

ОПЫТ ОБУЧЕНИЯ ПЕРЕВОДУ И ЛОКАЛИЗАЦИИ НА МАТЕРИАЛЕ ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ

К. В. Богданова

Аннотация

Введение. Настоящая статья освещает экспериментальный проект, в рамках которого визуальные новеллы использовались как практический материал в работе со студентами бакалавриата и магистратуры направлений «Перевод и переводоведение» и «Цифровая лингвистика».

Материалы и методы. На материале современных исследований отечественных и зарубежных авторов рассматривается жанровая специфика визуальных новелл как интерактивных историй, комментируется их освещенность в научной литературе и подчеркивается их дидактический потенциал, который на данный момент можно считать недостаточно раскрытым, особенно в области обучения студентов навыкам перевода. Далее применяются методы наблюдения и эксперимента: поэтапно описывается ход реализации студенческого проекта, участники которого использовали платформу Twine для разработки визуальных новелл на основе собственных творческих идей или уже существующих литературных сюжетов и переводили визуальные новеллы, написанные их коллегами и сохраненные в формате HTML, в проектной среде Phrase. Раскрываются преимущества Twine как бесплатного, интуитивного инструмента для создания игровых нарративов; анализируются лингвостилистические особенности отрывков из студенческих новелл и их переводов.

Результаты исследования. Проектный опыт показывает, что написание интерактивных текстов и их последующее адекватное переложение на родной и/или иностранный язык с сохранением элементов исходного программного кода способствует развитию языковых и переводческих компетенций: студенты не только осваивают новые для себя платформы, но и применяют широкий арсенал средств художественной выразительности, тренируют навык парафраза в ходе адаптации известных литературных произведений в формате визуальной новеллы, ищут решения для локализации произведений однопользователей. Также приводятся цитаты из положительных отзывов о подобном формате задания, поступивших от студентов в ходе итогового анкетирования в свободной форме. Они подтверждают высокий уровень мотивации студентов и их заинтересованность.

Заключение. Дальнейшая интеграция в учебный процесс творческих проектов по созданию и локализации визуальных новелл позволит студентам осваивать комплексный подход к локализации игровых продуктов.

Ключевые слова: перевод, локализация видеоигр, визуальная новелла, обучение переводу, студенческий проект, платформа Twine

USING VISUAL NOVELS TO TRAIN STUDENTS IN TRANSLATION AND LOCALIZATION: A CASE STUDY

К. В. Богданова

Abstract

Introduction. This paper covers an experimental project where visual novels were used in localization practice with Bachelor's and Master's students specializing in Translation Studies and Digital Linguistics.

Materials and Methods. Aiming to introduce the reader to the problem, the paper opens with examining the genre specifics of visual novels as interactive stories through a review of contemporary research by Russian and foreign authors. We comment on the extent to which visual novels are covered in academic literature and emphasize their didactic potential, which at the moment has not been

sufficiently explored, especially in the field of translator education. Following this review, the paper applies observation and experimentation methods to provide a step-by-step description of the student project, where the participants used the Twine platform to design visual novels, based on either their own creative ideas or existing literary plots, and then worked in the Phrase project environment to translate the visual novels written by their classmates and saved in the HTML format. We present the advantages of Twine as a free, intuitive tool for creating game narratives, and analyze the stylistic features of excerpts from student visual novels and their translations.

Results. Our experience with the project reaffirms that the creation of interactive texts and their subsequent translation into the native and/or foreign language, which needs both to adequately preserve the pragmatic impact and retain the elements of the source code, contributes to the development of the students' writing proficiency and translation skills. In addition to familiarizing themselves with all-new platforms, they employ a wide range of expressive writing tools (such as similes or syntactic inversion), practice paraphrase while adapting famous literary works into a visual novel format, and attempt to find appropriate solutions when localizing their classmates' creations. As closing remarks, we cite positive feedback on the assignment received from students during the final free-form survey. Their responses reflect their high degree of motivation and interest.

Conclusions. Further integration of creative projects centered on localizing visual novels into the study process will assist students in embracing a comprehensive approach to game localization.

Keywords: translation, videogame localization, visual novel, translator training, student project, Twine platform

Визуальная новелла: определение жанра

Прежде чем приступить к реализации цели настоящего исследования — раскрытию дидактического потенциала визуальных новелл с точки зрения перевода и локализации — видится необходимым кратко осветить историю самого феномена визуальной новеллы и его жанровых особенностей. Первая видеоигра жанра «визуальная новелла» вышла в Японии в 1983 г. (Bashova, Pachovski 2013). Новый вид развлекательного программного обеспечения (ПО) начал стремительно набирать популярность, став столь неотъемлемой частью японской поп-культуры, наряду с комиксами «манга» и мультипликационными произведениями в стилистике «аниме», что некоторые западные исследователи приняли решение классифицировать визуальные новеллы как подвид аниме и/или манга (Bruno 2017). Однако, попав на мировой рынок, визуальные новеллы были переосмыслены носителями иных культур и в настоящее время являются глобальным феноменом. Новые произведения этого жанра продолжают активно издаваться не только в Японии, но и в западных странах, а также в России. При этом потребители подобного цифрового контента

уже воспринимают его как «совершенно новый продукт», утративший ассоциации с японскими визуальными новеллами, стоявшими у истоков жанра (Карсканова, Родина 2018, 63).

