

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

Факультет культурології та соціальних комунікацій

Кафедра цифрових комунікацій та інформаційних технологій

Кваліфікаційна робота

магістра

(освітньо-кваліфікаційний рівень)

на тему: **Еволюція цифрових видань на прикладі**

візуальних книг

Виконала: здобувачка 2 курсу
денного відділення, спеціальності
029 Інформаційна, бібліотечна та архівна
справа напряму підготовки
Рожкова М. В.

(прізвище та ініціали)

Керівник: доктор наук із соціальних
комунікацій, доцент, завідувач кафедри
цифрових комунікацій та інформаційних
технологій Мар'їна О. Ю.

(науковий ступінь, вчене звання, прізвище та ініціали)

Рецензент: доктор наук із соціальних
комунікацій, доцент, доцент кафедри
культурології та медіакомунікацій
ХДАК Булах Т. Д.

(науковий ступінь, вчене звання, прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЕВОЛЮЦІЇ ЦИФРОВИХ ВИДАНЬ ВІЗУАЛЬНИХ КНИГ	7
1.1. Визначення та класифікація візуальних книг: азійські форми.	7
1.2. Визначення та класифікація візуальних книг: європейські форми.	11
1.3. Динаміка переходу візуальних книг у цифровий формат	14
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЛАТФОРМ ЦИФРОВИХ ВІЗУАЛЬНИХ КНИГ: ГЛОБАЛЬНИЙ ТА УКРАЇНСЬКИЙ ДОСВІД.....	17
2.1. Дослідження провідних світових платформ для цифрових візуальних книг.....	17
2.2. Аналіз доступності та розвитку цифрових візуальних книг в Україні ...	29
2.3. Порівняльний аналіз доступності та популярності цифрових видань візуальних книг в Україні та за кордоном.	33
ВИСНОВКИ	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	40
ДОДАТКИ.....	45

ВСТУП

Актуальність теми зумовлена швидким розвитком цифрових медіа та зростаючим попитом на інтерактивні видання. Поширення цифрових технологій на усі сфери людського життя не обійшло стороною книговидавничу індустрію. Цифрові видання візуальних книг стають дедалі популярнішими та поширюються по усьому світу, у тому числі в Україні. Цей формат, орієнтований на мобільні пристрої та швидко доступний завдяки інтернету та онлайн-платформам, дуже зручний для аудиторії. Цифровізація відкрила новий формат споживання як звичайних, так і візуальних книг завдяки міжнародним платформам, які тримають величезні каталоги цифрового книжкового контенту. Яскравим прикладом таких платформ є Webtoon, Marvel Unlimited, Manga Plus та Amazon Kindle, які розширили можливості монетизації для видавців та авторів, пропонуючи моделі підписки, покупки в додатках і рекламу.

В Україні ринок візуальних книг перебуває у стані становлення. Хоча глобальні тренди поступово з'являються та видавництва перекладають нові проекти візуальних книг, електронних варіантів та спеціалізованих платформ з ліцензійними електронними візуальними виданнями немає. Дослідження означеної теми дозволить не лише проаналізувати поточний стан ринку, але й визначити перспективи його розвитку в умовах цифрової трансформації та виробити ефективні стратегії для інтеграції в глобальний контекст.

Об'єкт дослідження — цифрові видання візуальних книг.

Предмет дослідження — еволюція та особливості розвитку цифрових форматів візуальних книг на глобальному та українському ринках.

Мета роботи полягає у дослідженні еволюції цифрових видань на прикладі візуальних книг та виявлення особливостей їх розвитку на глобальному та українському інформаційних ринках.

Завдання:

1. Дослідити найпопулярніші форми візуальних книг.
2. Розкрити шлях візуальних книг — від появи до цифровізації.
3. Розглянути динаміку переходу візуальних книг у цифровий формат.

4. Дослідити світові платформи для репрезентації візуальних книг.
5. Проаналізувати ринок українських електронних візуальних книг.
6. Провести порівняльний аналіз доступності та популярності цифрових видань візуальних книг в Україні та за кордоном.

В Україні дослідження візуальних книг залишається нішевою темою. У багатьох сферах сталим є упередження щодо коміксів та їх потенціалу в якості об'єктів для наукових досліджень. Більшість наукових розвідок розглядають візуальні книги у контексті літературознавства, але є й автори, які вивчали цей феномен у контексті соціальних комунікацій.

Космацька Н. [31], Белов Д. [25] та стаття «Українська графічна проза на шляху до популярності» [35] аналізують комікси як важливий елемент масової медіакультури. Троян Т. у статі [34] розглядала особливості візуальних книг як інструменту культурної комунікації. У статті Панасенко М. [32] манхву та вебтуни досліджували як інструментів міжкультурної комунікації.

Гудошник О. [29] досліджує роль коміксів у популяризації наукових знань та освітньому процесі та наголошує, що їх можна використовувати як інструмент для спрощеного пояснення складних наукових концепцій та інтеграції науки у повсякденну культуру. Також автор підкреслює, що комікси допомагають створювати нові форми наукової комунікації, які є зрозумілими та доступними для різних категорій реципієнтів, що особливо важливо у сучасному медіапросторі.

Автори Белов Д. [24], Баран Н. [23] та Гудошник О. [28] вивчали сучасний стан та тенденції розвитку українських коміксів. Дослідники дійшли до спільної думки, що національні історичні комікси формують національну ідентичність та допомагають заохотити читачів до вивчення історії. Гудошник О. [29], наголошує, що воєнні комікси виконують не лише розважальну, а й освітню, меморіальну та документальну функції. Вони сприяють залученню аудиторії до розуміння складних історичних та емоційних аспектів воєнних подій, що дозволяє створювати емпатійний зв'язок з читачами та допомагає передати культурну пам'ять про конфлікти.

У статті Белова Д. [26] розглядається роль коміксів у роботі українських бібліотек та можливості організації спеціалізованих заходів, виставок і клубів для популяризації коміксів у бібліотечній сфері.

За кордоном візуальні книги є об'єктами наукових досліджень довгий період. Першим хто почав досліджувати комікси був Уїлл Ейснер. У 1985 році була видана його книга «Theory of Comics & Sequential Art» [6], у якій було проаналізовано теоретичні основи коміксів як форми мистецтва. Ця робота є важливою для розуміння структури та потенціалу коміксів як медіа для художнього самовираження та розуміння, як створюється ефективна комунікація через комікси.

Петерсен Р. [17] досліджував історичний огляд графічних наративів, включаючи комікси, мангу та графічні романи, простежуючи їх розвиток від ранніх форм до сучасності, де графічні наративи стали важливим засобом самовираження у медіапросторі. Сарачені М. [19] аналізувала мову коміксів як особливу форму комунікації, поєднуючи візуальні та текстові елементи.

Історію та сучасність манги досліджували Бреннер Р. [2], Сутер Р. [20] та у монографії *Rewriting History in Manga* [18]. Автори наголошують, що у Японії манга активно використовується для популяризації історії, відображаючи, а інколи й переосмислює історичні події для сучасних японських читачів. Такі твори впливають на бачення минулого, самоідентифікацію та уявлення про національну ідентичність читачів.

Манхву та вебтуни як новий вид візуальної книги у медіапросторі розглядали у багатьох наукових джерелах [8-12; 14 -16]. Стаття Парк, Парк та Кім [16] показує причини негативного сприйняття манхви у Південній Кореї та на міжнародному рівні. Автори наголошують, що завдяки впливу державних ініціатив кардинально змінилося суспільне сприйняття манхви у Кореї. Лопес Д. [14] розглядає, як цифрові платформи сприяли розповсюдженню вебтунів як нового медіаформату, завдяки якому корейська культура стала більш доступною глобальній аудиторії. Чонг Дж. [10] у статі аналізує механізми адаптації вебтунів для міжнародних ринків та як завдяки сприянню цифрових платформ манхва

перетворилася на важливий інструмент для зміцнення культурного іміджу Кореї в глобальному контексті.

Таким чином, певні аспекти проблематики цифрових форматів візуальних книг розкривались у публікаціях авторів різних країн протягом останніх років, однак еволюція та особливості їх розвитку не були предметом окремого дослідження.

Методи дослідження. Методологічною основою кваліфікаційного дослідження є методи аналізу та синтезу, термінологічний та порівняльний аналіз, контент-аналіз платформ, системний підхід. Методи аналізу та синтезу використовувалися для вивчення наукової літератури та опрацювання результатів теоретичної частини представленої магістерської роботи. Контент-аналіз дозволив провести практичне дослідження світових цифрових платформ. Термінологічний аналіз дозволив визначити терміни предметної області, розмежувати основні поняття з метою уникнення стереотипізації їх трактування, пов'язаної із застосуванням у медіа протягом тривалого часу. Порівняльний аналіз був спрямований на визначення особливостей різних форм візуальних книг та був покладений в основу дослідження доступності та популярності цифрових видань візуальних книг в Україні та за кордоном. Системний підхід використовувався для узагальненого та вичерпного дослідження еволюції цифрових форматів візуальних книг та структурованого викладу матеріалу представленої роботи.

Структура дипломної роботи. Дипломна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

Апробація результатів. Основні ідеї, представлені в роботі, доповідалися і обговорювалися на міжнародній науково-теоретичній конференції молодих учених «Культура та інформаційне суспільство XXI століття» ХДАК на секції «Інформаційна, бібліотечна, архівна справа в умовах цифрових трансформацій» (19.04.2024 р.).

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЕВОЛЮЦІЇ ЦИФРОВИХ ВИДАНЬ ВІЗУАЛЬНИХ КНИГ

1.1. Визначення та класифікація візуальних книг: азійські форми.

Візуальна книга – це узагальнюваний термін, який охоплює різні форми графічних творів, що поєднують текст і зображення для побудови наративу. Цей формат займає проміжне місце між літературними текстами та образотворчим мистецтвом, передаючи історію через інтеграцію текстових елементів із візуальними образами. У магістерській роботі будуть розглядатися такі форми візуальних книг, як манга, манхва, вебтун, комікси та графічний роман.

Манга (яп. 漫画 マンガ, англ. manga) — це комікси, які строюються у Японії. Відрізняється від європейських коміксів та звичних нам книг тим, що читається справа наліво, що відповідає японській традиції. Важливою особливістю також є чорно-білий стиль друку, що робить виробництво дешевшим, а сприйняття більш сконцентрованим на наративі. У останні десятиліття, завдяки розвитку цифрових технологій, вийшла за межі Японії та набула популярності у Європі, США та Україні.

Витоки манги можна прослідкувати ще у стародавніх японських мистецьких формах, що називались «емакі» — сувої з ілюстраціями та текстом, на яких історії передавалися у візуальному форматі (див. Додаток Г).

Протягом епохи Едо (1603–1868) популярність отримали також «укьо-е» — гравюри, що зображували сцени з повсякденного життя, а також сатиричні роботи, які стали попередниками сучасної манги (див. Додаток Д).

