

ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА ЯК ІНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЇ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Романовська О.Ю.

olena.romanovska@nure.ua

Науковий керівник – к.т.н., доц. Шаповалов

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,
м. Харків, Україна

In today's conditions of globalization and the dominance of visual content, traditional methods of popularizing reading among young people often prove ineffective. For the "digital generation", the perception of information through interactive platforms is a natural mechanism of cognition. Therefore, the use of the visual novel format for adapting the works of modern Ukrainian authors appears as a strategic task of cultural and educational propaganda.

У сучасних умовах глобалізації та домінування візуального контенту традиційні методи популяризації читання серед молоді часто виявляються неефективними. Для «цифрового покоління» сприйняття інформації через інтерактивні платформи є природним механізмом пізнання. Тому використання формату візуальної новели для адаптації творів сучасних українських авторів постає як стратегічне завдання культурної та освітньої пропаганди. Це дозволяє не лише зберегти літературну основу, а й надати їй нової форми, здатної конкурувати зі світовими ігровими франшизами.

Для створення якісного освітньо-розважального продукту критично важливим є вибір інструментарію, що поєднує стабільність, мультимедійність та гнучкість налаштувань.

У рамках роботи лідером серед ігрових рушіїв для створення інтерактивних історій було визнано Ren'Py. Вибір обґрунтовано такими факторами:

- **Спеціалізація.** Рушій спочатку спроектований для роботи з великими обсягами тексту та візуальними активами (спрайтами, фонами).

- **Розширюваність.** Завдяки інтеграції з мовою програмування Python, рушій дозволяє вийти за межі стандартних сценаріїв. Це дає змогу реалізовувати кастомні системи логіки, складні алгоритми вибору та інтерактивні елементи, що вимагають обробки даних користувача.

- **Економічна доцільність.** Відкритий вихідний код та широка спільнота розробників забезпечують високу швидкість вирішення технічних завдань.

Створення візуальної новели – це комплексний процес, що вимагає чіткої структуризації.

Особлива увага приділена ігровим елементам, які трансформують пасивне читання в активне дослідження тексту.

Основною метою проєкту стала популяризація сучасного українського автора через гейміфікований досвід. Концепція передбачає створення антології (збірника), що складається з кількох незалежних сюжетів.

Для забезпечення різноманітності ігрового досвіду було впроваджено два типи наративу:

- Лінійність сюжету. Класичне відтворення авторського тексту, де гравець слідує за оригінальним задумом письменника, насолоджуючись візуальним та аудіальним супроводом.

- Розгалуження сюжету. Створення альтернативних варіантів розвитку подій. Це дозволяє учневі ставити питання «що, якби?», аналізувати вчинки персонажів та бачити наслідки прийнятих рішень, що є потужним інструментом розвитку критичного мислення.

Для посилення емоційного зв'язку з контентом реалізовано:

- Кастомізація персонажа. Можливість вибору статі та введення власного імені гравця, що інтегрує користувача безпосередньо в художній простір твору.

- Візуальна стилізація. Розроблено унікальне візуальне середовище (фони та дизайн персонажів), яке відображає дух сучасної української літератури, роблячи її візуально привабливою та «модною».

У результаті виконання роботи було створено програмний продукт, що базується на двох новелах зі збірки сучасного українського автора. Ключові показники ефективності проєкту:

1. Геймплей. Оптимальна тривалість ігрової сесії (35–55 хвилин) відповідає формату навчального заняття, забезпечуючи глибоке занурення без когнітивного перевантаження.

2. Мультимедійність. Повна інтеграція музичного супроводу та візуальних ефектів створює синестетичний ефект, покращуючи запам'ятовування тексту.

3. Користувацький ввід. Реалізовано систему, де вибір гравця впливає на кінцевий результат, що створює відчуття відповідальності за долю героїв.

4. Культурний вплив. Перенесення української прози в цифровий формат Ren'Py робить її доступною для глобальної аудиторії через ігрові дистриб'ютори.

Таким чином, можна сказати, що візуальна новела є одним із найефективніших інструментів пропаганди та популяризації сучасної літератури в молодіжному середовищі. Завдяки реалізації розгалужених сюжетів, мультимедійності та персоналізації, вивчення творів українських авторів перетворюється на захопливий інтерактивний досвід. Це сприяє не лише підвищенню загального рівня освіченості, а й формуванню стійкого інтересу до сучасної української культури як до динамічного та інноваційного явища.