

УДК 372.834

ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА В ПРЕПОДАВАНИИ ИСТОРИИ ГОСУДАРСТВА И ПРАВА

БОРБОТЬКО П.В.,

к.и.н., доцент кафедры истории и теории права
Витебского государственного университета

Аннотация: В статье рассмотрена проблема использования ролевых игр в преподавании истории государства и права. Игры оформляются в виде визуальных новелл. Показана возможность их применения в учебном процессе. Сделан вывод об их эффективности.

Ключевые слова: Ролевая игра, визуальная новелла, аниме, инновации.

VISUAL NOVELS IN TEACHING THE HISTORY OF STATE AND LAW

Borbotko P.V.

Abstract: The article is devoted to the problem of the using of role-playing games in the teaching of history of state and law. These games are made in the form of visual novels, which are popular in the community of gamers. It is shown that they are very useful in the educational process. The conclusion contain analysis of effectiveness this kind of work.

Key words: Role-laying, visual novel, anime, innovations.

Различные стороны проблемы подготовки юристов в своих научных работах изучали: П.З. Абдулаева, А.В. Агаева, А.Н. Азарнова, Ю.С. Алексеева, Е.В. Алфеева, И.И. Аминов, А.А. Атабекова, Е.Г. Багреева, И.Д. Белоновская, С.Н. Боков, К.В. Бугаев, В.Е. Бурдачёв, Е.В. Васько, А.А. Вербицкий, С.М. Воронин, В.Н. Воронов, С. Галаев, М.М. Галкина, З.Э. Гантемирова, Ю.П. Гармаев, Д.О. Гаспарян, Н.Р. Герасимова, О.В. Глушкова, Е.П. Головина, Н.В. Гулидова, И.В. Гусева, Т.И. Гущина, Т.Х. Гюльмагомедов, Н.А. Давыдов, О.В. Дамаскин, А.С. Долгов, А.В. Долматов, О.И. Дубинина, О.В. Евдошенко, И.И. Ерёмкина, А.Ю. Ефремов, Т.Б. Земляная, Ф. Зинуров, В.К. Зникин, И.Д. Золотарева, Т.Б. Иванова, В.М. Игнатов, Н.И. Иоголевич, Г.А. Казарцева, Ю.С. Калягин, А.А. Камышанов, Н.В. Кармазина, Н.Г. Келеберда, К.С. Киктева, Г.Ф. Кирова, Е.М. Климова, О.А. Ковалева, Т.А. Козлова, М.Т. Коридзе, И.С. Краскова, Е.Н. Кретчак, А.К. Курпченко, Н.М. Лазарева, Е.А. Лебедева, Ю.В. Лебедева, М.А. Лепшокова, А.Н. Лунев, Л.В. Львов, С.А. Магденко, Т.И. Магомедова, Е.А. Малейченко, Т.В. Мальцева, Н.С. Малюткина, К.Э. Маркарова, И.В. Маслов, В.М. Мешков, Н.А. Минжанов, А.Г. Миронов, Е.С. Михайлин, Г.Н. Мухин, С.Г. Наговицын, И.В. Неболюбова, О.В. Неволлина, Э.Н. Нигматуллина, Н.И. Никитина, Е.В. Никольский, В.И. Ноздрин-Плотницкий, Г.Ю. Одинцова, С.Ф. Оленский, Л.К. Орлик, П.В. Павленко, М.А. Панфилов, В.Е. Петров, П.И. Пидкасистый, В.Г. Пищулин, Т.В. Плешакова, М.В. Погудин, В.М. Поздняков, Е.Ю. Половнева, В.О. Полякова, Н.П. Пономарев, П.Н. Пономарчук,

