

Санатова Светлана Виленовна

доцент

ФГБОУ ВО «Амурский государственный университет»

г. Благовещенск, Амурская область

ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННОЕ РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ ЧЕРЕЗ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ ЖАНРА «ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА»

Аннотация: в статье рассматривается проблема духовно-нравственного воспитания молодежи, которая является одной из важнейших задач современной российской системы образования. Влияние компьютерной игры на духовно-нравственное воспитание подрастающего поколения показано на примере компьютерной игры в жанре «визуальная новелла».

Ключевые слова: духовность, нравственность, развитие, компьютерная игра, визуальная новела, сюжет.

Формирование духовно нравственной личности не совершается автоматически, само собой. Оно требует усилий со стороны людей и наличие объективных условий само по себе ещё не решает задачу формирования развитой личности. Необходима организация системного воспитания. Значительный вклад в теорию духовного становления и нравственного развития человека, его высших психических функций внесли психологи Б.Г. Ананьев, Л.Г. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн и другие. Идея развития личности в духовно-нравственном плане рассматривалась в трудах таких педагогов как А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, К.Д. Ушинский и других.

Духовно-нравственное развитие личности в целом является сложным, многоплановым процессом. Оно неотделимо от жизни человека во всей ее полноте и противоречивости, от семьи, общества, культуры, человечества в целом [2, с. 4]. Всем известно, что литературный жанр сильно влияет на духовно-нравственное развитие личности. Она способствует, с одной стороны, повышению уровня знаний, развитию устной и письменной речи, с другой – формированию их

нравственных ценностей. Особую значимость литература приобретает в подростковый период. Поэтому очень важен правильный выбор литературы для чтения.

Игровая зависимость на сегодняшний день приобрела масштаб настоящей эпидемии, причем наблюдается это не только среди детей и подростков, но и у взрослых. Среднестатистический подросток проводит за компьютером до шести часов в день. Примерно 70% детей увлекаются играми типа «Game of Ware» – с сюжетами насилия и жестокости. Убийство в них является главным элементом и целью игры. Зависимые начинают путать настоящую реальность с виртуальной. При помощи компьютерных игр люди пытаются уйти от волнующих их жизненных ситуаций или заменить определенный недостающий элемент: внимание близких, отсутствие любимого человека, социальный статус. Развитие игровой зависимости происходит постепенно и иногда может длиться 3 года. На каждом этапе развиваются определенные психические нарушения.

И тем не менее человеческий мозг лучше всего усваивает визуальную информацию, представленную в графическом виде. Изображение может дать больше данных, чем текст, рассказать о месте, персонаже и является более доступным способом усвоения информации. Именно поэтому книги с красочными иллюстрациями более востребованы. Цифровизация не обошла стороной и их.

Исследователи Н.И. Ковалевская и Н.И. Шишкина утверждают, что современная книга находится в непрерывной конкуренции за внимание читателя с компьютером и различными мобильными устройствами, при помощи которых литература приобретает интерактивность [3].

В результате переноса ярких книг в цифровое пространство, появились текстовые квесты, поджанром которых являются визуальные новеллы. Это послужило толчком к созданию и развитию графических романов и визуальных новел. На сегодняшний день читателя не так просто привлечь обыкновенной книгой. Визуальные новеллы, помимо иллюстраций, могут предложить и музыкальное сопровождение, что отлично работает на погружение.

Игра в жанре визуальная новелла – жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на

экран текста, статичных изображений, а также звукового и музыкального сопровождения. Нередко используются и вставки полноценных видеороликов [1]. Нужно следить за текстовой историей и периодически влиять на сюжет. Ведь ход событий меняется, когда игроки (геймеры) делают тот или иной выбор – например, в диалоге между героями. Иногда в новеллах не предусмотрен выбор, и читатели-игроки пассивно наблюдают за сюжетом. Часто рассказ идёт от первого лица, с точки зрения главного героя. А сама история делится на главы или прожитые персонажем дни. Визуальные новеллы балансируют на грани видеоигр и литературы. И можно встретить виртуальные истории в разных жанрах, от научной фантастики до романтики.

Интерес людей к компьютерным играм продолжает расти, постоянно появляются новые пользователи. Увеличиваются продажи цифровой дистрибуции, открываются новые площадки для продажи компьютерных игр, привлекаются инвесторы, создаются новые игровые студии, а также привлекаются другие, не работавшие до этого с видеоиграми. На данный момент, игры в жанре визуальная новелла не распространены на территории СНГ, переводы других новелл так же являются редкостью. Тем не менее, жанр интересен пользователям, жанр развивается, а аудитория становится шире, в связи с популяризацией аниме, манги и японской культуры в целом. Происходит не только увеличение количества увлеченных пользователей, но и расширяется целевая аудитория, ранее в основном состоявшая только из людей мужского пола, а теперь охватывающая и женскую аудиторию.