Несмотря на многолетнюю историю и востребованность среди фанатов электронной литературы, жанр визуальной новеллы не был предметом системных научных исследований и не имеет четкого и однозначного определения. Мнения исследователей расходятся даже относительно того, стоит ли считать визуальную новеллу игровым жанром или качественно новым «видом интерактивных мультимедийных изданий» (Ковалевская, Шишкина 2024, 38).

Тем не менее коллектив авторов из подразделения Калифорнийского университета в Санта-Крузе (University of California Santa Cruz) систематизировал 30 определений визуальной новеллы из различных академических источников, выделив несколько ключевых параметров. Исследователям удалось прийти к следующей обобщенной формулировке: визуальная новелла представляет собой цифровое текстовое повествование (чаще всего от первого или второго лица), обязательным атрибутом которого является интерактивность (Camingue et al. 2021, 11).

Читая новеллу и взаимодействуя с ней, пользователь либо знакомится с дальнейшим развитием линейного сюжета, как при чтении «традиционных» книг (такие визуальные новеллы исследователи называют «кинети-ческими»), либо существенно меняет состояние внутриигрового мира (в «сюжетных» новеллах). В последнем случае сюжет разветвляется на несколько альтернативных сценариев развития событий, каждый из которых приводит историю к уникальной концовке (Логинава, Волегова 2023). Подобные «разветвления» повествования чаще всего осуществляются через текстовое меню, предлагающее игроку выбрать, какое действие может выполнить его персонаж (например, пощадить или казнить поверженного врага), а также что он при этом говорит или думает.

Отметим, что читатель «листаёт» страницы визуальной новеллы щелчком мыши или нажатием на экран, чтобы увидеть следующую часть истории. Таким образом, кроме текста, в визуальной новелле могут присутствовать дополнительные элементы художественного оформления: эффекты перехода к следующей странице, статичные портреты персонажей, с которыми разговаривает игрок (спрайты, от англ. *sprites*), фоновые изображения и аудио (Camingue et al. 2021).

В заключение исследователи из Калифорнийского университета в Санта-Крузе акцентируют внимание на дидактическом потенциале визуальных новелл, с чем нельзя не согласиться. В литературе, посвященной видеоиграм, подчеркивается способность мультимедийных произведений в целом выступать в качестве «мощных медиаторов» в процессе обучения, в первую очередь благодаря интерактивности, увлекательным сюжетным линиям, персонализации и ориентации на обретение знаний (Salazar et al. 2013). Это утверждение видится справедливым и в отношении визуальных новелл.

Визуальная новелла в современной научной литературе

Как отмечалось ранее, в исследованиях, посвященных визуальным новеллам, до сих

пор остаются определенные лакуны: в частности, отечественная и зарубежная литература в основном рассматривает общую историю жанра и сам процесс написания визуальных новелл с применением современных информационных технологий. Так, различные авторы анализируют особенности создания программного кода в различных движках (Hafizalshah et al. 2024; Lynch et al. 2019) или рассматривают процесс публикации готовых произведений с позиции редактора, корректирующего игровой текст и отбирающего графические элементы для его художественного оформления (Ковалевская, Шишкина 2024).

Возвращаясь к дидактическому потенциалу визуальных новелл, обнаруживаем, что создание видеоигр такого жанра преподносится как доступный инструмент, позволяющий молодому разработчику сделать первые шаги в профессии, начиная со школьного возраста (Ходырева 2024). Опытом использования инструментов для написания цифровой литературы активно делятся студенты, обучающиеся по направлениям подготовки, связанным с информационными технологиями, в т. ч. в рамках выпускных квалификационных работ (Иванова 2023; Andsten 2021; Nguyen 2019).

Встречаются работы отечественных и зарубежных авторов, где подобное ПО изучается в более широком академическом контексте: например, визуальные новеллы могут использоваться в старших классах школы и в вузах как вспомогательный инструмент при освоении учащимися различных дисциплин, от эволюционной биологии (Ramdani et al. 2024) до иностранных языков (Zhang 2023), а также навыков критического мышления, в целом необходимых для развития личности (Chen, Chuang 2021). Использование визуальных новелл в дидактических целях можно считать приемом геймификации — т. е. «интеграции элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна» в учебный процесс (Титова, Чикризова 2019, 137). С точки зрения перевода и переводоведения особый интерес представляет статья

(Яцкая, Аниконова 2024), где на примере перевода реплик персонажей визуальных новелл с русского языка на английский раскрывается потенциал этого жанра как объекта переводческого анализа. Тем не менее локализация визуальных новелл во многом остается малоизученной, что и определяет актуальность настоящего исследования.

В данной работе ставится задача поэтапного рассмотрения частного случая геймификации на практических занятиях со студентами, обучающимися по специальностям «Перевод и переводоведение» и «Цифровая лингвистика», а именно, создание и последующий перевод визуальной новеллы творческим студенческим коллективом в рамках семинара по локализации игрового ПО.

Локализация визуальной новеллы как студенческий проект

Локализацию видеоигр можно определить как перевод и культурную адаптацию «текстового наполнения» игры, в т. ч. ее пользовательского интерфейса (Шугручинов, Чередникова 2024; Шурлина 2014). Включение темы «Локализация» в учебный процесс мотивировано тем, что этот аспект переводческой деятельности продолжает оставаться востребованным, невзирая на уход ряда издателей зарубежного игрового ПО с российского рынка.

