

日本語教科書	初級	文化初級 II	2000改訂	凡人社
		まんがで学ぶ日本語（生活編）	2003	アスク
		エリンが挑戦！ にほんごできます	2007	国際交流基金
		日本語会話トレーニング	2008	アスク
		Japanese for Busy People III (3 rd edition)	2007	講談社インターナショナル
	中級	中級の日本語	1994	The Japan Times
		ニューアプローチ 中級日本語（基礎編）	2002	日本語研究社
		ニューアプローチ 中上級日本語（完成編）	2002	日本語研究社
		J Bridge（新装版）	2009	凡人社
		なめらか日本語会話	2005改訂	アルク
		まんがで学ぶ日本語会話術	2006	アルク
		会話の日本語	2007改訂	The Japan Times
		マンガで学ぶ日本語表現と日本文化（多辺田家がいく！！）	2009	アルク

УДК-378

Т.Омельченко, Ю.Хаменко,
ПВНЗ “Інститут сходознавства та міжнародних відносин
“Харківський колегіум”

ВІЗУАЛЬНІ НОВЕЛИ ЯК ОДИН ІЗ ЗАСОБІВ ВИВЧЕННЯ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ

Стаття присвячена візуальним новелам як засобу навчання японській мові. Комплексне поєднання зображення, тексту та звуку надає можливість покращити сприйняття інформації. Візуальні новели можуть стати провідником у вивченні японського побуту, історії, особливостей спілкування. Метою дослідження є спроба залучити студентів та викладачів до використання візуальних новел у навчальному процесі.

Ключові слова: візуальна новела, методика викладання, відео ігри, сучасні методи навчання.

З кожним роком інтерес до японської мови збільшується в десятки разів завдяки впливу східної культури на Європу через ЗМІ, літературу, аніме та інші засоби. Разом з цим бажаючих вивчити японську та вдосконалити свої навички володіння мовою стає дедалі більше.

У своєму дослідженні ми вирішили розкрити тему вивчення японської мови за допомогою інтерактивних методів, використовуючи для прикладу особливий жанр комп'ютерних ігор – візуальні новели.

Мета статті – довести практичність використання візуальних новел в учбовому процесі, продемонструвати засоби їх застосування, а також спробувати залучити студентів та викладачів до використання подібної методики у навчальному процесі.

Для початку пропонуємо розібратися, що таке візуальна новела, і як використання її в якості посібника допомагає вивчати японську мову.

Отже, візуальна новела - це особливий вид текстових ігор, де гравцю пропонується прочитати конкретну історію, побудовану у вигляді діалогів персонажів, їх думок та відчуттів. Все це зазвичай супроводжується яскравими малюнками, звуком та анімацією. Під час проходження ви здійснюєте вибір у залежності від конкретної ситуації, що у подальшому призведе до тієї чи іншої логічної кінцівки. Тобто в якому напрямку буде рухатися гра залежить від вас.

Вперше візуальні новели з'явилися в Японії на початку 90-х років, у вигляді звукових новел (по суті теж саме з однією особливістю – відсутність мультимедійних вставок). «Chunsoft» та «Aquaplus» були першими компаніями, що взялися за розробку подібних ігор. Створена однією з них серія коротких новел 「葉」 (Leaf), 「痕」, «To Heart» належали до жанру шьодзьо, що саме набував популярності в Японії[1]. Дещо іншого типу візуальна новела за назвою 「弟切草」 (おとぎりそう) випущена у 1992 році, стала однією з перших візуальних історій у стилі хорор[1]. Більшість читачів вже усвідомила, що японці – майстри цього жанру, а тому прихильникам жахів просто неможливо не звернути увагу на візуальні новели даного контенту.