Засновником манги іноді вважають буддійського монаха Тобу Содзьо, який був одним з засновників японського монохромного живопису у ХХІ ст. Але ця інформація досить суперечлива – так вважають лише на сторінках самого Тоби та у вікіпедії, що не може бути перевіреним джерелом інформації. У япономовних джерелах, присвячених історії манги монах Тоба Содзьо не згадується.

Термін "манга" вперше ввів відомий японський художник Кацусіка Хокусай у XIX столітті. Він використовував його для опису своїх ілюстрацій, об'єднаних під назвою «Hokusai Manga», що склалися з різних комічних та побутових сцен (див. Додаток Е) [21].

Проте сучасний формат манги сформувався у XX столітті, після Другої світової війни, завдяки Осамі Тедзуці, якого часто називають «батьком сучасної манги». Його роботи, такі як найвідоміша — "Astro Boy" (яп. Tetsuwan Atom), не лише започаткували тренд на серіалізовані історії, але й надихнули розвиток анімаційної індустрії (див. Додаток Ж) [20].

Манга нині охоплює безліч жанрів, орієнтованих на різні аудиторії. У 1950-1960 рр. сформувалися жанри, популярність яких не зменшується й сьогодні:

- сьонен (shōnen) – манга для юнаків (наприклад, "Naruto", "One Piece");
- сьодзьо (shōjo) – манга для дівчат (наприклад, "Sailor Moon");
- сейнен (seinen) – манга для дорослих чоловіків ("Berserk", "Vagabond");
- дзьосей (josei) – манга для дорослих жінок (наприклад, "Nana").

Протягом 1970-80-х років манга стала невід'ємною частиною масової культури Японії. Її популярність зумовлювалась не лише цікавими сюжетами, але й тим, що манга активно відображала соціальні проблеми, політичні зміни та культурні явища свого часу. Саме в цей період з'явилися такі культові твори, як «Akira» Кацухіро Отомо (див. Додаток І), що досліджував теми постапокаліпсису та техногенного розвитку, і «Dragon Ball» Акіри Торіями (див. Додаток К), яка заклала основи жанру бойової манги. Також у цей час спостерігається перехід від виключно друкованого формату до масової адаптації манги в анімацію. Виникнення аніме-серіалів на основі популярних манг посприяло її популярності за межами Японії.

Зараз манга стала важливою частиною попкультури та, завдяки розвитку цифрових технологій, вийшла за межі Японії, ставши популярною в Європі, США та Україні. Манга перекладена багатьма мовами, її сюжети використовують для створення аніме, відеоігор і фільмів. Організуються міжнародні виставки та фестивалі, такі як Comiket і Anime Expo. Адаптуючись під цифровий формат, запускаються цифрові платформи MangaPlus і Crunchyroll

Manga, які адаптуються під мобільні застосунки, дозволяючи зручно читати у будь-якому місці. У період пандемії COVID-19 становиться ще популярнішою у цифровому форматі, коли значна частина книгарень була зачинена. Онлайн-формат також допоміг зменшити витрати на друк і поширення, що зробило мангу доступнішою для міжнародної аудиторії.

Манхва (кор. 만화, англ. manhwa) — це південнокорейський аналог манги, який має свої унікальні риси та культурні відмінності. Вона з'явилася на початку XX століття під впливом японської культури, а у 1950-х роках, після закінчення японської окупації, почала розвиватися як форма політичної сатири та соціальної критики. Але через політичні умови її поширення було дещо обмеженим. Зокрема, манхва довгий час мала негативну репутацію як продукт масової культури, що вплинуло на її розвиток [16]. Вже пізніше, у 1980-1990 роки, манхва перетворюється на розважальний контент для дітей та підлітків — з'являються такі жанри як романтична історія та фантастика. У цей час сама Південна Корея активно модернізується, що відображається на літературі та культурі — вона стає більш урбаністичною, часто зосередженими на особистісних переживаннях молоді.

Особливу роль у розвитку жанру відіграв автор Кім Дон Хва та його серія «The Color Trilogy», яка відображала соціальні проблеми та особистісні переживання героїв (див. Додаток Л).

На початку 2000-х років відкриваються такі масштабні цифрові платформи як Naver Webtoon (2004) та Daum Webtoon (2003), що стало важливим етапом відродження та популяризації жанру. Ці платформи зробили цифрову манхву популярною на міжнародному ринку. На відміну від японської манги, манхва зазвичай публікується у кольоровому форматі та читається зліва направо, що відповідає західним читальним звичкам [8].

Згодом платформи Naver Webtoon та Daum Webtoon адаптували вебманхву для сучасних мобільних пристроїв — манхва з горизонтальних сторінок перетворюється на довгі вертикальні. Це дуже спростило читання та створило новий вид візуальної книги — вебтун.

Популяризація манхви за кордоном, наряду з підвищенням популярності корейської попкультури призвели до хвилі халлю — глобального поширення корейської культури. Хвиля халлю охоплює різні аспекти сучасної культури Південної Кореї, зокрема музику (K-pop), кіно та телесеріали (K-drama), моду, кулінарію та відеоігри.

Вебтун (кор. 웹툰, англ. webtoon) - унікальна форма візуальних книг, що виникла у Південній Кореї та швидко поширилася на міжнародну аудиторію. Особливість вебтунів це вертикальна прокрутка, яка полегшує сприйняття візуального контенту на екранах мобільних пристроїв, що забезпечує безперервність читання, створюючи плавний і динамічний наратив [11].

Перші вебтуни з'явилися в Південній Кореї на початку 2000-х років. На хвилі халлю швидко виходять за межі ринку Південної Кореї та набувають популярності на міжнародному ринку. Цифрові платформи, у відповідь на збільшений попит створюють локалізації платформ на європейські мови.

У 2012 році запускається платформа Tapas, орієнтована на європейську аудиторію, а пізніше, у 2014 році, платформа Naver Webtoon запускає окрему платформу Webtoon орієнтовану на європейську аудиторію, яка зараз є домінуючою на ринку платформ для читання вебтунів.

Вебтуни поступово здобули визнання на міжнародній арені та на сьогодні вже не тільки синонім корейської манхви у горизонтальному форматі. Завдяки великим платформам видавці та автори отримали нові можливості для публікації та монетизації своїх робіт. Автори з багатьох країн отримали можливість публікувати свої роботи, оминаючи етап пошуку видавця, який погодиться видати їх твори. Так вебтуни з суто корейських перетворилися на міжнародний вид візуальних книг.

Прикладами успішних вебтунів, які швидко стали популярними у світі та отримали можливість бути виданими у друкованому варіанті є Solo Leveling, Lore Olympus та Heartstopper (див. Додатки М, Н, П).

Адаптовані у вигляді аніме та серіалів вебманхви Marry My Husband, Tower of God та Solo Leveling (див. Додатки Р, С).

Вебтуни вплинули не лише на читачів, але й на саму індустрію коміксів. Видавці та автори отримали нові можливості для публікації та монетизації своїх робіт. Завдяки простоті доступу та інтерактивності вони зуміли залучити нову аудиторію, зокрема молодих читачів, які раніше не цікавилися традиційними коміксами. Вебтуни є прикладом успішної адаптації візуальних книг до цифрового середовища — вони поєднують у собі зручність, інноваційність та високу якість, що робить їх популярними серед різних груп читачів. У майбутньому ймовірно і далі продовжать розвиватися та залишатимуться важливою частиною як корейської, так і глобальної культури.

1.2. Визначення та класифікація візуальних книг: європейські форми.

Комікс (анг. Comics) — це вид візуальної книги, що складається з серії ілюстрованих панелей із текстовими елементами, такими як діалоги й описи. Вони виникли у США як легкий розважальний жанр, однак швидко трансформувалися в один із найпотужніших інструментів масової культури.

Історія коміксів бере початок у XIX столітті з коротких ілюстрованих карикатур та газетних стрипів. Перша справжня популяризація коміксів припадає на початок XX століття, коли у США почали видаватися газетні комікси, такі як «The Yellow Kid» (див. Додаток Т). Проте справжнім проривом для індустрії став вихід «Action Comics» №1 (1938), який представив супергероя Супермена — персонажа, що започаткував цілий жанр (див. Додаток У) [22].

У 1930-х роках розпочався Золотий вік коміксів. Видавництво DC Comics представила світу комікси про перших супергероїв — Супермена у 1938 році, через рік Бетмена та у 1941 комікси про Диво-Жінку. Marvel Comics, у свою чергу, представили у 1940 році Капітана Америку, а через 20 років, у 1962 р. Халка, Людину-павука та Залізну людину. Ці персонажі стали символами нової культури героїзму та патріотизму, особливо під час Другої світової війни, коли комікси використовувалися як засіб підтримки бойового духу нації.

З 1950-х років розпочався Срібний вік коміксів, комікси еволюціонували, додавши більше психологічної глибини героям. Компанія Marvel Comics на чолі

зі Стеном Лі запровадила новий підхід до супергероїв, які не лише перемагали лиходіїв, але й боролися з внутрішніми конфліктами. Людина-Павук, Люди Ікс та Фантастична четвірка стали прикладами героїв із людськими проблемами.

У 1970-х роках з'являються графічні романи та комікси, що досліджували складні соціальні та політичні теми. Наприклад, «Maus» Арта Шпігельмана (1980) використав форму коміксу для розповіді про Голокост, а «Watchmen» Алана Мура критично переосмислює концепцію героїзму та влади. Ці твори підняли статус коміксів до рівня серйозної літератури й мистецтва [3].

У 1996 запускається портал Marvel CyberComics, на якому можна було прочитати перші оцифровані комікси. Це були Людина-павук та Россوماха. За допомогою мультимедійної технології Macromedia's Shockwave читачі могли натискати на мовні бульбашки щоб з'являлися анімації на сторінці, звукові ефекти та музика. У 2000 році Marvel CyberComics замінила платформа DotComics, яка проіснувала до 2004 року.

У 2004 році була запущена платформа Marvel Digital Comics Unlimited, яка працює та сьогоднішній час вже під назвою Marvel Unlimited. Платформа надавала доступ до оцифрованих коміксів Marvel та надавала можливість купити комікси онлайн.

У 2007 році запускається платформа ComiXology, на якій можна купувати та читати комікси онлайн. Користувачі ComiXology, реєструючись на платформі, також отримували доступ до ресурсів платформи Marvel Digital Comics Unlimited. Ці платформи дали змогу розширити аудиторію та спростити, для читачів, доступ до класичних і нових видань.

Комікси зараз є важливою частиною глобальної культури, які формують спільні культурні орієнтири, незалежно від національних кордонів. Наприклад, комікси про супергероїв мають великий вплив не лише у США, а й у Європі та Азії, де вони знаходять нових прихильників завдяки перекладам та локалізаціям. По ним знімаються фільми, образи героїв із коміксів використовуються в одязі, іграшках та відеоіграх.