Визуальные новеллы, как демонстрирует приведенное выше определение, содержат как большие объемы нарративного текста, так и элементы пользовательского интерфейса и программного кода (соответствующие, например, разветвлениям сюжетной линии после каждого выбора, делаемого игроком). Таким образом, работа с визуальными новеллами на практических семинарах, посвященных локализации, наглядно демонстрирует, что адаптация переводчиком игрового ПО «выходит за рамки лишь семантических и синтаксических стратегий» (Зинкевич 2018) и включает в себя решения ряда проблем технического характера, и в первую очередь неизменно остро стоящий вопрос

о том, какие фрагменты исходного текста следует переводить, а какие «оставить в оригинальном написании» (Шурлина 2014), чтобы избежать ошибок при запуске программы на языке перевода.

Творческий проект реализовывался студентами в несколько этапов. На первом этапе преподаватель представил студентам короткую игру жанра «визуальная новелла», написанную им по мотивам первой главы романа А. Конан-Дойля «Этюд в багровых тонах». Повествование ведется от второго лица; пользователь принимает на себя роль Доктора Уотсона (Ватсона), читая о его встрече с эксцентричным детективом Шерлоком Холмсом и выбирая, как Уотсон будет реагировать на причудливые криминалистические эксперименты нового знакомого. Текст новеллы, включая как нарратив, так и элементы кода, был загружен на переводческую платформу Phrase в качестве группового задания на перевод.

По успешном завершении этого этапа студентам было предложено создать собственную визуальную новеллу. Аналогично новелле, написанной преподавателем, сюжет игры мог представлять собой адаптацию компьютерной игры другого жанра или же какого-либо художественного произведения. Так, команда магистров, обучающихся по направлению подготовки «Цифровая лингвистика», изложила и переосмыслила в визуальной новелле события знаменитого рассказа выдающегося американского писателя-фантаста Х. Эллисона «I Have No Mouth and I Must Scream». Визуальная новелла также могла быть вдохновлена собственными идеями студента.

Выбор подобных «любительских» новелл как материала для последующей локализации был мотивирован стремлением избежать потенциальных сложностей с доступом к исходному коду официально изданных игр. Кроме того, каждая создаваемая студентами игра была полностью уникальна, что исключило соблазн «подсмотреть» уже существующие локализованные версии той или иной новеллы и повысило заинтересованность

преподавателя и студентов в совместной творческой работе. Нельзя обойти вниманием и тот факт, что написание комплексной интерактивной истории развивает в студентах умение «искусно, понятно, практично и вариативно писать на языке перевода» (Маленьких 2018, 34), являющееся неотъемлемым инструментом в арсенале переводчика как представителя творческой профессии (Newmark 1988).

Работа с этой частью задания осуществлялась при помощи Twine — платформы для самостоятельного создания интерактивной литературы. Платформа доступна как в браузерной версии, не требующей загрузки и установки специального ПО, так и в формате утилиты, распространяемой бесплатно через репозиторий GitHub.

С точки зрения создания творческих проектов на занятиях по преимущественно гуманитарным дисциплинам Twine обладает рядом преимуществ. В первую очередь, следует отметить простой, интуитивный интерфейс Twine: каждая сцена или глава из создаваемой игры представлена графически как

листочек бумаги, «пришпиленный» к общей доске и соединенный нитью (twine) с предыдущими главами. Чтобы связать главы между собой, требуется всего несколько простых функций. Так, рисунок 1 демонстрирует фрагмент из интерактивной истории о встрече Доктора Уотсона и Шерлока Холмса в интерфейсе Twine. Игроку предлагается три варианта действий, которые может предпринять персонаж. Каждый из них «привязывается» при помощи символов `[[...]]` и `->` к соответствующей сцене, что создает новый «листочек» на виртуальной доске.

Как следствие, пользователь может создать элементарную игру без особо углубленных знаний в области программирования. Конечный результат сохраняется как файл HTML, который легко распознается большинством САТ инструментов и, соответственно, может быть использован в качестве практического материала на занятиях по переводу.

