружаться в интересный сюжет, но и развивать отношения с персонажами и создавать свою собственную историю любви [3].

Графика и разработка визуальных романов также имеет свои особенности в формировании полноценной видеоигры. Создание визуальной новеллы – относительно нетрудоемкий процесс, так как графика состоит из пакетов фонов и спрайтов – действующих персонажей. Для достижения эффекта вовлеченности в игровой процесс добавляется фоновая музыка, звуковые эффекты и анимация. Одним из важных преимуществ для разработчиков является наличие готовых игровых движков, которые значительно облегчают процесс создания видеоигры. Самым простым и гибким представителем является «RenPy» – лидер среди игровых движков в создании визуальных новелл. Программа распространяется бесплатно и имеет свободный открытый код, что является большим преимуществом, так как ее можно свободно модифицировать и использовать в коммерческих или некоммерческих целях.

Еще один игровой движок, являющийся востребованными среди разработчиков – это кроссплатформенная среда разработки Unity. Одной из основных особенностей создания визуальных новелл на движке Unity является возможность использования мощных инструментов для разработки высококачественной графики и анимации.

Для создания визуальных новелл на Unity можно использовать различные инструменты, например, спрайты, анимации, 3D-модели и другие. Они позволяют создавать красивые и динамичные сцены, которые помогают улучшить игровой опыт. Кроме того, данный движок имеет мощный инструментарий для создания интерактивных элементов, таких как кнопки, меню и диалоговые окна, что позволяет реализовать более удобные и функциональные интерфейсы для игроков.

Также создание визуальных новелл на Unity также требует знания программирования и создания скриптов. В программе используется язык программирования C# для реализации игровой логики и управления объектами на сцене. Разработчик должен хорошо понимать данный язык, чтобы создавать сложные игровые механики и поведения персонажей.

Скрипты в Unity представляют собой набор команд, который выполняется при определенных условиях, например, скрипт может быть написан для того, чтобы персонаж двигался по сцене в зависимости от действий игрока. Создание эффективных и функциональных скриптов является важной частью создания визуальных новелл на Unity.

В целом, создание визуальных новелл на игровом движке Unity требует не только знания графических инструментов, но и программирования и создания скриптов.

Благодаря своей привлекательности за счет интерактивности и ярких изображений, визуальные новеллы можно использовать для знакомства пользователей с классическими литературными произведениями. Примером такой игры является одноименная классическая пьеса Антона Павловича Чехова «Вишневый сад» (The Cherry Orchard), разработанная индустрией «Team Dogpit» в 2020 году. Сюжет визуальной новеллы похож на оригинальное произведение: обедневшая помещица никак не может решиться продать вишнёвый сад, с которым связаны воспоминания её юности. Она до последнего откладывает сделку, но в итоге продаёт имение [0]. Разработчики немного изменили сюжет для своей игры, к примеру, убрали большинство персонажей из оригинальной пьесы, однако, данный фактор никак не повлиял на целостность произведения в рамках визуальной новеллы.

Стоит отметить графику «Вишневого сада», так как она вызывает множество споров. Основной стиль новеллы – Vaporwave, который возник из музыкального жанра в начале

2010–х годов. Визуальный жанр Vaporwave включает в себя яркие цвета, круглые формы, геометрические узоры и элементы ностальгической эстетики 80–х и 90–х годов. Часто связанный с интернет-культурой, он популярен среди молодых людей, которые ценят ностальгию и спокойствие. Несмотря на обилие анимации на протяжении всей игры и озвучивание диалогов, именно графика визуальной новеллы стала «камнем преткновения» для игроков. Дело в том, что персонажи были созданы с использованием 3D–графики и анимации, которые вышли не совсем удачными, добавляя к этому необычный стиль Vaporwave, несущий в себе использование низкополигональных гличей и рендеров, итоговая картина выглядит грубо и перегружено.

К достоинствам «Вишневого сада» пользователи относят музыкальное сопровождение и озвучивание визуальной новеллы. Стиль Vaporwave присутствует не только в визуальной части игры, но и в музыкальной, что дает дополнительное погружение в игровой процесс. Отдельно стоит выделить озвучивание визуальной новеллы «Вишневый сад», она позволяет глубже погрузиться в историю, ощутить эмоции персонажей и создать более реалистичную атмосферу. Кроме того, это добавило дополнительные нюансы и тонкости в переводе текста, что сделало игру еще более интересной и захватывающей. В целом, хорошее озвучивание – это залог успешной видеоигры и удовлетворенности пользователей.

Визуальная новелла «Вишневый сад» хоть и имеет некоторые недочеты, но определенно является значимым примером использования классической литературы в видеоиграх подобного жанра.

Стоит отметить, что визуальные новеллы, использующие в своей основе классическую литературу, являются отличным инструментом для повышения качества обучения. Они могут помочь ученикам лучше понять литературные произведения, а также развить навыки анализа, интерпретации текста и привлечь обучающихся к чтению книг в целом.

Использование классической литературы в жанре визуальной новеллы — удачный и оригинальный подход к созданию игр, позволяющий перенести известные и полюбившиеся истории в новый формат, а также дать игрокам возможность погрузиться в мир классической литературы и пережить ее события в интерактивном формате. Кроме того, использование классической литературы дает возможность создать более глубокий и проработанный сюжет, который может заинтересовать как любителей книг, так и тех, кто только начинает знакомиться с этим жанром.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование классической литературы в жанре визуальной новеллы — оригинальный и необычный подход, способный привлечь широкую аудиторию геймеров, привить любовь и интерес обучающихся к чтению и способствовать распространению культурного наследия. Однако важно учитывать, что для создания качественной, интересной и увлекательной игры данного жанра необходима тщательная проработка сценария и персонажей для сохранения духа оригинального произведения.

#### **Список литературы**

1. «*Вишневый сад*» очень краткое содержание // Образовака. URL: <https://obrazovaka.ru/>. Текст: электронный.
2. *Становление* жанра визуальных новелл и их основные виды // Konnichiwa. URL: <https://clck.ru/34Qs7N>. Текст: электронный.
3. Ранняя история жанра визуальных новелл // DTF. URL: <https://clck.ru/34Qs95>. Текст: электронный.
4. *Обзор* визуальной новеллы «Вишневый сад» // ВКонтакте. URL: <https://clck.ru/34Qs9h>. Текст: электронный.
5. *Что* такое эмбиент в играх и как он работает // cadelta. URL: <https://cadelta.ru/games/id4331>. Текст: электронный.