У коміксах дедалі частіше зображують героїв із різними етнічними та гендерними ідентичностями, що сприяє просуванню ідей інклюзивності та

рівності. Вони інтегрувалися у цифровий простір та стали доступними для читачів по всьому світу. Комікси вже активно використовують елементи інтерактивності, а також VR та AR, що створює новий досвід читання.

Графічний роман або графічна новела (англ. Graphic novel) — це розширена форма візуальної розповіді, яка поєднує літературні елементи з візуальним мистецтвом. Хоча за структурою графічні романи схожі на комікси, вони вирізняються складнішими сюжетами та глибиною наративу, часто досліджуючи серйозні соціальні, політичні чи філософські теми [4]. Графічні романи стали важливою частиною літературного процесу, визнаною як масовою культурою, так і академічними колами.

Термін «графічний роман» почав використовуватись у 1970-х роках для позначення коміксів зі складнішою та цілісною структурою. Одним із перших таких творів вважають «A Contract with God» (1978) Вілла Айснера, що досліджував життя єврейської громади у Нью-Йорку.

У 1980-90-х роках популярність графічних романів зросла завдяки таким знаковим творам, як:

- Maus (1980) Арта Шпігельмана — історія Голокосту, розказана через антропоморфних персонажів. У 1992 роман отримав Пулітцерівську премію (див. Додаток Ф);
- The Dark Knight Returns (1986) Френка Міллера — переосмислення образу Бетмена у темнішому й більш зрілому світлі;
- Watchmen (1987) Алана Мура та Дейва Гіббонса — критичний погляд на концепцію героїв і влади (див. Додаток Х).

У 2000-х відкриваються цифрові платформи, які були вже названі вище — ComiXology та Marvel Unlimited, які надають доступ користувачам до читання та придбання графічних романів.

Сьогодні графічні романи, як й інші види візуальних книг, адаптувалися до цифрового середовища та поширюються за допомогою тематичних платформ. Деякі популярні графічні романи адаптують у вигляді мобільних додатків, доповнюючи візуальний ряд анімаціями та звуковими ефектами.

Проаналізувавши обрані форми візуальних книг, можна виділити такі відмінності (Додаток А).

1.3. Динаміка переходу візуальних книг у цифровий формат

Перехід візуальних книг у цифровий формат став важливою частиною розвитку сучасної видавничої індустрії. Інтернет та цифрові платформи суттєво трансформували способи споживання візуальних медіа та створило умови для поширення візуальних книг у цифровому форматі на глобальному рівні. Завдяки онлайн-платформам читачі отримали можливість миттєвого доступу до різноманітного контенту, без прив'язки до фізичних носіїв [1].

З'явилися нові можливості для авторів — самостійно публікувати свої твори, не долучаючи у цей процес видавництво. Це реалізовано на усіх потужних платформах, які мають попит у багатьох країнах, наприклад, Webtoon, Kakao Webtoon та MangaPlus. Це дозволило авторам швидше знаходити свою аудиторію та отримувати від неї зворотний зв'язок одразу на платформі. Таким чином аудиторія може брати активну участь у розвитку сюжетів, а автори — краще розуміти запити читачів. З'являються фанатські переклади (scanlations), які, не зважаючи на юридичні обмеження, допомагають новим творам швидше здобувати популярність у міжнародній аудиторії та знаходити аудиторію, яка може пізніше придбати ліцензійну продукцію.

Ключова тенденція переходу візуальних книг у цифровий формат — поява спеціалізованих легальних платформ, які забезпечують доступ до візуальних книг на умовах передплати або купівлі окремих випусків. Ці платформи не лише зменшують вплив піратства, а й змінили модель споживання візуальних книг. Користувачі можуть отримувати доступ до тисяч видань за щомісячну плату, що робить споживання більш зручним та економічно вигідним. Приклад такої платформи — Webtoon. Читачі мають доступ до більшості контенту безкоштовно, але найновіші випуски можна прочитати через місяць, коли вони стануть доступними для читання безкоштовно, або прочитати купивши мікротранзакцію.

Мікротранзакції — це ще один успішний інструмент монетизації на цифрових платформах. Деякі вебтуни та комікси пропонують доступ до нових глав раніше за умови покупки віртуальної валюти або преміум токенів. Такий підхід забезпечує стабільний потік доходів для видавців та стимулює залученість читачів, які готові платити за ексклюзивний контент.

Переваги підписок та мікротранзакцій:

- зручність і доступність — постійний доступ до великої бібліотеки візуальних книг, доступ до якої можливий з будь-якого пристрою де є інтернет;
- підтримка авторів — дохід від підписок розподіляється між авторами та платформою, яка зберігає їх твори;
- аналіз даних про вподобання користувачів — допомагає авторам та платформі адаптувати контент під бажання аудиторії.

Яскравий приклад інтеграції платформи для читання з інтернет-магазином це Amazon Kindle. Її успіх почався коли компанія Amazon у 2007 р. випустила свій перший електронний рідер Amazon Kindle. Пізніше була створена інтеграція з платформою інтернет-магазину та запуснені мобільні додатки. Платформою можна користуватися з будь-якого мобільного пристрою — якщо у користувача є акаунт на платформі, синхронізація прогресу читання зберігається на сервері та дає змогу продовжувати читання з одного мобільного пристрою, якщо раніше читав на іншому.

Цифрові візуальні книги зазвичай випускають у форматах PDF, EPUB і CBR (Comic Book Reader), кожен з яких оптимізовано для різних пристроїв: у форматі EPUB текст автоматично адаптується до екрана користувача і підтримує інтерактивні елементи. Формат PDF зберігає точне розташування сторінок, що важливо для графічних романів, які потребують детального зображення.

Цифрові платформи використовують технологію DRM (Digital Rights Management) для захисту авторських прав і запобігання піратству; інструменти DRM обмежують завантаження і друк книг без дозволу правовласника, допомагаючи боротися з піратством. Однак такі заходи можуть завдавати

незручностей користувачам, тому видавцям рекомендується знаходити баланс між захистом контенту і зручністю читачів.

Цифровий формат трансформував способи споживання візуальних книг:

- доступність контенту 24/7 — завдяки мобільним додаткам і онлайн-платформам читачі можуть читати нові розділи одразу після їхнього виходу або почати читати твір що зацікавив одразу ж, не шукаючи фізичний магазин або бібліотеку;
- мікрочитання — замість довгих читальних сесій користувачі часто читають короткими відрізками часу (наприклад, під час поїздок на роботу або перерв). Це стимулює розвиток епізодичних форматів, таких як вебтуни;
- інтерактивність — на потужних цифрових платформах у авторів є можливість додати музику чи анімацію, що створює новий тип залученості;
- читацькі спільноти — відгуки й коментарі в реальному часі стали невід'ємною частиною цифрових платформ, що посилює зв'язок між авторами та читачами.

Цифрові видання стали важливим елементом сучасної візуальної книжкової культури, змінивши не лише звички читачів, а й бізнес-процеси видавців. Видавнича індустрія змогла адаптуватися до нових умов, впроваджуючи різні моделі монетизації та активно використовуючи цифрові інструменти для залучення читачів. Однак боротьба з піратством і конкуренція з боку інших медіа залишаються серйозними перешкодами для подальшого розвитку.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЛАТФОРМ ЦИФРОВИХ ВІЗУАЛЬНИХ КНИГ: ГЛОБАЛЬНИЙ ТА УКРАЇНСЬКИЙ ДОСВІД

2.1. Дослідження провідних світових платформ для цифрових візуальних книг

Цифрові платформи для візуальних книг є потужною складовою сучасної видавничої індустрії, яка забезпечує зручний доступ до контенту для глобальної аудиторії. Щоб визначити головні тенденції успіху та виявити головні критерії, за якими можна буде створити українську платформу україномовних візуальних книг, було обрано такі платформи для аналізу:

- манга — Crunchyroll Manga, BookWalker, Manga Plus;
- манхва та вебтун — Net Comics, Tapas, Lezhin Comics, Webtoon;
- графічні романи та комікси — Marvel Unlimited, DC Universe Infinite, Global Comix;
- платформа Amazon Kindle, яка надає доступ користувачам усі зазначені види візуальних книг.

Японія досі залишається досить консервативною країною, що впливає і на цифрові платформи. Велика кількість платформ, які зберігають та надають доступ до цифрової манги доступні тільки японською мовою та зовсім не локалізовані для європейського користувача. Але є винятки – наприклад Shonen Jump+ та BookWalker, які розробили окремі англomовні платформи для європейської аудиторії, де розміщені ліцензійні англomовні переклади манги, що розміщена на японських платформах.

Корейські цифрові платформи, навпаки, більш орієнтовані на європейську аудиторію. Завдяки хвилі Халлю корейська попкультура активно ввійшла в коло інтересів європейських споживачів цифрового контенту, що стимулювало локалізувати вже наявні платформи під нову аудиторію. Таким чином платформи Naver Webtoon запускає окрему англomовну платформу Webtoon, а платформа Tapas розробляє англomовну версію та починає активно перекладати наявний контент на англійську та інші європейські мови.

Найвідоміші та найпотужніші платформи ринку та графічних романів це два гіганти світу коміксів — Marvel Unlimited та DC Universe Infinite. Як вже згадувалося у першому розділі, почали з друкованих журналів коміксів у першій половині XX ст., а зараз мають потужні франшизи, відомі по усьому світу.

Crunchyroll Manga — платформа була запущена в жовтні 2013 року у рамках потокового сервісу Crunchyroll. Розробник — американська компанія Funimation, яка спеціалізувалася на ліцензійному англомовному перекладі манги та аніме. У 2019 році була викуплена компанією Aniplex, Inc., яка є частиною Sony Group. Платформа була створена та існує надалі для надання доступу до нових розділів манги одночасно з їхнім релізом у Японії.

У 2023 році Crunchyroll Manga оголосила про припинення роботи платформи 11 грудня 2023 року, зберігаючи лише продажі фізичних томів у своєму магазині, але стрімінговий сервіс Crunchyroll, який надає доступ до аніме, досі доступний.

Мови платформи та доступний контент. Англійська мова як основна для європейської аудиторії.

Формат монетизації та ціна. Доступ до сервісу входить у преміум підписку на сервіс Crunchyroll або можна купити окремі випуски за індивідуальні ціни. Ціна підписки: \$3.99/місяць, \$4.99/місяць або \$49.99 рік.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні додатки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання. З підпискою за \$4.99/місяць або річною читачі отримували можливість завантажувати мангу та аніме для офлайн-доступу.

Популярність та ключові ринки. Платформа була найбільш популярною в США, Канаді, Великобританії та Австралії. де попит на аніме та мангу залишається стабільно високим.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — пригоди, фантастика та бойовик. Найпопулярніші серії — Attack on Titan, Fairy Tail, Edens Zero.

Об'єм електронного каталогу. Наразі сервіс більше не надає повноцінного цифрового читання манги, але до закриття платформи мала декілька тисяч назв.

Інтерактивні елементи. Crunchyroll був базовою платформою для читання, орієнтованою на комфортне читання з будь-якого пристрою без підтримки інтерактивних елементів.