Е.В. Потапова, М.М. Проничева, Н.А. Протасова, М.В. Прохорова, С.А. Пунтус, Е.В. Разина, О.Г. Родионова, В.Н. Руднев, Р.К. Русинов, Г.С. Рустикова, Н.И. Рыкова, З.И. Сагитдинова, А.В. Сакаева, Е.Г. Светличный, И.Ю. Седенкова, В.П. Серкин, Д.О. Серов, С.А. Ситников, А.А. Смирнов, Т.Д. Смирнова, В. Соколов, Е.Г. Соколова, Е.Н. Соколова, А.Ю. Соловьев, А.Ю. Соломатин, В.В. Сорочан, М.Л. Соснова, С.В. Спирин, Е.Ю. Стрижов, О.А. Ступина, З.Р. Танаева, А.А. Тарасов, А.А. Тахеев, Е.В. Терехова, Е.С. Теспенко, И.Ю. Троицкая, В.Е. Усанов, А.Н. Устинов, Г.А. Федосеев, А.П. Фурсов, Н.В. Ходякова, А.Б. Хохлова, А.Б. Храмцова, Т.В. Худойкина, А.А. Цамаева, С.К. Цеева, Т.К. Чакрян, Р.И. Чанышев, В.А. Чесноков, А.Ю. Чикильдина, Г.С. Човдырова, С.А. Чулюкова, Е.Л. Шабалина, О.М. Шевченко, Н.Г. Ширшова, М.Н. Шматков, С. Шмелева, В.И. Шмыков, А.В. Шнягин, М.В. Шугуров, Ш.Х. Шунгаров, А.А. Щевьев, А.А. Яковлева, Н.У. Ярычев и другие.

В данном перечислении указаны только те авторы, исследования которых включены в РИНЦ. Значительное количество работ там не перечислено. Мы позволили себе привести такой большой список с целью – показать, во-первых, большой интерес научного сообщества к данной тематике. Во-вторых, обосновать необходимость дальнейшего исследования проблем, связанных с улучшением качества юридического образования в странах СНГ.

По-нашему мнению, данная проблема до сих пор требует дополнительного рассмотрения и углубленного изучения. Вызвано это тем, что значительная часть работ не учитывает мировую практику в данном вопросе и, как ни странно, – последние тенденции в мировой экономике. С 2016 года эти тенденции получили новое направление [1]. Рано или поздно, изменения, вызванные ими, в той или иной степени, затронут социальную и общественно-политическую сферы. К которым относится и система образования [2].

В своих статьях мы уже рассматривали отдельные методические наработки в этом вопросе, например, практическое использование летсплея и стрима по предмету [3]. В данном обзоре речь пойдет об эффективности использования визуальных новелл.

Для пояснения смысла термина, позволим себе обратиться к Википедии: «Визуальный роман – жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных (либо анимированных) изображений, а также звукового и/или музыкального сопровождения. Нередко используются и вставки полноценных видеороликов. Степень интерактивности в таких играх обычно низка, и от зрителя лишь изредка требуется сделать определенный выбор, в частности – выбрать вариант ответа в диалоге. Персонажи этих игр обычно выполнены в стиле аниме, который, как и визуальные романы, возник в Японии. На 2012 год этот жанр остается популярным прежде всего в Японии, где находится большинство ведущих разработчиков, но набирает популярность и в других странах» [4].

Мы согласны с исследователями А.В. Гуциным и Л.А. Лыноградским, что роль компьютерных игр в системе современного образования повышается. Государства СНГ должны обратить внимание на отбор «хороших» и «плохих» развивающих игр, изучить возможность их использования в педагогическом процессе.

Визуальная новелла, во-первых, может эффективно применяться для дистанционной работы со студентами. Получив задание на ее прохождение, они выполняют запрограммированные игрой квесты (фактически тестовые задания). Выполнение квестов без знания учебного материала затруднено. Процент угадывания правильных ответов студентом усложняется в прямой пропорциональности с количеством вариантов развития, прохождения игры, сюжетных линий. В результате, ответив на одном из сюжетных поворотов неверно, или выбрав не совсем удачный ответ, студент перейдет на линейку заданий, начисляющих ему меньшее количество баллов, чек-поинтов и т.д. А это будет влиять на конечную оценку.