В дипломной работе Родионова Владимира была создана игра «FOG» в жанре визуальная новелла, реализованная с помощью игрового движка Unity.

В данной работе решено в начале разработки сконцентрироваться на определённой характеристике. Проект будет опираться на аспект «Идентификации». Игрока необходимо погрузить во внутренние переживания героя, вызвать сочувствие, передать настроение.

Основная концепция игры – заставить игрока эмоционально сопереживать персонажу, погрузить игрока в эмоциональное состояние персонажа. История должна сопровождаться изображениями, которые отображают обстановку и

эмоции персонажей, и звуками, которые помогают погрузить пользователя в игровой мир. Основным аспектом является именно на передаче эмоций персонажа.

Для реализации данной идеи подошел жанр визуальная новелла, который является интерактивной книгой, где акцент смещён с текста на изображения и звук. Передача информации осуществляется в первую очередь посредством изображения, а не текста, как в классических книгах, где иллюстрации являются лишь красочным дополнением.

В экспозиции представлен планшет с визуальными фрагментами визуальной новеллы «FOG». В результате работы над проектом была создана игра для мужской аудитории 16–30 лет в жанре визуальная новелла, реализованная с помощью игрового движка Ren'py.

Редакторская подготовка визуальной новеллы включает разработку сюжета, отбор и обработку графики, редактирование текста и диалогов, тестирование и редактирование прототипов, а также создание макета. Повествование игры основано на собственном видении автора проблематики страхов, фобий и их репрезентации. Взяты самые разные фобии, как самые распространённые, так и не самые известные. Исследуется как страх влияет на человека, пути борьбы с ним. Процесс создания компьютерной игры начинается с написания сценария. Первым этапом является написание краткой истории с заранее продуманными возможными концовками. Отталкиваясь от краткого описания, создается сюжет, прорабатываются характеры протагонистов и антагонистов, их мотивы и цели.

Для написания сюжета студент использовал «формулу» «монстр в доме». Следуя данной идее, необходимо закрытое пространство, враждебная и, желательно, сверхъестественная сущность, а также люди, на которых охотится эта сущность. Автор сюжета – юноша, представитель современного поколения, поэтому им была применена распространённая и популярная среди молодёжи формула игры.

Суть сюжета такая: «Парень приезжает на отдых в детский лагерь, но оказывается в ужасной ловушке древнегреческого бога и теперь ему нужно справиться со своими и чужими страхами, чтобы победить его и стать свободным». «Михаил приезжает на отдых в детский лагерь, где заводит новых друзей, но

охотящийся на него древнегреческий бог сделает всё, чтобы герой не вышел из этого лагеря. Мише придётся разобраться в своих и чужих страхах, преодолев их. Главному герою предстоит выполнять задания, в которых он встает перед выбором своего поведения в соответствии с нравственными поступками человека. Помогая другим персонажам пережить их страхи и оценивая их поведение, герой понимает кто является его настоящим другом.

Автор разработанной новеллы, используя популярные среди молодежи формы получения информации сделал попытку объяснить правильность поведения героев через нравственные поступки. Захватывающий сюжет заставляет читателя сопереживать героям, развивая в себе тем самым душевные качества.

Визуальная новелла как форма интерактивного электронного издания требует от редактора совокупности навыков и знаний в области литературы, графики и технологий. Только таким образом можно создать полноценное и впечатляющее произведение, способное погрузить читателя в удивительный мир текста и визуального искусства. Как результат работы над проектом должна получиться захватывающая история, которая вызывает эмоции и оставляет яркие впечатления. Она должна иметь высококачественную графику и интерфейс, которые обеспечат комфортное чтение-игру для пользователя.

Список литературы

1. Визуальная новелла // Wikipedia. свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Визуальная_новелла (дата обращения: 19.08.2024).
2. Данилюк А.Я. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России: стандарты второго поколения / А.Я. Данилюк, А.М. Кондаков, В.А. Тишков. – М.: Просвещение, 2009. – 29 с. EDN QXTZAB
3. Ковалевская Н.И. Визуальная новелла как форма интерактивного электронного издания: особенности редакторской подготовки / Н.И. Ковалевская, Н.И. Шишкина // Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. – 2024. – №1 (279) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3CjZd2> (дата обращения: 18.08.2024).