Возможность экспорта в HTML также означает, что, при всей вышеупомянутой

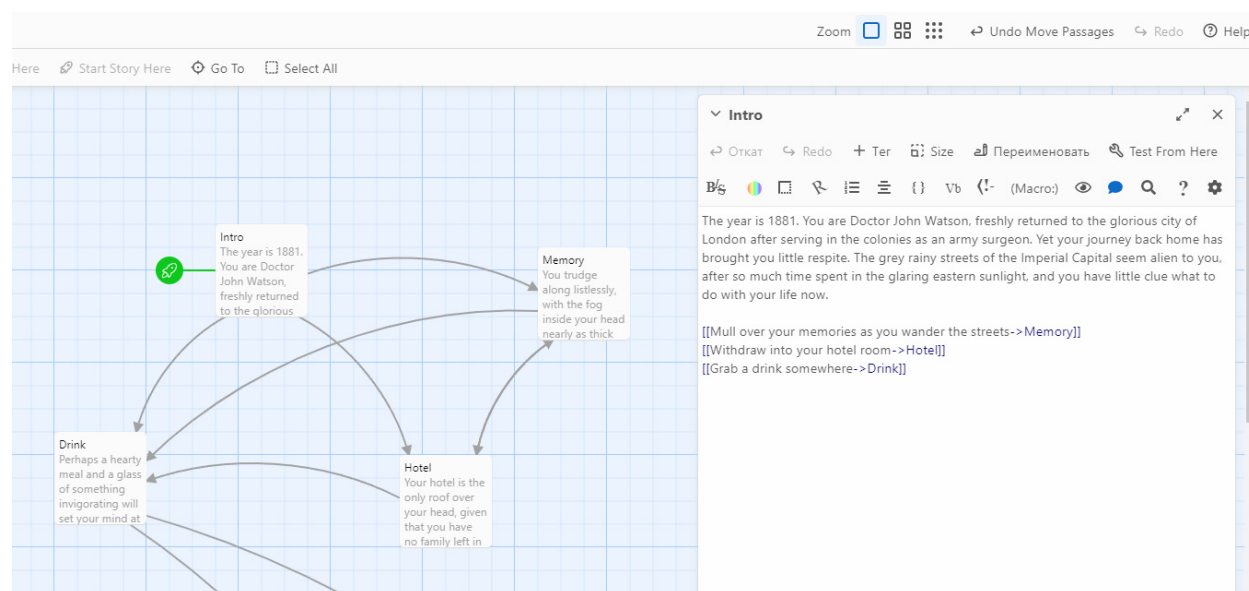


Рис. 1. Варианты выбора действий персонажа визуальной новеллы в интерфейсе Twine (авторская разработка).

Fig. 1. Visual novel character action choices as they appear in the Twine interface (created by the author).

простоте освоения Twine авторами визуальных новелл, далекими от программирования, более продвинутые пользователи при желании могут добавить больше интерактивных и художественно-эстетических элементов, руководствуясь теми же принципами, что и при дизайне веб-страницы. Как отмечается в статье В. Хохлова — участника коллектива ИТ-блогеров, публикующих рекомендации для энтузиастов в области гейминга и сборки ПК на вебсайте Progame, — «все, что вы можете сделать с веб-страницей, вы можете сделать с помощью Twine» (Хохлов 2015).

Подобное «усложнение» интерфейса приветствовалось преподавателем, поскольку при большей «нагруженности» переводимой визуальной новеллы HTML-кодом симуляция реального задания по локализации игрового ПО становится еще более аутентичной. В частности, авторы студенческого проекта «Глаз дракона» сопроводили переход к каждой новой сцене новеллы интересными ани-

мационными эффектами (светящийся текст, «тряска» экрана и пр.). В свою очередь, команде студентов, создавшей собственную визуальную новеллу о зомби-апокалипсисе («Vampire Dystopia»), удалось изменить стандартный шрифт, который по умолчанию используется в играх, создаваемых при помощи Twine, а также сгенерировать при помощи искусственного интеллекта различные красочные иллюстрации и интегрировать их в повествование. Пример одного из их творческих решений наглядно представлен на рисунке 2.

Также нельзя не отметить, что в нарративах студенческих визуальных новелл, созданных на данном этапе творческой работы, были активно использованы стилистические средства, значительно улучшившие качество финального программного продукта — визуальной новеллы. В их число вошли разнообразные лексические единицы с эмоционально-оценочными коннотациями: «Страшно осознавать, как поменялся когда-то цветущий

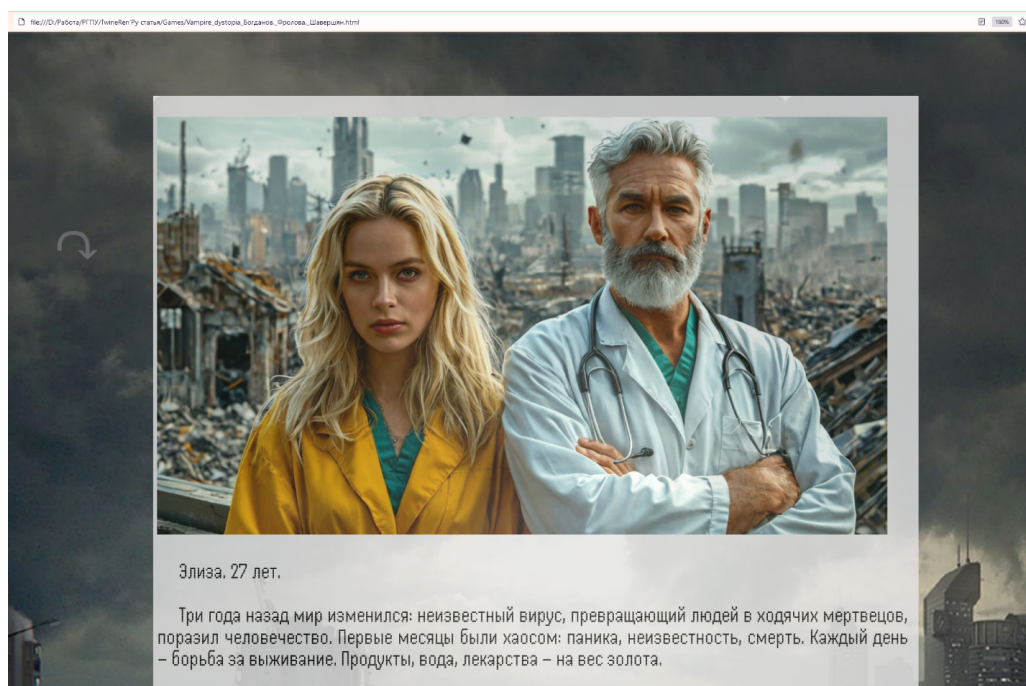


Рис. 2. Сцена из визуальной новеллы, написанной студенческим коллективом (состав коллектива: А. А. Фролова, Д. В. Богданов, Е. А. Шавершян).