Платформа була цікавою спробою об'єднати аніме і мангу в одному сервісі, але після внутрішніх змін у компанії втратила велику кількість контенту платформи. Це призвело до відтоку читачів, що зробило платформу неконкурентноспроможною та привело до закриття.

BookWalker Global. Платформа BookWalker була запущена у грудні 2012 року японської компанією Kadokawa та була орієнтована виключно на японський ринок. На початку створена як онлайн-магазин замовлення манги, ранобе та інших видань, а пізніше перетворилася на повноцінну платформу для онлайн читання. У жовтні 2024, розширяючись на англomовний ринок, була запущена BookWalker Global. Завдяки злиттю з іншими видавництвами та партнерству з J-Novel Club інтегрувала більше контенту та стала популярніша для міжнародної аудиторії, але великого попиту в Україні зараз не має. Платформа стала популярною завдяки одночасному релізу розділів із Японією.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує англійську, японську та надає доступ до перекладів візуальних книг на цих мовах.

Формат монетизації та ціна. Разові покупки, вартість залежить від обсягу та типу контенту, від \$3 до \$20 за книгу чи том.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Веб-версія та мобільні додатки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання.

Популярність та ключові ринки. Японія, США, Канада та Європа. Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — фентезі, пригоди та ісекай. Найпопулярніші серії — Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation, Konosuba: God's Blessing on This Wonderful World, Overlord, The Eminence in Shadow.

Об'єм електронного каталогу. Понад 10 000 глав візуальних книг, 1200 серій.

Інтерактивні елементи. Хоча ця платформа підтримує читання у вертикальному форматі для комфорту на мобільних пристроях, інтерактивні елементи, такі як анімовані сцени чи вибір сюжетних ліній, не реалізовані.

BookWalker залишається провідною платформою завдяки партнерствам із видавцями та інтуїтивній системі покупок, що забезпечує легкий доступ до популярних японських творів для глобальної аудиторії.

Manga Plus —платформа була запущена 28 січня 2019 року. Розробник — японське видавництво Shueisha, яке видає журнал с мангою Weekly Shonen Jump та керує платформою Shonen Jump+ для внутрішнього ринку Японії. Платформа запущена для міжнародної аудиторії як відповідь на попит за межами Японії. Її мета — надати міжнародним читачам доступ до останніх розділів популярної манги одночасно з її виходом у Японії.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує 8 мов — англійську, іспанську, тайську, португальську, французьку, німецьку, індонезійську, в'єтнамську та надає доступ до перекладів візуальних книг на цих мовах.

Формат монетизації та ціна підписки. Платформа дозволяє читати перший і останній розділ кожної серії безкоштовно, Щомісячна підписка — Стандарт 50 грн\місяць: можливість читання без реклами усіх незавершених серій що є на сайті. Делюкс 175 грн\місяць: можливість читати без реклами усі серії на сайті (закінчені та які ще випускаються).

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні додатки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання. Для читачів через мобільні додатки англійською мовою є додатковий бонус — усі глави можна прочитати безкоштовно, але усі глави крім першої та останньої можна відкрити безкоштовно лише перший раз, а далі тільки з підпискою.

Популярність та ключові ринки. Найбільш популярна в Південній Америці, США, Європі та Південно-Східній Азії.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — є бойовик, пригоди та фентезі. Найпопулярніші серії — One Piece, My Hero Academia, Demon Slayer, Naruto та Chainsaw Man.

Об'єм електронного каталогу. Має понад 15 000 глав та 320 популярних серій.

Інтерактивні елементи. Є базовою платформою для зручного читання на будь-якому пристрої без підтримки інтерактивних елементів у візуальних книгах.

Ця платформа відзначається зручним доступом до найпопулярніших серій та є прикладом того, як глобальні видавці адаптуються до цифрової ери, надаючи легкий доступ до популярних манг та створюючи прозору монетизацію для підтримки авторів.

Net Comics — платформа була запущена у 2005 році, коли корейські компанії на хвилі халлю почали активно входити у європейський ринок. Розробник — південнокорейське видавництво Ecomix Media. Платформа відома як один із перших сервісів, що пропонував офіційний доступ до манхви онлайн спочатку на корейському ринку, а потім і на міжнародному.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує англійську, іспанську, французьку та німецьку та надає доступ до перекладів візуальних книг на цих мовах.

Формат монетизації та ціна підписки. Використовує модель мікротранзакцій – користувач купує коїнів, за які можна придбати назавжди або взяти у оренду на 72 години главу візуальної книги. Ціна придбання 0,5 коїнів, що приблизно дорівнює 14 грн за главу, а оренди 0,25 коїнів, приблизно дорівнює 7 грн за главу.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні застосунки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання.

Популярність та ключові ринки. Найбільш популярна у США, Канаді та у англомовних користувачів у цілому.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — фокус на нішевих жанрах, таких як романтика, BL (Boys' Love) та GL (Girls' Love).

Найпопулярніші серії — Totally Captivated та Do Whatever You Want.

Об'єм електронного каталогу. Понад 500 серій візуальних книг.

Інтерактивні елементи. Є базовою платформою для зручного читання на будь-якому пристрої без підтримки інтерактивних елементів у візуальних книгах.

Net Comics є прикладом платформи, яка зосередилася на міжнародному просуванні корейської манхви, зробивши її доступною для глобальної аудиторії через цифрові канали. Залишається нішевою, але стабільною завдяки своїй спеціалізації на корейській манхві та вебтунах.

Tapas — платформа була запущена у 2012 році у США під назвою Comic Panda, яку пізніше перейменували на Tapastic, а ще пізніше на Tapas. Спочатку позиціонувалася як сервіс для незалежних авторів коміксів, а згодом розширилася на вебромани. У 2021 була викуплена південнокорейською компанією Kakao Entertainment, що дозволило платформі зміцнити позиції у Північній Америці та інтегрувати популярні манхви корейського ринку.

Мови платформи та доступний контент. Інтерфейс та бібліотека тільки англійською мовою.

Формат монетизації та ціна підписки. Freemium-модель – перші декілька глав безкоштовно, а інші доступні за внутрішню валюту Ink. Її можна придбати або заробляти переглядаючи рекламу. У середньому одна глава на платформі коштує 25 грн або 400 Ink. Також є функція Wait-For-Free, яка дозволяє розблокувати вдень главу на 72 години. Цією функцією можна розблокувати вдень одну главу, але декількох візуальних книг з бібліотеки.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні застосунки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання.

Популярність та ключові ринки. США, Канада, Європа та Південно-Східна Азія.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — фентезі, романтика та пригоди. Найпопулярніші серії — The Beginning After the End, A Business Proposal, Solo Leveling.

Об'єм електронного каталогу. Понад 100 000 випусків візуальних книг.

Інтерактивні елементи. Підтримує GIF-анімації та можливість для авторів додати музику з SoundCloud до своїх випусків.

Tapas є однією з найбільших, разом з Webtoon, платформою для читання вебтунів завдяки підтримці незалежних авторів та гнучкій монетизації.

Lezhin Comics — платформа була запущена у червні 2013 року. Розробник: південнокорейська компанія Lezhin Entertainment. Одна з перших платформ з вебтунами, що орієнтувалася на контент для дорослих і нішеві жанри. У 2015 році платформа виходить за межі корейського ринку та локалізує платформу для англomовних користувачів, а ще пізніше для япономовних.

Для просування активно працює з партнерами. Наприклад, для Samsung було розроблено окремий додаток для Galaxy Store.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує англійську, японську та корейську та надає доступ до перекладів візуальних книг на цих мовах.

Формат монетизації та ціна підписки. Платформа використовує модель мікротранзакцій. Перші глави безкоштовно, а далі доступні за внутрішню валюту, яку можна купити або отримати за перегляд реклами. Одна глава коштує 15-30 грн або 15–30 монет. Також є окремий розділ на сайті з вебтунами, які доступні за функцією Wait-For-Free — кожен окремий проміжок часу (у кожного вебтуна різний, у від 2 до 24-х годин) відкривається для безкоштовного читання нова глава.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні застосунки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання.

Популярність та ключові ринки. Корея, США та англomовна аудиторія.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — романтика, BL/GL та трилери. Найпопулярніші серії — Killing Stalking, What Does the Fox Say?, PULSE.

Об'єм електронного каталогу. Понад 2 000 серій візуальних книг.

Інтерактивні елементи. Є базовою платформою для зручного читання на будь-якому пристрої без підтримки інтерактивних елементів у візуальних книгах.

Lezhin Comics виділяється на ринку завдяки своєму преміальному контенту, акцентуючись на нішевих жанрах, що забезпечує їй стабільний попит у Кореї, так і на міжнародних ринках.

Webtoon — платформа була запущена у 2004 році для корейського ринку. Розробник — південнокорейська компанія Naver Corporation. У 2014 році виходять на міжнародний ринок, запускаючи англomовну платформу LINE Webtoon, яку пізніше скоротили до Webtoon. У 2021 році відбулося об'єднання з платформою соціального сторітелінгу Wattpad під спільним управлінням Wattpad Webtoon Studios. Це сприяло розвитку нових форматів контенту і медіапартнерств. Зараз найвпливовіша платформа на ринку вебтунів — по візуальним книгам, розміщеним на платформі, знімаються дорами та серіали на Netflix.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує англійську, корейську, японську, китайську, індонезійську, іспанську і тайську. Більшість вебтунів доступні англійською мовою, хоча популярні серії перекладаються на інші мови для глобальної аудиторії.

Формат монетизації та ціна підписки. Використовує freemium-модель: основний контент безкоштовний, але користувачі можуть платити за ранній доступ до глав через внутрішню валюту (див. Додаток В). При покупці валюти платформа надає бонуси у вигляді знижки на придбання епізодів. Один епізод коштує 7 коїнів або приблизно 30 грн. Також діє програма підтримки авторів CANVAS, яка дозволяє читачам залишати чайові.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні застосунки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання.

Популярність та ключові ринки. Найпопулярніша та впливовіша платформа для вебтунів у Південній Кореї, США, Японії та Південно-Східній Азії.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — романтика, фентезі та пригод. Найпопулярніші серії — Lore Olympus, True Beauty, Tower of God та Solo Leveling, екранізовані на Netflix All of Us Are Dead і Sweet Home.

Об'єм електронного каталогу. Понад 1 000 назв візуальних книг.

Інтерактивні елементи. Авторами на платформі можливо зробити візуальні ефекти на рівні переходів між панелями (наприклад, зміни кольорів або появу графічних елементів для підкреслення сюжетних моментів), анімації, звукове супроводження або музику, творці можуть включати сюжетні експерименти, такі як опитування серед читачів, які впливають на розвиток історії.

Webtoon зарекомендував себе як лідер у сфері цифрових коміксів завдяки своїй інноваційній моделі та інтеграції з мобільними пристроями. Платформа активно розвиває авторські програми та розширює партнерські відносини в індустрії розваг, що дозволяє їй зміцнити позиції на глобальному ринку.