Поступово подібні ігри вдосконалювалися, а разом з тим підвищувався рівень їх популярності. Якщо раніше в них грали тільки на таких консолях як PS, PS2 або PSP, що були доступні не кожному, то тепер ігри розробляють і на стаціонарні комп'ютери, і навіть на мобільні телефони, що є суттєвим прогресом. В Європу та Америку даний жанр ігор прийшов вже на початку XXI століття, що призвело до виникнення багатьох аналогів та перекладів відомих робіт, таких як «Fate stay night», «Clannad» та ін.

Багато підлітків вважають, що саме візуальні новели надихнули їх на вивчення японської мови. По-перше, це тому що вони досить яскраві і привертають увагу майже одразу. По-друге можливість одночасно грати та вчитися приносить не тільки користь, але і задоволення.

Сучасні візуальні новели можуть включати в себе навіть короткі відео матеріали. Це дає можливість використовувати їх не тільки, як просто ігри, але і як учбовий матеріал. Створити подібну гру досить легко, якщо мати при цьому спеціальне обладнання, орієнтоване на створення візуальних новел. «Ren'yu» - одна з небагатьох програм для створення подібних ігор. Вона дозволяє додавати до вже готової розповіді різноманітні мультимедійні доповнення (вставки)[2]. Складність лише в тому, що для створення треба орієнтуватися у мовах програмування. Це щось схоже на мову HTML документів, що насправді не є такою важкою.

Програма «Novelty»[3] також орієнтована на виконання поданого завдання. І хоча вона легша у використанні, порівняно з «Ren'yu», до її структури та загального принципу роботи dodani decho інші функції, що роблять її не менш цікавою для подальшого дослідження.

Таким чином, кожен має можливість розробити власну програму, орієнтовану на вивчення японської мови, або на виконання практичних завдань під час заняття. Наприклад, уявіть, що ви створили подібну гру, яка орієнтована на запам'ятовування ієрогліфів або стійких словосполучень. Ваша візуальна новела розпочинається з того, що головний персонаж розповідає, наприклад, про японську чайну церемонію. Все це супроводжується голосовим озвученням, яскравими малюнками та можливо музикою на задньому фоні. Всі невідомі канджі у діалозі персонажу підписані фуриґаною. Це дає можливість пильно слідкувати за розповіддю самостійно, а не тільки орієнтуватися на звукове супроводження. У кінці розповіді головний герой задає контрольне питання у вигляді слів чи ієрогліфів, які часто зустрічалися в розповіді. Відповідь ви обираєте з нижче перерахованих варіантів. Та у випадку правильного вибору персонаж радіє та розповідає вам щось цікаве.

А тепер пропонуємо зробити огляд того, як фізіологічно сприймається нами інформація із візуальних новел, чому це вигідніше за звичайні підручники, лекції, або навіть презентації.

Як вже було зазначено вище, характерні елементи для кожної візуальної новели – це фон із зображенням персонажу та текстове вікно. Призначення таких характерних рис цілком зрозуміло, адже, як і у випадку з використанням у якості учбового посібника манги, працюють обидві півкулі головного мозку – одна сприймає зображення, інша – текст.

Далі – у багатьох візуальних романах персонажів озвучують професійні сейю. Головний герой часто залишається «німим», хоча інші персонажі можуть бути озвучені повністю. Це означає, що, на відміну від манги, візуальним новелам притаманний ще один вид інформації – звуковий. Для людей, які значно легше засвоюють такий вид інформації, певні візуальні новели можуть стати добрими помічниками у вивченні японської мови. Взагалі звукова інформація при її раціональному і оптимальному використанні сприятиме поліпшенню якості знань, вмінь і навичок, забезпечує всебічний розвиток особистості.

Отже візуальні новели – комплексний вид інформації. Вони створені таким чином, що візуальний образ в них складається з кількох елементів (зображення, текст), більше того, між цими елементами існує стильова та конструктивна єдність, що сприяє цілісному сприйняттю інформації. Нерідко увагу можна привабити суто візуальними засобами, тоді як безпосередню інформацію (текстову і звукову) спробувати подати як доповнення.