Fig. 2. A scene from a visual novel written by a student team (team members: A. Frolova, D. Bogdanov, E. Shavershyan).

город за эти несколько лет» («Vampire Dystopia»). Студенты успешно продемонстрировали богатство словарного запаса как на родном языке, так и на изучаемом иностранном языке, обогатив свои авторские тексты метафорами («Now, a throbbing headache splits your skull open» («Fallout»)) и сравнениями («Глаза закрываются, и я словно падаю в бездну» («Vampire Dystopia»)), «AM speaks, its voice like grinding metal» («I Have No Mouth and I Must Scream»), а также развернутыми описательными оборотами, усиливающими эффект погружения в повествование: «Весенний воздух был наполнен ароматами цветущих деревьев, свежей выпечки и утреннего кофе, который раздавался из ближайшей кофейни» («The Big Story of a Small Paladin»), «Сон [дракона] был крепок и безмятежен, колоссальное чешуйчатое тело, свернутое в кольца, поблескивало в нежном утреннем свете драгоценным нефритом» («Глаз дракона»).

Если студенты брали за основу сюжета не исключительно авторские идеи, а, как упоминалось выше, сюжеты существующих произведений, от них требовалось применять прием парафраза, чтобы создать уникальный текст, не копирующий оригинал дословно. Навык переложения иного произведения собственными словами также можно считать полезным для начинающего переводчика, потому что подобный прием неоднократно приходится применять как в профессиональной переводческой деятельности, так и в научно-исследовательской работе.

Похвалы заслуживает и богатый арсенал стилистических приемов, использованных студентами на синтаксическом уровне. Эффективным средством создания напряженной атмосферы можно считать назывные предложения с однородными членами («Операционная, кровь, страх, получилось, дышит») или последовательность коротких двусоставных предложений, практически или полностью не осложненных второстепенными членами («Hunger gnaws at you. AM laughs»). Также студенты, в частности члены творческого коллектива, работавшего над визуаль-

ной новеллой «Глаз дракона», успешно применили такие средства художественной выразительности, как синтаксический параллелизм («Его сон не могло прервать ни пение птиц, ни далекие, словно громовые, раскаты, ни тепло солнца, нагревающее чешую») и риторический вопрос («Он спал сотни лет, но много ли значит время в прекрасных чертогах?»). В этой же визуальной новелле прием синтаксической инверсии успешно помогает создать речевой портрет различных персонажей («Пора бы тебе проснуться, друг мой и вечный соперник»; «Слишком силен стал правитель Диюя, возросло его влияние на наместника твоего в подземном царстве»).

Таким образом, в процессе выполнения задания студенты смогли отточить свое художественное мастерство, что, как отмечалось ранее, является немаловажным для переводчика.

На последнем этапе проекта студентам было необходимо обменяться готовыми визуальными новеллами и воспользоваться Phrase или иной предпочитаемой ими САТ-платформой, чтобы выполнить перевод творческих произведений, созданных их одноклассниками, в языковой паре «русский — английский» или «английский — русский» (в зависимости от исходного языка, выбранного авторами той или иной визуальной новеллы). Как и при переводе новеллы-образца, студенты добивались того, чтобы конечный файл, экспортируемый из САТ-платформы на носитель информации в HTML-формате с элементами кода и нарративом на языке перевода, функционировал как полноценная игра, без каких-либо сообщений об ошибке или неактивных ссылок на сцены в новелле, возникающих вследствие неверного переноса кода из исходного текста.

Например, если исходный текст нарратива с кодом, импортированный в САТ, выглядит следующим образом: *(if:(history: where its name contains "Picture B")'s length >= 1)[(t8n-depart: "slide-down")+(t8n-time:1.3s)][[Yümu co всему->Fin B]]*, то текст перевода в языковой паре «русский — английский», следует оформить как *(if:(history:*

where its name contains "Picture B")'s length ≥ 1)[(t8n-depart:"slide-down")+(t8n-time:1.3s) [[Leave with everyone->Fin B]]]. Аналогичным образом, исходному тексту формата `{<div class="page"> <div class="main"> <div class="content"> <p>Открыть глаза кажется невозможной задачей. соответствует перевод {<div class="page"> <div class="main"> <div class="content"> <p> Opening my eyes seems an impossible task («Vampire Dystopia»).`

Кроме необходимости «следить» за целостностью исходного кода и выполнять адекватный перевод художественного нарратива, студенты также столкнулись с рядом типовых грамматических структур, характерных для нарратива видеоигр и визуальных новелл в частности. Адекватная передача данных структур является первоочередной переводческой задачей, в особенности в языковой паре «английский — русский». Так, когда повествование ведется от второго лица, перед переводчиком, безусловно, встает неизменный вопрос о форме обращения к игроку (на «ты» или на «Вы»), а когда главному герою предлагается совершить то или иное действие, соответствующие варианты выбора требуется передать на русский язык, используя или повелительное наклонение, или инфинитив. Каждый творческий коллектив студентов принимал решение в индивидуальном порядке, в зависимости от конкретной визуальной новеллы, выбранной для перевода; ключевой целью тем самым становилось соблюдение единообразия на всем протяжении нарратива. К сожалению, достичь цели удавалось не всегда. Например, в переводе визуальной новеллы по мотивам серии ролевых игр «Fallout» встречаются как решения формата «Search for supplies and weapons — Поиск припасов и оружия», так и решения формата «Investigate the messy hall — Исследовать грязный зал». Тем не менее это также можно считать частью переводческого опыта в рамках проекта по локализации.