Marvel Unlimited — платформа була запущена у 2007 році. Розробник — американська компанія Marvel Entertainment. Платформа пройшла кілька модернізацій, а у 2021 році була введена функція Infinity Comics — вертикальні комікси, оптимізовані для телефонів та планшетів, за зразком вебтунів.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує тільки англійську мову.

Формат монетизації та ціна підписки. Платформа доступна виключно за підпискою — \$9.99 за місяць або \$69 на рік, нові випуски доступні 3 місяці після друкованого релізу. Також доступна преміумверсія за \$99.99, яка включає ексклюзивні колекційні фігурки, які надсилаються поштою, ранній доступ до певних випусків та ексклюзивні знижки на товари.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні застосунки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання. Має інтеграцію з обліковими записами Amazon. Не підтримують український регіон, лише до вебверсії можна отримати доступ з VPN.

Популярність та ключові ринки. США, Канада та Великобританія.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — супергероїка, фантастика та пригоди. Найпопулярніші серії — Spider-Man, X-Men, Avengers та Iron Man.

Об'єм електронного каталогу. Понад 30,000 візуальних книг.

Інтерактивні елементи. Не підтримує інтерактивні елементи, проте функція Infinity Comics забезпечує унікальний досвід з вертикальним прокручуванням та

покращеною навігацією, що створює більш плавне читання коміксів на мобільних пристроях.

Marvel Unlimited залишається одним із провідних сервісів для фанатів коміксів, пропонуючи зручний доступ до великої бібліотеки через передплатні плани і сучасний інтерфейс.

DC Universe Infinite — платформа була запущена 15 вересня 2018 року під назвою DC Universe, яка пропонувала не тільки комікси, а й оригінальні серіали. Розробник — американська компанія DC Entertainment у співпраці з WarnerMedia. Згодом, у 2020 році відеоконтент було перенесено на платформу на HBO Max, а 21 січня 2021 року стався перезапуск платформи під новою назвою DC Universe Infinite. Зараз платформа пропонує виключно цифрові комікси та графічні романи, випущені видавництвом DC Comics.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує тільки англійську мову.

Формат монетизації та ціна підписки. Платформа доступна виключно за підпискою — \$7.99 за місяць або \$74.99 на рік, нові випуски доступні через 6 місяців після друкованого релізу. Також доступна Ultra підписка за \$119.99 на рік, що дає доступ до колекційних видань, графічних романів Vertigo та Black Label, а нові випуски доступні через місяць після друкованого релізу.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні застосунки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання. Не підтримують український регіон, лише до вебверсії можна отримати доступ з VPN.

Популярність та ключові ринки. США, Канада та Великобританія.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — супергеройські комікси та пригоди. Найпопулярніші серії — Batman, Superman, Wonder Woman, та Justice League.

Об'єм електронного каталогу. Понад 32 000 випусків візуальних книг.

Інтерактивні елементи. Не підтримує інтерактивні елементи, але має інтерфейс читання з плавною навігацією та функцією Guided View, яка дозволяє вертикальний перегляд коміксів.

Global Comix — платформа була запущена у 2019 році. Розробник — американська компанія GlobalComix Inc. Розпочиналась як платформа для незалежних авторів, а згодом розширилася завдяки налагодженню партнерства з видавцями Image Comics, BOOM! Studios та Dark Horse.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує англійську, японську та норвезьку та надає доступ до перекладів візуальних книг на цих мовах.

Формат монетизації та ціна підписки. Є розділ з безкоштовними візуальними книгами, а інші доступні за передплатою — \$7.99/місяць або \$79.99 за рік.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія та мобільні застосунки для iOS та Android з підтримкою синхронізації прогресу читання.

Популярність та ключові ринки. США та Європа.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Основні жанри — фантастика, жахи, пригоди та романтика. Найпопулярніші серії — Sentient і Nottingham.

Об'єм електронного каталогу. Більше 55 000 візуальних книг. У бібліотеці є не тільки комікси, а й манга, графічні новели та вебтуни.

Інтерактивні елементи. Не має інтерактивних функцій, таких як анімації або звуковий супровід. Проте платформа пропонує покрокове читання панелей, а також підтримує як традиційний формат сторінок, так і вертикальний скрол для мобільних пристроїв.

GlobalComix виділяється завдяки своїй гнучкості для творців і користувачів, а також широкому вибору незалежного контенту, що робить її важливою платформою для шанувальників коміксів та графічних романів.

Amazon Kindle — платформа була запущена 19 листопада 2007 року. Розробник — американська компанія Lab126, дочірня компанія Amazon. Kindle розпочався як проєкт у 2004 році за ініціативою Джеффа Безоса з метою створення кращого електронного рідера на ринку. Згодом, запустивши цифрову платформу, Amazon Kindle став доступний не лише як рідер електронних книг, але й як застосунок для різних платформ, таких як Android, iOS, Windows та

macOS. У 2023 році інтегрував до себе контент платформи ComiXology, яка була провідним сервісом для цифрових візуальних книг з 2007 року.

Мови платформи та доступний контент. Підтримує англійську, іспанську, німецьку, португальську, арабську, іврит, корейську, китайську та має у своїй бібліотеці візуальні книги на цих мовах.

Формат монетизації та ціна підписки. Підтримує функцію разової покупки візуальних та електронних книг, а також підписку за \$11.99 на місяць, яка надає доступ до усієї бібліотеки візуальних книг, електронних книг та аудіокниг та каталогу ComiXology. Але для України функція підписки та покупки доступні лише при використанні VPN.

Інтеграція з мобільними пристроями та іншими платформами. Вебверсія, мобільні застосунки для iOS та Android та рідер Amazon Kindle з підтримкою синхронізації прогресу читання.

Популярність та ключові ринки. США, Великобританія, Німеччина, Японія та європейський ринок.

Найпопулярніші візуальні книги та жанри. Найпопулярніші жанри — фантастика, нон-фікшн, манга та комікси.

Об'єм електронного каталогу. Понад 4 мільйони книг, з яких 100 000 складає каталог ComiXology, більше 55 000 випусків манги, 65 000 випусків графічних романів, більше 62 000 випусків коміксів та більше 60 000 аудіокниг.

Інтерактивні елементи. Не підтримує інтерактивні елементи, але забезпечує комфортне читання через покращену навігацію та мультиплатформність, функцію Word Wise для нових слів та інтеграцію з аудіокнигами через Audible.

Проаналізувавши міжнародні платформи, можна виявити, що сайти, які пропонують азійські форми візуальних книг, більше орієнтовані на міжнародний ринок, багатомовність платформи та контенту. Платформи доступні для усіх країн, а ціни та спосіб отримання ліцензійного контенту більш гнучкі та доступні для користувачів. Навпроти, платформи з ліцензійними американськими коміксами зовсім не орієнтовані на іншомовних користувачів, а у деяких країнах зовсім недоступні. Також вони не дуже орієнтовані й на англомовних

користувачів, які споживають цифровий контент — для швидкого доступу до нових випусків потрібно купити найдорожчий вид підписки. Це надає піратським сайтам більше можливостей для просування своїх платформ та сайтам-конкурентам більше попиту.

З усіх перелічених платформ тільки Tapas та Webtoon, які вважаються лідерами ринку, підтримують інтерактивні елементи у візуальних книгах на платформі та мають гнучку підтримку незалежних авторів, що робить формат вебтуну домінуючим на ринку.

На діаграмі (див. Додаток Б) можна побачити порівняння об'єму електронного каталогу усіх проаналізованих платформ.

2.2. Аналіз доступності та розвитку цифрових візуальних книг в Україні

Український ринок візуальних книг активно розвивається, хоча залишається досить невеликим порівняно зі світовими аналогами. В останні роки зросла кількість видавців, які працюють у цій сфері, перекладаючи іншомовні твори або видаючи локальні твори українських авторів. Кажучи про переклади іншомовних візуальних книг, можна назвати достатньо багато видавництв — Mal'opus, Molfar Comics, Видавництво «Видавництво», Артбукс, Мрія, Nasha idea, Mimir Media, Manga Media, TUOS Comics. На відміну від перекладів, українськими авторськими коміксами займається набагато менше видавництв — UA Comix, Vovkulaka, Lantsuta, Fireclaw. The Will, Прикладами українських видавців, які орієнтуються на локалізацію західних тайтлів, одночасно інвестуючи у власні проєкти є Manga Media, Lantsuta, Vovkulaka. Досить важливу роль у популяризації візуальних книг відіграють такі фестивалі як Книжковий Арсенал та Comic Con Ukraine. Вони знайомлять аудиторію з новими авторами та виданнями, хоча видавці все ще стикаються з проблемою недостатнього висвітлення на великих заходах. У першу чергу увага приділяється атрибутиці та костюмованим шоу, а не самим творам.

Ринок цифрових візуальних книг в Україні все ще розвивається, однак попит на такі формати, як манга, манхва, вебтуни та комікси, зростає серед

різних аудиторій. На сьогоднішній час в Україні немає сервісів з ліцензійними візуальними книгами, тому користувачі вимушені звертатись до піратських україномовних та російськомовних платформ або до міжнародних сервісів як ComiXology, Marvel Unlimited Webtoon та ін., що були розглянуті у підрозділі 2.1. Однак більшість контенту на міжнародних платформах доступна англійською мовою, що може бути бар'єром для читачів, які не володіють іноземними мовами. Також бар'єром є цінова політика сервісів — багато читачів, особливо молодь, не готові платити за підписки або не можуть дозволити ціну підписки, тому віддають перевагу безкоштовному контенту, зокрема на піратських ресурсах.

Висока вартість ліцензії та тривалі переговори з правовласниками - одна з головних проблем видавництва, яка дуже сповільнює видання іноземних візуальних книг та робить ліцензування дуже дорогими для українського ринку. Багато видань доступні лише англійською або російською мовами, оскільки іноземні видавництва та правовласники навіть не розглядають Україну як пріоритетний ринок для локалізації.

Проблеми ліцензування також ускладнюються конкуренцією з ринками сусідніх країн, зокрема Польщі та Росії. До війни велика частина перекладеної манги та коміксів потрапляла в Україну саме з Росії, що впливало на розвиток локального ринку. Після запровадження обмежень на ввезення російських книг у 2023 році українські видавці отримали можливість заповнити цю нішу, однак багато проєктів досі перебувають у початковій стадії. Обмежені ресурси локальних видавництв змушують їх зосереджуватися на вибіркових проєктах та локалізувати «перевірені» та вже популярні на міжнародному ринку серії. Наприклад, Mal'opus видає мангу «Темний дворецький», Видавництво «Видавництво» — вебтун «Коли завмирає серце» та «Маус», Vivat — вебтун «Пристрасті Олімпу», TUOS Comics — комікси про Людину-павука, а мангу One Piece видає Iron Manga.