А зараз проаналізуємо, як можна застосувати навички, отримані від ознайомлення з візуальними новелами, на практиці.

По-перше, людина вчиться швидше отримувати і засвоювати інформацію, виділяючи при цьому головне з тексту, прислухаючись до акцентів в озвученні. Через деякий час такої практики читання незнайомих текстів, вже навіть без допоміжних видів інформації, відбувається швидше.

Такий принцип діє також і в зворотному напрямку: у разі спілкування з носієм мови, або під час прослухання аудіо-інформації японською мовою, людина орієнтується швидше, адже на рівні підсвідомості здатна бачити перед собою текст із розставленими акцентами.

Запорукою успіху і популярності візуальних новел як явища стала в першу чергу різноманітність жанрів. Належність до того чи іншого жанру надає проходженню візуальних новел розважального характеру, але й з цього можна отримати користь. Візуальні новели з тематикою шкільного життя наводять приклади спілкування серед школярів та

studentiv, inshimi slovami, modelyuyut' naypozhirenihi situatsii i standartni rozmovi. V tikh, de podii vidbuvayutsya v минулі часи, містяться велика кількість історичних фактів, звичаїв, інколи навіть постатей.

Часто візуальні романи несуть в собі романтичні елементи, однак зустрічаються і такі жанри як наукова фантастика, фентезі, або детектив.

Пропонуємо вашій увазі уривок саме з візуальної новели детективного жанру:

Сайбанкан: これより、矢張 政志の法廷を開廷します。

アウチ: 検察側、準備完了しております。

ナルホド: べ、弁護側も準備完了しています。

Сайбанкан: 成歩堂くん。きみはたしか、今日は初めての法廷だったかな？

ナルホド: は、はい。。。キンチョーしてます。

Сайбанкан: 依頼人が有罪になるか、無罪になるかは、弁護士にかかっています。弁護士であるきみが、そんなにキンチョーしては困りますね。

ナルホド: 。。。すみません。

Сайбанкан: 。。。そうですね。裁判を進める前に、本当に「準備完了」しているか、たしかめさせてもらいましょうか。

ナルホド: え、ええ。。。 (うわあ、アタマの中がマッシュロになってきたぞ。。。)

Сайбанкан: カンタンな質問をするから、答えてください。まず、この事件の被告人の名前を。。。。言ってみなさい。

なるほどう りゅういち

成歩堂 龍一

ちはる せいし

矢張 政志

あやさと ちひろ

綾里 千尋

ナルホド: えーと、被告人といえは、ぼくのこと、でしょうね？

チヒロ: ちょ、ちょ、ちょっと！何を言ってるの、なるほどくん！ ヒコクニンっていうのは、裁判にかけられている人のことよ！あなたは、弁護士！

ナルホド: え、あ、あれ？そうでしたよね。ははは。。。。

チヒロ: 「ははは」じゃないわよ。なんで弁護士に、こんなコト言わなくちゃならないの。。。？

Сайбанкан: よく聞こえませんでしたね。もう1回、尋ねましょう。まず、この事件の被告人の名前を。。。。言ってみなさい。

なるほどう りゅういち

成歩堂 龍一

ちはる せいし

矢張 政志

あやさと ちひろ

綾里 千尋

ナルホド： ヒコクニン・・・それは、まあ、矢張くんのことですよ。
サイバンカン： そのとおり。そんな感じで、落ち着いてこたえればよろしい。

Як можна побачити, навіть незважаючи на не зовсім повсякденну лексику, діалоги побудовано просто, із гумором. Думки головного героя, емоції персонажів, нескладні питання – все в комплексі допомагає легко зорієнтуватися, зацікавитись процесом проходження, та паралельно отримувати від гри користь.

