

ВІЗУАЛЬНІ НОВЕЛИ, ЯК СПОСІБ СУЧАСНОГО ІНТЕРАКТИВНОГО ПРЕДСТАВЛЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ

Розвиток сучасних технологій створює нові можливості для адаптації літературних творів у мультимедійні формати, які інтегрують текстові матеріали, графіку, анімацію, музичний супровід та елементи інтерактивності. Такий підхід дозволяє урізноманітнити способи подання інформації та забезпечити глибше емоційне залучення користувачів. Зокрема, інтерактивні розповіді, як-от візуальні новели, надають користувачам можливість не лише сприймати історію, а й активно впливати на її розвиток через механізми прийняття рішень, що відповідає сучасним потребам у персоналізації наповнення.

Згідно з Rule [1], мультимедійні розповіді забезпечують ефективне сприйняття та розуміння змісту завдяки інтеграції зображень, музики, нарративів та озвучення. Для передачі емоцій і настроїв персонажів у таких виданнях застосовуються анімовані вирази обличчя, різні інтонації в голосах, а також звукові ефекти оточення, що разом створює глибше занурення в історію. Реалізація мультимедійних проєктів потребує використання різноманітних технічних інструментів, зокрема це можуть бути ігрові рушії (наприклад, Ren'Py) для створення візуальних новел, програми для розробки та обробки анімацій, графічні редактори для створення цифрових ілюстрацій або обробки фото і сканів, а також засоби для монтажу відео, запису звукових доріжок і обробки музичного супроводу.

Взаємодія у мультимедійних розповідях має різні рівні, які визначають, як користувачі сприймають, реагують і впливають на зміст. Як зазначає Sellers [2], це може бути перцептивна та фізична інтерактивність, котра включає просте реагування на кольори, рух або звуки, що привертають увагу, або ж складніші процеси когнітивної інтерактивності, де користувачі приймають рішення та будують стратегії, що впливають на розвиток сюжету. Наприклад, у візуальних новелах кожен вибір може впливати на результат історії. Крім того, соціальна взаємодія між користувачем та героями може створювати емоційний зв'язок, що підсилює співпереживання персонажам і сприяє глибшому зануренню у події.

Мультимедійні розповіді поєднують різні сфери науки та мистецтва, такі як психологія, соціологія, комп'ютерні науки, лінгвістика та дизайн. Взаємодія між людиною та комп'ютером стає основою цього напрямку, що об'єднує як технічні, так і гуманітарні дисципліни. Хоча існують

документальні фільми та фільми, орієнтовані на навчання, більшість кінематографічних творів спрямовані на дозвілля. Аналогічно, в мультимедійних розповідях основним елементом має бути здатність розважати користувачів, що своєю чергою сприяє їхній залученості. Це особливо важливо, коли проєкт має на меті передати певне повідомлення або знання.

За визначенням Rafaeli [3], інтерактивність полягає не лише в реакції на дії користувача, а в тому, як нові повідомлення чи дії пов'язані з попередніми, утворюючи ланцюг взаємодії. Основна ідея інтерактивних розповідей полягає в тому, що користувачі можуть свідомо змінювати хід подій, що є важливим елементом цієї форми медіа.

Таким чином, було розглянуто ключові аспекти мультимедійних та інтерактивних розповідей, а також їхній потенціал у контексті сучасних технологій. Мультимедійні розповіді поєднують різноманітні медіаелементи, такі як зображення, музика, озвучення, анімація та звукові ефекти, що дозволяє створювати урізноманітнений досвід для користувачів. Інтерактивні розповіді, своєю чергою, відрізняються від мультимедійних тим, що мають нелінійну структуру й дозволяють користувачам впливати на розвиток подій своїми діями. Візуальні новели є прикладом інтегрованого підходу, де можуть бути присутні як лінійні, так і нелінійні розповіді, а також різний обсяг мультимедійного наповнення.

Важливо зазначити, що мультимедійні та інтерактивні розповіді можуть стати ефективним інструментом популяризації культурної спадщини серед молоді, застосовуючи сучасні принципи подання інформації.

Список літератури

1. L. Rule, "Digital storytelling: Never has storytelling been so easy or so powerful," *Knowledge Quest*, vol. 38, no. 4, pp. 56–57, 2010.
2. M. Sellers, "Designing the experience of interactive play," in *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, P. Vorderer and J. Bryant, Eds. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 9–22, 2006.
3. S. Rafaeli, "Interactivity: From New Media to Communication," in *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, R. Hawkins, S. Pingree, and J. Wieman, Eds. Newbury Park, CA: Sage, pp. 34–110, 1988.



Information Systems
Department