Розвиток ринку візуальних книг ускладняється відсутністю системної підтримки з боку держави. Комікси та манга в Україні не розглядаються як важлива частина культурної індустрії, що обмежує їхнє поширення у шкільних

програмах чи бібліотеках. Але деякі бібліотеки зі своєї ініціативи долучаються до поширення та популяризації візуальних книг, наприклад:

Центральна бібліотека ім. Т. Шевченка для дітей у Києві — активно популяризує комікси серед молоді. У фондах є як українські комікси, так і переклади міжнародних графічних романів, що охоплюють різноманітні жанри та тематики.

Бібліотека імені Лесі Українки в Києві — впроваджує інноваційні підходи до залучення читачів, зокрема через організацію виставок коміксів і тематичних заходів, на яких відвідувачі можуть познайомитися з українськими та закордонними візуальними книгами.

Черкаська обласна бібліотека для юнацтва ім. В. Симоненка — у фондах є графічні новели та комікси, проводяться заходи, присвячені популяризації сучасної літератури серед підлітків.

Івано-Франківська обласна бібліотека для дітей — має у своїх фондах комікси та окремі видання манги. Бібліотека організовує заходи для популяризації графічної літератури серед підлітків.

Дніпровська обласна універсальна наукова бібліотека — бібліотека поповнює фонди сучасною молодіжною літературою, включаючи графічні новели та мангу. Вона працює над створенням молодіжних просторів, де комікси є частиною колекції.

Львівська обласна бібліотека для юнацтва ім. Романа Іваничука — ця бібліотека відома підтримкою інтересів молоді, у фондах є певна кількість коміксів, а також манга. У бібліотеці регулярно організовують тематичні заходи для любителів графічного мистецтва.

Полтавська обласна бібліотека для юнацтва імені Олеся Гончара — бібліотека активно працює з підлітками та молоддю і має в колекції кілька графічних новел, коміксів та манги. Вона проводить тематичні заходи для молоді.

Піратство є однією з головних проблем, яка впливає на розвиток легального ринку візуальних книг в Україні та формує споживчі звички, що можуть мати довгострокові наслідки.

Основні причини популярності піратських ресурсів це:

- обмежений обсяг офіційно перекладених українською серій, що змушує читачів звертатися до піратських платформ, де пропонуються неофіційні фанатські переклади, які заповнюють прогалини в контенті, недоступному на офіційних платформах;
- міжнародні платформи з підписками, наприклад, Marvel Unlimited, DC Universe Infinite або Crunchyroll Manga недоступні більшості читачів — вартість підписки у доларовому еквіваленті є високою для місцевого ринку, що спонукає до пошуку безкоштовних піратських платформ;
- усі міжнародні платформи, які були згадані у роботі, орієнтовані на англомовних користувачів та не мають української локалізації, що створює мовний бар'єр для частини україномовних користувачів;
- вартість перекладених друкованих видань візуальних книг висока та не кожен може дозволити собі придбати;
- на піратських платформах зручний інтерфейс та швидкий доступ до нового контенту без обмежень, широкий вибір жанрів і серій без регіональних обмежень, чого часом бракує на офіційних платформах.

Українські видавництва, хоча й почали видавати друковані видання візуальних книг, ще зовсім не орієнтовані на продаж електронних видань. Це спонукає читачів, для яких вартість друкованих видань завелика або у яких через війну немає можливості зберігати велику кількість книг, звертатись до піратських видань. Було проаналізовано сайти таких видавництв: Mal'opus, Molfar Comics, Видавництво «Видавництво», Артбукс, Мрія, Nasha idea, Mimir Media, Manga Media, Vivat, TUOS Comics. Comix, Vovkulaka, Lantsuta, Fireclaw. The Will та Сафран на предмет можливості придбати електронну версію виданих візуальних книг. Результати були досить сумні — тільки видавництва Сафран, Nasha idea та Vivat пропонують електронні версії. Але навіть у них представлено дуже мало електронних версій. Відсутність навіть можливості ознайомитись з ліцензійною версією не даю читачам ніякого вибору, як піти до піратських платформ.

Постійне користування піратськими ресурсами формує у користувачів очікування безкоштовного доступу до контенту, що ускладнює популяризацію платних моделей. Досвід інших країн показує, що навіть після появи офіційних платформ піратство залишається проблемою, якщо ціни на підписки залишаються високими відносно доходів населення. Звичка до безкоштовного контенту негативно впливає на готовність читачів підтримувати видавців і авторів, що знижує інвестиції у нові проєкти та обмежує розвиток локального ринку. Очікування безкоштовного контенту уповільнюють впровадження інновацій, оскільки аудиторія не готова оплачувати додаткові функції чи преміум доступ.

Дивлячись на досвід інших країн, можна зазначити, що підвищення доступності легального контенту допомагає зменшити рівень піратства. Цього можна досягти, створюючи локальні платформи з доступними цінами на підписку, співпрацюючи з місцевими видавцями та надаючи авторам можливість самим публікувати твори на платформі. Наприклад, платформи Webtoon та Manga Plus надають можливість публікувати свої візуальні книги, оминаючи процес пошуку видавця. Також платформи надають безкоштовний доступ до візуальних книг після перегляду реклами або у оренду на обмежений термін.

2.3. Порівняльний аналіз доступності та популярності цифрових видань візуальних книг в Україні та за кордоном.

Формати та асортимент візуальних книг мають суттєві відмінності між глобальними ринками та українським контекстом. Світові платформи активно експериментують із новими форматами, включаючи інтерактивні елементи та мультимедійні вебтуни. В Україні основний акцент залишається на друкованих виданнях, а цифровий сегмент лише починає розвиватися. У цьому підрозділі аналізуються основні тенденції та відмінності у форматах і жанровому різноманітті.

Різниця у форматах та асортименті видань. У світовій практиці цифрові візуальні книги адаптовані для мобільних пристроїв: вебтуни та манхва

оптимізовані для вертикальної прокрутки, що підвищує зручність для користувачів смартфонів. Лідер ринку Webtoon пропонує інтерактивний досвід (звуковий супровід, анімація). В Україні такі формати ще не набули значного поширення, хоча частина користувачів уже знайомі з вебтунами через глобальні сервіси. Більший акцент робиться на друкованих виданнях, наприклад, на локалізованій манзі («Наруто», «Атака на Титанів»).

Світові платформи пропонують широкий вибір жанрів та форматів: від комедійних вебтунів і фентезі-манги до серйозних графічних романів. В Україні вибір останніх обмежений: переважають відомі світові франшизи (Marvel, DC, популярна манга), тоді як нішевий контент і незалежні графічні романи доступні лише на піратських ресурсах або в невеликих тиражах.

Доступність ліцензійного контенту в Україні та світі. У США, Південній Кореї та Японії існують легальні цифрові платформи з доступом до манги, коміксів та графічних романів, які надають доступ до величезних бібліотек за передплатою або покупкою окремих випусків. Контент адаптується під локальні мови та працюють у партнерстві з місцевими видавцями, що сприяє доступності. Наприклад, Manga Plus активно просуває контент іспанською мовою для Латинської Америки.

Водночас більшість глобальних платформ не підтримують українську мову, що ускладнює інтеграцію легальних сервісів на місцевому ринку. Це призводить до того, що частина користувачів обирає піратські ресурси або читає контент російською чи англійською мовами. З іншого боку, висока вартість підписок міжнародних сервісів також обмежує популярність серед української аудиторії.

Вплив культурних особливостей на вибір платформ. У країнах із високим рівнем цифровізації популярними є мобільні платформи для вебтунів та манги. Важливу роль у формуванні попиту відіграють соціальні мережі та платформи для фанатських спільнот, які просувають новий контент. Культурні впливи також визначають жанри: у США популярні супергеройські комікси, у Кореї — романтичні вебтуни, а в Японії манга охоплює широкий спектр тем, від пригод до психологічних трилерів.

В Україні попит на цифрові візуальні книги часто формується під впливом медіа та аніме-культури. Наприклад, після виходу аніме-серіалів популярність оригінальної манги стрімко зростає. Останні 2 роки в Україні зростає інтерес до проєктів із національною тематикою та історичними сюжетами. Через історичний вплив російськомовного контенту частина аудиторії звикла до російських перекладів, що ускладнює перехід до україномовних версій і знижує попит на локалізацію.

Перспективи вирішення проблем ліцензування та локалізації. Розвиток локальних платформ з доступною підпискою, на якій будуть доступні електронні версії візуальних книг, що були видані українськими видавництвами.

Фінансовий вклад у співпрацю з міжнародними платформами, такими як Webtoon, Tapas та Amazon Kindle. Видавництва та митці зможуть додавати свої твори на платформу, що зможе не тільки популяризувати український контент за кордоном, а й підвищить доступність контенту в Україні.

Краудфандингові платформи як Patreon можуть стати важливим інструментом для підтримки українських перекладів. Фанатські спільноти готові фінансово підтримувати локалізацію популярних серій, якщо вони бачать перспективу появи якісного контенту.

Підтримка державою. У першу чергу видавництв та ліцензійних платформ у вигляді державних субсидій і грантів для створення оригінального контенту та розширення локалізації. У другу чергу – підтримка шкільної освіти та залучення у шкільну програму з іноземної та української літератури візуальні книги. Дітям та підліткам візуальні твори сприймаються легше, що зробить навчальний процес цікавішим та більш інтерактивним. Також українські історичні візуальні книги у шкільній програмі допоможуть школярам долучитися до української історії та сприяти інтересу до вивчення історії.

Наповнення фондів бібліотек візуальними книгами у співпраці з видавцями також сприятиме популяризації. Але наповнювати не тільки друкованими виданнями, а й електронними версіями. Вже є бібліотеки які за своєю ініціативою наповнюють фонди друкованими виданнями, але цифрові повнотекстові версії наразі у них недоступні.

Цікавим прикладом платформи для цифрового контенту є Hoopla. Це платформа, яка об'єднує цифрові фонди 20 публічних бібліотек Північної Америки та надає доступ читачам до цифрових ресурсів. Фонд платформи налічує більше 500 000 електронного контенту, який складається з електронних книг, аудіокниг, коміксів, фільмів та музики. Щоб зайти на сайт та отримати безкоштовний доступ до каталогу платформи потрібен бібліотечний квиток однієї з бібліотек-партнерів.

На прикладі Hoopla в Україні можна створити 2 платформи:

1. Бібліотечна платформа, у якій публічні бібліотеки України або наукові у партнерстві будуть наповнювати спільний фонд та користуватися ним.
2. Платформа для електронних візуальних книг, яка у партнерстві з видавцями буде надавати доступ за підпискою або надавати візуальні книги у оренду. Одночасно у каталозі можуть бути посилання на сайти видавців, щоб купити друковану версію.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі досліджено еволюцію та особливості розвитку цифрових форматів візуальних книг на глобальному та українському ринках. Основні висновки дослідження полягають у наступному:

1. Історичний аналіз показує, що візуальна книга як медіаформат має глибоке культурне коріння та різні регіональні особливості у азійській та європейській традиціях. У Азії, розпочавшись зі стародавніх ілюстрованих манускриптів та комічних малюнків, візуальні книги розвинулися до культурного феномена, який поширився по усьому світу. Переходу від просто комічних малюнків до повноцінних художніх творів сприяли такі видання — «Astro Boy», «Akira» та «The Color Trilogy». З поширенням інтернету та мобільних пристроїв почали запускатися онлайн платформи що пропонували читання візуальних книг у електронному форматі. Це стимулює до створення унікального формату, адаптованого під мобільні пристрої — вебтун, який швидко який швидко набув популярності та зараз став домінуючим на міжнародному ринку візуальних книг.