Окончив работу над переводом визуальных новелл, студенты в свободной форме

предоставили преподавателю обратную связь. Из их высказываний можно заключить, что опыт работы над творческим проектом, оказавшимся для них принципиально новым, студенты в целом сочли положительным:

«Задания интересные. Нужно вникать в материал, чтобы их выполнить» (Никита Г.).

«Возможность попробовать себя в новых видах деятельности» (Александра М.).

«Задание было необычным, но очень интересным и увлекательным. Спасибо большое за возможность приобрести опыт в переводе и написании игры» (Елена Ш.).

«Хочется поблагодарить за столь крутое интерактивное и творческое задание» (Дмитрий Б.).

Заключение

Выполнение творческого задания со студенческими группами подтвердило значимость визуальных новелл как эффективного инструмента в обучении переводу и локализации. Проектная деятельность позволила студентам освоить ключевые навыки работы с интерактивными текстами. Кроме того, творческий подход к созданию и локализации визуальной новеллы стимулировал развитие навыков письменной речи на родном и иностранном языках.

Включение геймифицированных элементов в образовательный процесс способствует повышению мотивации студентов, делает обучение более практико-ориентированным и увлекательным. Перевод и локализация визуальных новелл требуют от будущих специалистов комплексного подхода, сочетающего лингвистическую, техническую и культурную компетенцию, что делает этот вид работы особенно ценным в подготовке профессиональных переводчиков.

В перспективе автор настоятельно рекомендует коллегам-преподавателям предлагать и реализовывать собственные творческие решения в сфере создания и локализации визуальных новелл совместно со студентами переводческих специальностей.

Благодарности

Автор выражает благодарность студентам бакалавриата, обучающимся по направлению «Перевод и переводоведение», а также сту-

дентам магистратуры, обучающимся по направлению «Цифровая лингвистика», за активную и вовлеченную работу и интересные творческие решения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Зинкевич, О. В. (2018) Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста. *Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета*, № 3 (111), с. 135–137.

Иванова, А. М. (2023) *Разработка и продвижение визуальной новеллы в жанре детектив (проектно-творческий формат)*. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hse.ru/ba/media/students/diplomas/832509302> (дата обращения 15.01.2025).

Карсканова, Н. А., Родина, И. В. (2018) Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России. В кн.: *Язык. Текст. Книга: материалы международной научно-практической конференции*. Екатеринбург: УрФУ, с. 57–66.

Ковалевская, Н. И., Шишкина, Н. И. (2024) Визуальная новелла как форма интерактивного электронного издания: особенности редакторской подготовки. *Труды БГТУ*. Серия 4, № 1, с. 37–44.

Логинова, И. А., Волегова, Е. Д. (2023) Визуальная новелла как новое представление литературы. В кн.: *Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании: материалы 28-й Международной научно-практической конференции*. Екатеринбург: Издательство РГППУ, с. 94–96.

Маленьких, Н. А. (2018) Комплексный подход к подготовке переводчиков. *Вопросы методики преподавания в вузе*, т. 7, № 25, с. 32–38.

Титова, С. В., Чикризова, К. В. (2019) Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал. *Педагогика и психология образования*, № 1, с. 135–151.

Ходырева, С. В. (2024) Разработка визуальной новеллы как средство обучения программированию младших школьников. *Калининградский вестник образования*, № 2 (22), с. 55–64

Хохлов, В. (2015) Что такое Twine (для разработчиков)? *ProGamer*. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.progamer.ru/dev/twine.htm> (дата обращения 15.01.2025).

Шугручинов, Ц. С., Чередникова, Е. А. (2024). Лексические особенности локализации видеоигр (на материале диалогии «Horizon»). *Russian Linguistic Bulletin*, № 7 (55). [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.55.19> (дата обращения 15.01.2025).

Шурлина, О. В. (2014) Трудности «локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения. *Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация*, № 1, с. 83–87.

Яцкая, Д. Д., Аниконова, А. А. (2024) Развитие языковых навыков через визуальные новеллы. *Russian Linguistic Bulletin*, № 7 (55). [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.55.23> (дата обращения 15.01.2025).

Andsten, J. (2021) *Developing a Visual Novel Framework for Roleplaying Games. Bachelor's Thesis (Business Information Technology)*. Helsinki, Naaga-Helia University of Applied Sciences. [Online]. Available at: <https://www.theseus.fi/handle/10024/702810> (accessed 15.01.2025).

Bashova, K., Pachovski, V. (2013) Visual Novel. In: *ICT Innovations 2013 Web Proceedings*. [Online]. Available at: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.1.5007.6405> (accessed 15.01.2025).