Во-вторых, данный вид работы расширяет возможности для создания обучающих (а не контролирующих знания) материалов. В виде аудиозаписей, текстовых документов, появляющихся после завершения прохождения, или выбора варианта ответа на отдельное задание (квест), можно давать пояснения верности или неверности выбора [3].

В-третьих, современный студент с удовольствием воспринимает такой вид работы. В силу его новизны, в силу большего соответствия уровню его (студента) развития и сознания. Вовлеченность в игру, являющуюся обучающей, естественно, выше чем при чтении сложных и длинных исторических документов. Усвоение и запоминаемость материала выше – так как при этом задействовано большее количество органов чувств (чем при чтении), можно вызывать большее количество эмоций и заинтересованности [2].

В-четвертых, данный вид работы вызывает интерес не у всех студентов. Что вполне естественно. Однако, она обогащает арсенал преподавателя, помогает студентам осуществлять выбор форм обучения. Поскольку не заменяет иные методы и формы, а дополняет их.

В своей практике мы посвящаем новеллы отдельным документам. Например, Статутам Великого княжества Литовского 1529, 1566, 1588 года. Прочсть, эффективно усвоить материал большого раздела «О судах и судьях», включающего более 100 статей, созданного в эпоху, не соответствующую по общественному сознанию современной, студенту сложно. Ролевая же игра, оформленная в виде визуальной новеллы, значительно упрощает этот процесс. Работа, выполняемая преподавателями отраслевых дисциплин при создании задач по их предмету, как правило, оформляется в виде распечатанного текстового документа. Здесь же она может быть представлена в виде игры, сопровождаться визуальными и звуковыми эффектами.

Вторым моментом здесь является упрощение языка подачи материала. Поскольку часть документов, необходимых для усвоения, не переведена на современный русский язык, создатель визуальной новеллы, фактически представляет перевод основных смысловых фраз и конструкций. Кроме этого, многим студентам первого курса, в силу объективных и субъективных причин, не всегда понятен современный научный язык. Они не сталкивались со значительной частью терминов в предшествующий период своей жизни. Новелла помогает решить и эту проблему. Встречая те или иные термины в нескольких игровых ситуациях, студент с легкостью усваивает их.

Особую роль играют визуальные новеллы в работе со студентами заочной формы обучения. Зачастую не получая отпуска для обучения, испытывая ежедневный стресс на рабочем месте, представители правоохранительных органов с большим удовольствием

выбирают именно эту форму работы (при возможности выбора). Так им проще усваивать, например, текстовые документы XIII века, после длительной работы секретарем в судебном заседании в течение рабочего дня.

В заключении статьи мы укажем, что при создании визуальных новелл большое внимание уделяется проблемам сохранения авторского права. Речь идет о том, что действующими героями, с которыми в конечном счете отождествляет себя играющий студент, не являются персонажи аниме. Они подбираются по эпохам, зачастую представляют собой какого-либо исторического персонажа определенного периода времени. Каждый рисуется преподавателем лично.

Список литературы

1. Борботько П.В. Противоречия четвертой промышленной революции и цифровой экономики // Современная экономика: актуальные вопросы, инновации и тенденции развития: сборник статей Международной научно-практической конференции / Под общ. ред. Г.Ю. Гуляева – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение». 2016. С. 77 – 83.
2. Borbotko P.V. Method of use RPG games in teaching history of state and law // World science: problems and innovations: сборник статей II Международной научно-практической конференции / Под общ. ред. Г.Ю. Гуляева – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение». 2016. С. 117-121.
3. Borbotko P.V. The place of let's paly in teaching the history of state and law // The X International Conference on Eurasian scientific development. Proceedings of the Conference (September 02, 2016). – Vienna: «East West» Association for Advanced Studies and Higher Education GmbH. P. 32-34.
4. Визуальная новелла // [Электронный ресурс] / Режим доступа: [www. wikipedia.org](http://www.wikipedia.org).
5. Гущин А.В., Лыноградский Л.А. Особенности функциональных и институциональных изменений в педагогическом образовании в условиях информатизации общества // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 5. С. 13.