2. У Європі візуальні книги виникли як комічні малюнки у журналах, які випускались щомісяця. Пізніше, завдяки таким творам як Супермен, Бетмен, Людина-павук та Залізна людина, почалася хвиля супергеройських коміксів, які зробили цей формат візуальних книг популярним. Завдяки цифровізації комікси змогли вийти на міжнародний ринок, але порівняно з азійськими видами візуальних книг, онлайн платформи адаптовані тільки для англomовного ринку користувачів, мають менш гнучку монетизацію та надають нові випуски з великим розривом (від 1 до 6 місяців) після випуску друкованої версії.

3. Перехід до цифрових форматів, який став можливим завдяки розвитку технологій мультимедіа, цифрового друку та інтернет-платформ. Цей процес сприяв збереженню унікальних елементів традиційних книг, збагачуючи їх інтерактивними можливостями. Онлайн платформи надали авторам нові можливості, а саме — самостійно публікувати свої твори, не долучаючи у цей процес видавництво, додавати до роботи анімації, аудіо супровід та надавати

можливість читачам голосуванням обирати, який сюжет буде у наступних главах.

4. Аналіз таких міжнародних цифрових платформ, як Crunchyroll Manga, BookWalker, Manga Plus, Net Comics, Tapas, Lezhin Comics, Webtoon, Marvel Unlimited, DC Universe Infinite, Global Comix, Amazon Kindle, показав, що найпопулярніші серед платформ азійських візуальних книг є Webtoon та Tapas та єдині зараз на інформаційному ринку представляють візуальні книги з інтерактивними елементами. Усі проаналізовані платформи, які пропонують азійські форми візуальних книг, мають багатомовність платформи та контенту, гнучку та доступну монетизацію контенту та доступні для усіх країн. Нові випуски виходять одночасно з друкованою японською або корейською версією. Навпроти, американські платформи з ліцензійними американськими коміксами мають лише англomовний інтерфейс, високі ціни на підписку та недоступні для користувачів українського регіону. Нові випуски доступні через 6 місяців після випуску друкованих, а швидше можна отримати тільки придбав найдорожчу підписку.

5. Український ринок цифрових візуальних книг усе ще перебуває на стадії становлення. З 2022 року видавництва почали активніше видавати візуальні книги, але лише у друкованому варіанті. В Україні немає платформ, які надають доступ до ліцензійних цифрових візуальних книг, що змушує користувачів, які не можуть собі дозволити купити друковану версію, звертатись до піратських платформ або до міжнародних сервісів. Основними проблемами ринку цифрових візуальних книг є труднощі з отриманням ліцензії, відсутність державної підтримки галузі та піратські платформи.

6. Закордонні платформи мають значну перевагу завдяки розвиненим технологіям, доступній монетизації та глобальній аудиторії. Створення ліцензійної платформи для візуальних книг з інтеграцією інтерактивних технологій може більше популяризувати візуальні книги на україномовному ринку. Також вийти на міжнародний ринок допоможе співпраця з провідними платформами, такими як Webtoon, Tapas та Amazon Kindle. Також важлива

підтримка державою видавництв, введення у шкільну програму візуальних книг та наповнення бібліотечних електронних фондів.

Таким чином, у цифрових візуальних книг є великий потенціал як на міжнародному інформаційному ринку, так і в Україні. Для України шлях до їхньої популяризації тільки починається, чому має сприяти розробка унікальних платформ та використання світового досвіду.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bhaskar J. The Impact of Audio visual Media TV AND Internet on Adolescents in Indore City. 2015. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Impact-of-Audio-visual-Media-TV-AND-Internet-on-Jeslin/8c4138ec1b5d6d148b4b75f09f65356c4ba7c4b4#related-papers>
2. Brenner R. E. Understanding Manga and Anime. ABC-CLIO, 2007. 356 p. ISBN 0313094489. URL: https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/479312/mod_resource/content/1/1.%20Robin%20E.%20Brenner%20-%20Understanding%20Manga%20and%20Anime-Libraries%20Unlimited%20%282007%29.pdf
3. Chute H. Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics. Columbia University Press, 2010. 316 p. ISBN 9780231150637
4. Chute H. Why Comics? From Underground to Everywhere. Harper, 2017. 467p. ISBN 978-0062476807.
5. Cicchelli V. When Global Hallyu meets Global Youth: Reception, Amateurship, and Prosumption. BRILL 2024. URL: https://www.academia.edu/79098229/When_Global_Hallyu_meets_Global_Youth_Reception_Amateurship_and_Prosumption_BRILL_2024
6. Eisner W. Theory of Comics & Sequential Art. Poorhouse Press, 1985. 165 p. ISBN 978-0961472801. URL: <https://alphalight.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf>
7. Finnegan C. Changing Visual Media from the Mid-Twentieth Century to the Digital Age. Photographic Presidents (2021). URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Changing-Visual-Media-from-the-Mid-Twentieth-to-the-Finnegan/2c7edf7d4752ac24c3807167c5ad51c19b4a779e>
8. Global transcreators and the extension of the Korean webtoon IP-engine. Media, Culture & Society 42 (2020): 40-57. URL:

- <https://www.semanticscholar.org/paper/Global-transcreators-and-the-extension-of-the-Yecies-Shim/f9fe8bfb4d4e6c3c25af44c9148fef24b8fe27d3>
9. Jang W., Song J. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura* (2017): 168-187. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Webtoon-as-a-New-Korean-Wave-in-the-Process-of-Jang-Song/11b90486cceb4214ae453b4ae3459cfb73635101>
 10. Jeong J.. Webtoons Go Viral?: The Globalization Processes of Korean Digital Comics. URL: <https://accesson.kr/kj/assets/pdf/8510/journal-60-1-71.pdf>
 11. Yong D. Digital convergence of Korea's webtoons: transmedia storytelling. *Communication Research and Practice* 1 (2015): 193-209. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Digital-convergence-of-Korea%E2%80%99s-webtoons%3A-transmedia-Jin/fea5327c0d0fce91c70032ac166fe1e11227a185>
 12. Kim J. Platformizing Webtoons: The Impact on Creative and Digital Labor in South Korea. URL: https://www.researchgate.net/publication/337463336_Platformizing_Webtoons_The_Impact_on_Creative_and_Digital_Labor_in_South_Korea
 13. Knickerbocker J. The Art of Literature : Cover Art, Picture Books, Illustrated Literature, and Graphic Novels. (2017). URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Art-of-Literature-%3A-Cover-Art%2C-Picture-Books%2C-Knickerbocker/eeba43e48537ec2508aa865710f8db88c1bf07d5>
 14. Kovac M., Weel A. Reading in the era of digitisation: An introduction to the special issue. *First Monday* 23 (2018). URL: <https://www.firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/9448>
 15. Lopes D. R. The Rise of the Manhwa and Webtoon Industries : An Analysis of the Cultural and Economic Impact in the Digital Age. *Oriente* 23 1, no. 84 (2023). URL: https://www.academia.edu/105829502/The_Rise_of_the_Manhwa_and_Webtoon_Industries_An_Analysis_of_the_Cultural_and_Economic_Impact_in_the_Digital_Age

16. Parc J. Park H. Kim K. The Lagged Development of the Korean Manhwa Industry from 1910 to the Present: The Formation of Negative Perceptions. ARCHIV ORIENTÁLNI 91, 2023. URL: <https://ecipe.org/wp-content/uploads/2023/07/Parc.-Park-and-Kim-2023-Manhwa-Industry.pdf>
17. Petersen R. S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. ABC CLIO, 2011. 274 p. URL: https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780313363313_A23451710/preview-9780313363313_A23451710.pdf
18. Rewriting History in Manga. Stories for the Nation. Palgrave Macmillan. 2016. 206p. ISBN 978-1137554789. URL: https://www.academia.edu/85893371/Rewriting_History_in_Manga
19. Saraceni M. The Language of Comics. Routledge, 2003. 128p. ISBN 9780415214223.
20. Suter R. Reassessing Manga History, Resituating Manga in History. (2016). URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Reassessing-Manga-History%2C-Resituating-Manga-in-Suter/252d8fb39be655f4ffc00b9216d58d567ec2fb88#citing-papers>
21. Thompson, J. Manga: The Complete Guide. Ballantine Books, 2007. 592p. ISBN 978-0345485908
22. Wright, B. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. Johns Hopkins University Press, 2003. 350p. ISBN 978-0801874505
23. Баран Н., Гнаткович О. Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. Молодий вчений. № 5 (93). 2021. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/565>
24. Бежан О. А. Наратив графічного роману в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури. 2017. Вип. 1. С. 20-27. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/zrgf_2017_1_5
25. Белов Д. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук. 2020. Вип. 5. С. 29–42. URL: <http://librinfosciences.knukim.edu.ua/article/view/205728/205798>

- 26.Белов Д. Комікс у практичній діяльності бібліотек України. Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук. Вип. 7 (2021). С. 42-56. URL:
https://www.researchgate.net/publication/352389939_Comics_in_the_Practical_Activity_of_Ukraine_Libraries
- 27.Белов Д. Комікс як продукт інформаційної культури// Наукові праці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського. 2018. Вип. 49. С. 83-103. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/npnbuimviv_2018_49_9
- 28.Гудошник О. Воєнний комікс як медіа: українські та світові графічні наративи. Медіанаративи : колективна монографія (pp.43-58) Ліра: 2022. URL:
https://www.researchgate.net/publication/358623125_Voennij_komiks_ak_media_ukrainski_ta_svitovi_graficni_narativi
- 29.Гудошник О. Комікс як інструмент сучасної наукової комунікації// Вісник Національного університету “Львівська політехніка”: журналістика. № 1 (5), 2023. С 70-79. URL: <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2023/feb/29885/12.pdf>
- 30.Колісник О.В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19963/1/GDIVP_mono_2022_P0_16-034.pdf
- 31.Космацька Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури Мова і культура. 2012. Вип. 15, т. 4. С. 15-20. URL:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mik_2012_15_4_5
- 32.Панасенко М. О. Манхва та вебтун як різновиди міжкультурної комунікації. Міжкультурна комунікація в контексті глобалізаційного діалогу: стратегії розвитку : матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції, 25–26 листопада 2022 р., м. Одеса. Ч. 1. Львів – Торунь :Liha-Pres, 2022. С. 262-266. URL:
<https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi73/0053554.pdf#page=262>
- 33.Специфіка створення веб-коміксу. Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції, м.