Bruno, L. P. (2017) Interpreting/subverting the database: Character-conveyed narrative in Japanese visual novel PC games. *Mutual Images: Visuality and Functionality of Japan and Europe in Cross-Cultural Framework*, no. 3, pp. 92–122. <http://dx.doi.org/10.32926/2017.3.BRU.inter>

Camingue, J., Carstensdottir, E., Melcer, E. F. (2021) What is a Visual Novel? *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 5, iss. CHI PLAY, article 285. <https://doi.org/10.1145/3474712>

Chen, H.-L., Chuang, Y.-C. (2021) The effects of digital storytelling games on high school students' critical thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 37, no. 1, pp. 265–274. <https://doi.org/10.1111/jcal.12487>

Hafizalshah, M. H., Ghazali, A. S., Sidek, S. N. (2024) Developing decision-making serious games using Ren'Py visual novel engine. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, vol. 14, no. 5, pp. 5458–5467. <http://doi.org/10.11591/ijece.v14i5.pp5458-5467>

- Lynch, S., Charles, F., Pedersen, K., Hargood, Ch. (2019) M22 — A Modern Visual Novel Framework. In: *NHT'19: Proceedings of the 8th International Workshop on Narrative and Hypertext*. New York: ACM Publ., pp. 9–13. <https://doi.org/10.1145/3345511.3349284>
- Newmark, P. (1988) *A textbook of translation*. New York: Prentice-Hall International Publ., 292 p.
- Nguyen, D. K. (2019) *Creating a game with visual novel maker. Bachelor's thesis (Information Technology)*. Oulu, Oulu University of Applied Sciences. [Online]. Available at: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/161134/Nguyen-Dang-Khoa.pdf;jsessionid=B22F27CC207B0C190023D41FCF79C42F?sequence=2> (accessed 15.01.2025).
- Ramdani, A. T., Suhada, I., Sholikha, M. (2024) Development of a Visual Novel Game on Evolution Material. *KnE Social Sciences*, vol. 9, no. 8, pp. 19–29. <https://doi.org/10.18502/KSS.V9I8.15482>
- Salazar, F. L., Nakajima, T., Alexandrova, T. (2013) Visual Novels: A methodology guideline for pervasive educational games that favors discernment. In: J. J. H. Park, H. R. Arabnia, C. Kim et al. (eds.). *Grid and Pervasive Computing. GPC 2013. Lecture Notes in Computer Science. Vol. 7861*. Berlin; Heidelberg: Springer Publ., pp. 234–243. https://doi.org/10.1007/978-3-642-38027-3_25
- Zhang, X. (2023) Not just playing: Potential in Enhancing second language learning through games. In: *SHS Web of Conferences*, vol. 180, article 02001. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202318002001>

REFERENCES

- Andsten, J. (2021) *Developing a Visual Novel Framework for Roleplaying Games. Bachelor's Thesis (Business Information Technology)*. Helsinki, Haaga-Helia University of Applied Sciences. [Online]. Available at: <https://www.theseus.fi/handle/10024/702810> (accessed 15.01.2025). (In English)
- Bashova, K., Pachovski, V. (2013) Visual Novel. In: *ICT Innovations 2013 Web Proceedings*. [Online]. Available at: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.1.5007.6405> (accessed 15.01.2025). (In English)
- Bruno, L. P. (2017) Interpreting/subverting the database: Character-conveyed narrative in Japanese visual novel PC games. *Mutual Images: Visuality and Functionality of Japan and Europe in Cross-Cultural Framework*, no. 3, pp. 92–122. <http://dx.doi.org/10.32926/2017.3.BRU.inter> (In English)
- Camingue, J., Carstensdottir, E., Melcer, E. F. (2021) What is a Visual Novel? *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 5, iss. CHI PLAY, article 285. <https://doi.org/10.1145/3474712> (In English)
- Chen, H.-L., Chuang, Y.-C. (2021) The effects of digital storytelling games on high school students' critical thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 37, no. 1, pp. 265–274. <https://doi.org/10.1111/jcal.12487> (In English)
- Hafizalshah, M. H., Ghazali, A. S., Sidek, S. N. (2024) Developing decision-making serious games using Ren'Py visual novel engine. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, vol. 14, no. 5, pp. 5458–5467. <http://doi.org/10.11591/ijece.v14i5.pp5458-5467> (In English)
- Ivanova, A. M. (2023) *Razrabotka i prodvizhenie vizual'noj novelly v zhanre detektiv (proektno-tvorcheskij format)*. [Online]. Available at: <https://www.hse.ru/ba/media/students/diplomas/832509302> (accessed 15.01.2025). (In Russian)
- Karskanova, N. A., Rodina, I. V. (2018) Vizual'nye novelly kak sovremennye elektronnye izdaniya v Yaponii, SShA i Rossii [Visual novels as modern-day electronic editions in Japan, USA and Russia]. In: *Yazyk. Tekst. Kniga: materialy mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii [Language. Text. Book: Proceedings of the International scientific and practical conference]*. Ekaterinburg: Ural Federal University Publ., pp. 57–66. (In Russian)
- Khodyreva, S. V. (2024) Razrabotka vizual'noj novelly kak sredstvo obucheniya programirovaniyu mladshikh shkol'nikov [Development of a visual novella as a means of primary schoolchildren's programming teaching]. *Kaliningradskij vestnik obrazovaniya*, no. 2 (22), pp. 55–64. (In Russian).
- Khokhlov, V. (2025) Chto takoe Twine (dlya razrabotchikov)? [What is Twine (for developers)?]. *ProGamer*. [Online]. Available at: <https://www.progamer.ru/dev/twine.htm> (accessed 15.01.2025). (In Russian)
- Kovalevskaya, N. I., Shishkina, N. I. (2024) Vizual'naya novella kak forma interaktivnogo elektronno izdaniya: osobennosti redaktorskoj podgotovki [Visual novel as a form of interactive electronic publication: Features of editorial preparation]. *Trudy BGTU. Seriya 4 — Proceedings of BSTU. Series 4*, no. 1, pp. 37–44. (In Russian)