Серед мінусів використання візуальних новел в учбовому процесі можна назвати, по-перше, можливість помилитися із вибором жанру гри, яку ви оберете у якості посібника. Тобто, існують специфічні жанри зі спеціальною лексикою, яка не для кожного виявиться корисною та цікавою. По-друге, деякі візуальні новели створені, опираючись більше на візуальну складову, аніж на текстову, тому вони можуть виявитися менш вигідними з точки зору вивчення мови.

В даній роботі ми довели практичність використання візуальних новел в учбовому процесі, а також дослідили, наскільки легко засвоюються вид комплексної інформації поданий у візуальних новелах, спробували на прикладі продемонструвати користь та практичність їх використання. Сучасні візуальні новели часто також містять в собі відео та анімацію. Це дає можливість використовувати їх не тільки як ігри, але і як навчальні матеріали, наприклад, для учнів, студентів та інших людей, які бажають покращити навички володіння японською мовою.

Візуальні новели можуть стати провідником у вивченні японського побуту, історії, особливостей спілкування, характерних фраз, діалектів та багато чого іншого. Більшість з них яскраво моделюють ситуації з реального життя, що є фундаментом для реального спілкування з носіями мови. Оскільки візуальна новела безпосередньо є комплексним видом інформації, ми краще засвоюємо поданий матеріал. А в даному випадку це допоможе підвищити рівень ваших знань. У даному дослідженні ми спробували зрозуміти, яким чином сприйняття комплексної інформації покращує надбані під час попередніх занять навички та допомагає вчити нову лексику, граматичні конструкції та ідіоми.

Підбиваючи підсумки, хотілося б зазначити, що, безумовно, ми не можемо відмовитися від стандартних методів навчання японській мові. Але при цьому візуальні новели надають можливість урізноманітнити навчальний процес. Сподіваємося, що використання даного засобу стане цікавим для студентів та викладачів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії. [Електронний ресурс]: http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B0
2. Лучший бесплатный софт, bestfree.ru. [Електронний ресурс]: <http://www.bestfree.ru/soft/media/visual-novels.php>
3. Novelty. Visual novel maker. [Електронний ресурс] : <http://www.visualnovelty.com/>
4. Ren'Py. [Електронний ресурс] : <http://www.renpy.org/>

ВИЗУАЛЬНЫЕ НОВЕЛЛЫ КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ИЗУЧЕНИЯ ЯПОНСКОГО ЯЗЫКА

Статья посвящена визуальным новеллам как способу обучения японскому языку. Комплексное объединение изображения, текста и звука даёт возможность упростить восприятие информации. Визуальные новеллы могут стать помощником в изучении повседневной жизни японцев, истории, особенностей общения. Целью данного исследования является привлечение студентов и преподавателей к использованию визуальных новелл в учебном процессе.

Ключевые слова: визуальная новелла, методика преподавания, видео игры, современные методы обучения.

T.Omelchenko, Y.Homenko,
Institute of Oriental Studies and International Relations “Kharkiv Kollegium”, Kharkiv

VISUAL NOVELS AS ONE OF THE MEANS OF LEARNING JAPANESE

The article is devoted to visual novels as one of the means of teaching the Japanese language. Complex combination of images, text and sound provides an opportunity to improve the perception of information. Visual novels can become a guide in the studying of Japanese way of life, history and features of communication. The aim of research is an attempt to engage students and teachers to use visual novels in a studying process.

Keywords: visual novel, means of studying, video games, modern teaching methods.

Ояма Дайкі
Київський національний лінгвістичний університет

日本語学習の修正場面における「会話」の協働的達成 ——学習者のふるまいに関するエスノメソドロジー的研究——

日本語学習，修正場面，エスノメソドロジー，相互行為分析

1. 問題提起

我々学びの導き手は、授業を実践するとき、例えば教授法などの方法を用いている。と同時に、「授業」を組織するために多様で複雑な「習慣的方法」を用いている。例えば、我々は「扉を開ける」「教壇に立つ」などの日常的ふるまいを、ほとんど習慣的に行っている。むしろ、習慣的に行うことによって授業を「授業」とし