- Loginova, I. A., Volegova, E. D. (2023) Vizual'naya novella kak novoe predstavlenie literatury [Visual novella as a new representation of literature]. In: *Innovatsii v professional'nom i professional'no-pedagogicheskom obrazovanii: materialy 28-j Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii [Innovations in professional education and teacher training: Proceedings of the 28th international scientific and practical conference]*. Ekaterinburg: Russian State Professional Pedagogical University Publ., pp. 94–96. (In Russian)
- Lynch, S., Charles, F., Pedersen, K., Hargood, Ch. (2019) M22 — A Modern Visual Novel Framework. In: *NHT'19: Proceedings of the 8th International Workshop on Narrative and Hypertext*. New York: ACM Publ., pp. 9–13. <https://doi.org/10.1145/3345511.3349284> (In English)
- Malenkikh, N. A. (2018) Kompleksnyj podkhod k podgotovke perevodchikov [Comprehensive approach to translators training]. *Voprosy metodiki prepodavaniya v vuze — Teaching Methodology in Higher Education*, vol. 7, no. 25, pp. 32–38. (In Russian)
- Newmark, P. (1988) *A textbook of translation*. New York: Prentice-Hall International Publ., 292 p. (In English)
- Nguyen, D. K. (2019) *Creating a game with visual novel maker. Bachelor's thesis (Information Technology)*. Oulu, Oulu University of Applied Sciences. [Online]. Available at: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/161134/Nguyen-Dang-Khoa.pdf;jsessionid=B22F27CC207B0C190023D41FCF79C42F?sequence=2> (accessed 15.01.2025). (In English)
- Ramdani, A. T., Suhada, I., Sholikha, M. (2024) Development of a Visual Novel Game on Evolution Material. *KnE Social Sciences*, vol. 9, no. 8, pp. 19–29. <https://doi.org/10.18502/KSS.V9I8.15482> (In English)
- Salazar, F. L., Nakajima, T., Alexandrova, T. (2013) Visual Novels: A methodology guideline for pervasive educational games that favors discernment. In: J. J. H. Park, H. R. Arabnia, C. Kim et al. (eds.). *Grid and Pervasive Computing. GPC 2013. Lecture Notes in Computer Science. Vol. 7861*. Berlin; Heidelberg: Springer Publ., pp. 234–243. https://doi.org/10.1007/978-3-642-38027-3_25 (In English)
- Shugruchinov, Ts. S., Cherednikova, E. A. (2024) Leksicheskie osobennosti lokalizatsii videoigr (na materiale dilogii “Horizon”) [Lexical features of video game localization (on the material of the “Horizon” diology)]. *Russian Linguistic Bulletin*, no. 7 (55). [Online]. Available at: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.55.19> (accessed 15.01.2025). (In Russian)
- Shurlina, O. V. (2014). Trudnosti “lokalizatsii” kak lingvokul'turnoj adaptatsii tekstov programmnogo obespecheniya [Challenges of “localization” as linguistic and cultural adaptation of software texts]. *Vestnik VGU. Seriya: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikatsiya — Proceedings of Voronezh State University. Series: Linguistics and Intercultural Communication*, no. 1, pp. 83–87. (In Russian)
- Titova, S. V., Chikrizova, K. V. (2019) Gejmifikatsiya v obuchenii inostrannym yazykam: psikhologo-didakticheskij i metodicheskij potentsial [Psychological and didactic potential of gamification integration in foreign language teaching]. *Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya — Pedagogy and Psychology of Education*, no. 1, pp. 135–151. (In Russian)
- Yatskaya, D. D., Anikonova, A. A. (2024) Razvitie yazykovykh navykov cherez vizual'nye novelty [Development of language skills through visual novels]. *Russian Linguistic Bulletin*, no. 7 (55). [Online]. Available at: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.55.23> (accessed 15.01.2025). (In Russian)
- Zhang, X. (2023) Not just playing: Potential in Enhancing second language learning through games. In: *SHS Web of Conferences*, vol. 180, article 02001. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202318002001> (In English)
- Zinkevich, O. V. (2018) Lokalizatsiya kak protsess lingvisticheskoy transformatsii struktury i soderzhaniya dinamicheskogo teksta [Localization as a process of linguistic transformation of the structure and content of a dynamic text]. *Izvestiya Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo ekonomicheskogo universiteta*, no. 3 (111), pp. 135–137. (In Russian)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

БОГДАНОВА Ксения Витальевна — *Kseniia V. Bogdanova*

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Россия.

Herzen State Pedagogical University of Russia, Saint Petersburg, Russia.

SPIN-код: 6977–6319, Scopus AuthorID: [57276334700](#), ORCID: [0000–0003–4660–1373](#), e-mail: ksuschanina@yandex.ru

Кандидат филологических наук, ассистент кафедры перевода института иностранных языков.

Поступила в редакцию: 30 января 2025.

Прошла рецензирование: 9 марта 2025.

Принята к печати: 26 июня 2025.