Київ, 27 квітня 2022 року. В 2-х т. Т. 1. Київ : КНУТД, 2022. С. 229-231.

URL:

https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/21011/1/APSD_2022_V1_P229-231.pdf

- 34.Троян Т. Г. Формування комікс-культури: переваги, функції, значення// Міжнародний науковий журнал "Інтернаука". 2018. № 7(1). С. 22-26. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/mnj_2018_7%281%29_6
- 35.Українська графічна проза на шляху до популярності. 2016, URL: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels/>

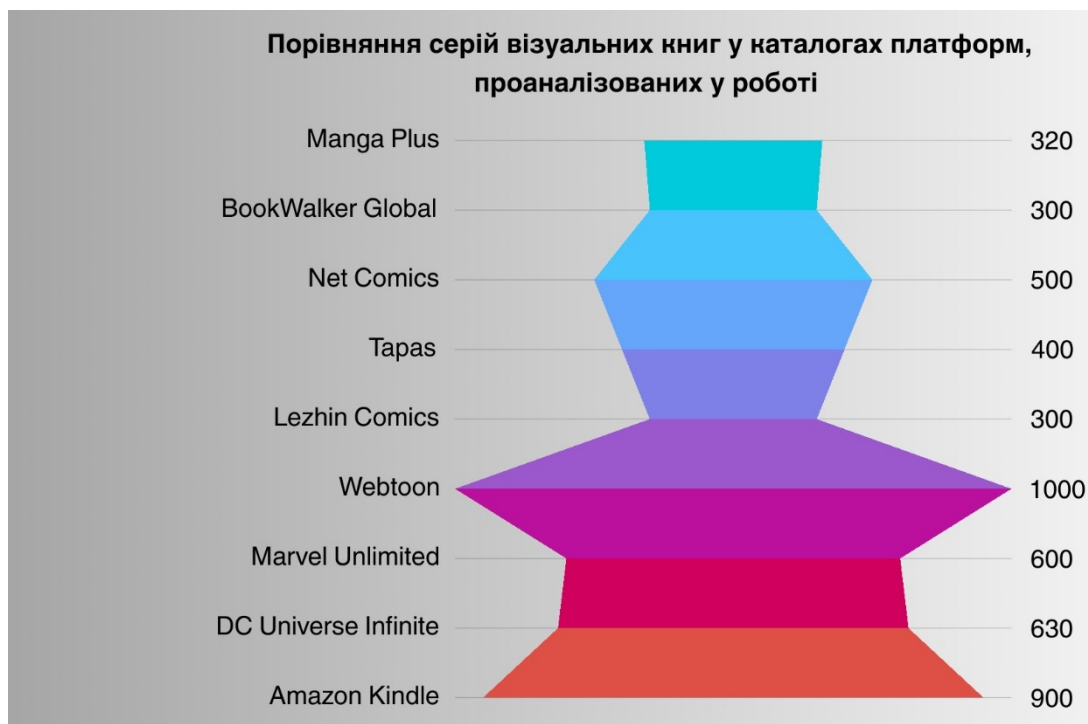
ДОДАТКИ

Додаток А

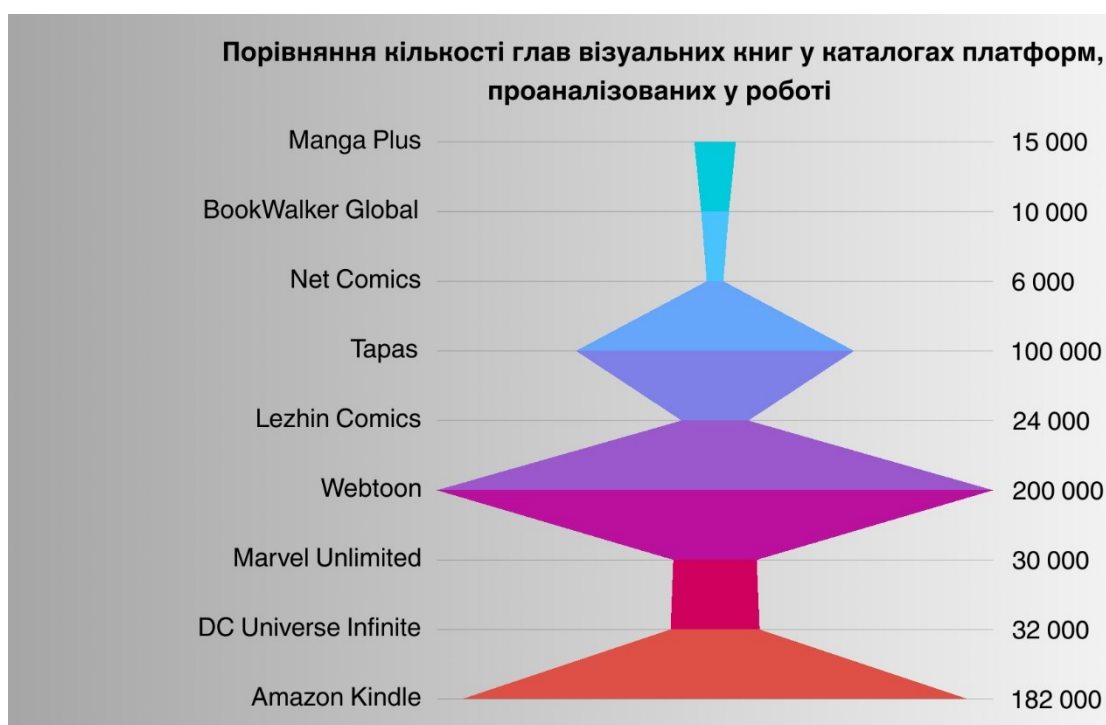
Відмінності форм візуальних книг

	Манга	Манхва	Вебтун	Комікс	Графічний роман
Країна походження	Японія	Південна Корея	Південна Корея	США, Велика Британія	Різні країни (США, Франція)
Формат читання	Справа наліво	Зліва направо	Зверху вниз (вертикальна прокрутка)	Зліва направо	Зліва направо
Кольоровість	Здебільшого чорно-біла	Чорно-біла	Повноколірна	Часто повноколірна	Повноколірна або змішані
Кількість сторінок у главі	15–40 сторінок	15–30 сторінок	3–13 сторінок	20–30 сторінок	100+ сторінок (залежно від видання)
Кількість панелей на главу	30–60 панелей	40–80 панелей	70–150 панелей	30–50 панелей	Варіюється (80–300 панелей)
Випускається	Главами в журналах або томами	Главами або томами	Епізодами онлайн	Окремими випусками або серіями	Як цілісна книга або серія
Основні жанри	Шонен, сейнен, сьодзьо, дзьосей	Фентезі, романтика, драма	Романтика, драма, фентезі	Супергеройка, наукова фантастика, пригоди	Біографія, драма, фантастика
Найвідоміші представники	Naruto, One Piece, Attack on Titan	Solo Leveling, The God of High School	Lore Olympus, True Beauty	Spider-Man, Batman, X-Men	Maus, Persepolis, Watchmen
Типова аудиторія	Широка аудиторія	Молодь, молоді дорослі	Підлітки та молодь	Широка аудиторія	Доросла та нішова аудиторія
Формат публікації	Друковані журнали, онлайн-платформи	Онлайн та друк	Онлайн-платформи	Друковані та цифрові платформи	Переважно друк, але є цифрові версії
Інтеграція з іншими медіа	Аніме, відеоігри, фільми	Аніме, дорами	Дорами, адаптації на Netflix	Фільми, серіали, відеоігри	Екранізації, адаптації на Netflix
Тенденції поширення	Глобальна популярність через аніме	Поширюється завдяки вебтунам	Домінує на мобільних платформах	Розвивається завдяки франшизам Marvel і DC	Зростає популярність у нішах (література, мистецтво)

Порівняння серій візуальних книг у каталогах платформ, проаналізованих у роботі



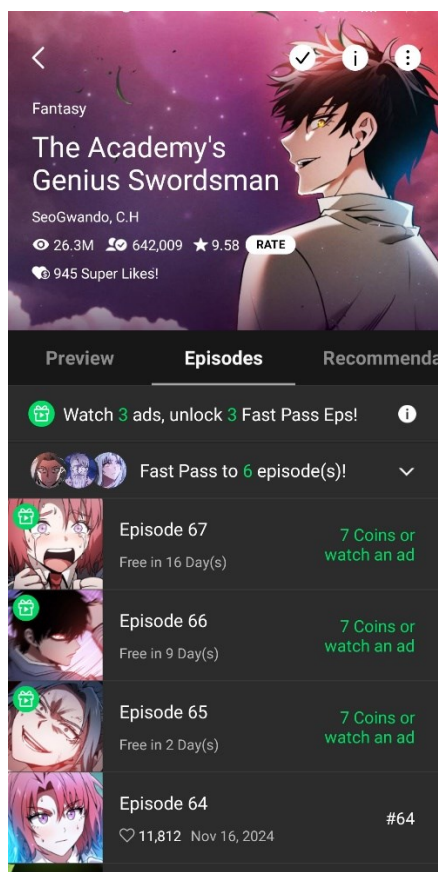
Порівняння кількості глав візуальних книг у каталогах платформ, проаналізованих у роботі



Розклад виходу нових епізодів на платформі Webtoon

 ORIGINALS GENRES POPULAR CANVAS  WEBTOON SHOP Creators 101 Publish Log In						
ONGOING COMPLETED						
Ongoing Series						
by Popularity ✓						
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
A Savage Proposal Romance	The Mafia Nanny Romance	School Bus Graveyard Thriller	Drama To Whom It No Longer Concerns LICO / fairydragon 1M	Love 4 a Walk Romance	Swolemates Comedy	The Remarried Empress Fantasy
The Reborn Young Lord is an Assassin Fantasy	Down To Earth Romance	Marionetta Fantasy	Fantasy Osora ToniRenea 1.6M	The Age of Arrogance Fantasy	I Thought My Time Was Up! Romance	My In-Laws are Obsessed with Me Fantasy
I'm the Queen in This Life Fantasy	Not Your Typical Reincarnation Story Romance	The Dragon King's Bride Romance	Fantasy The Greatest Estate Developer Lee Hyun Min / Kim Hyeon Goo 10.6M	Selfish Romance Romance	The Empress's Two Wolves Romance	Childhood Friend Complex Romance
To The Stars and Back Slice of Life	Omniscient Reader Action	Teenage Mercenary Action	Romance I Am the Villain Seiji 4M	Cinderelle Romance	A Spell for a Smith Fantasy	Do You Like Tomboys? Comedy

Читання вебтуну у мобільному додатку Webtoon з різними варіантами монетизації



Емакі - сувої з ілюстраціями та текстом, на яких історії передавалися у візуальному форматі



Укьо-е епохи Едо - гравюри, що зображували сцени з повсякденного життя



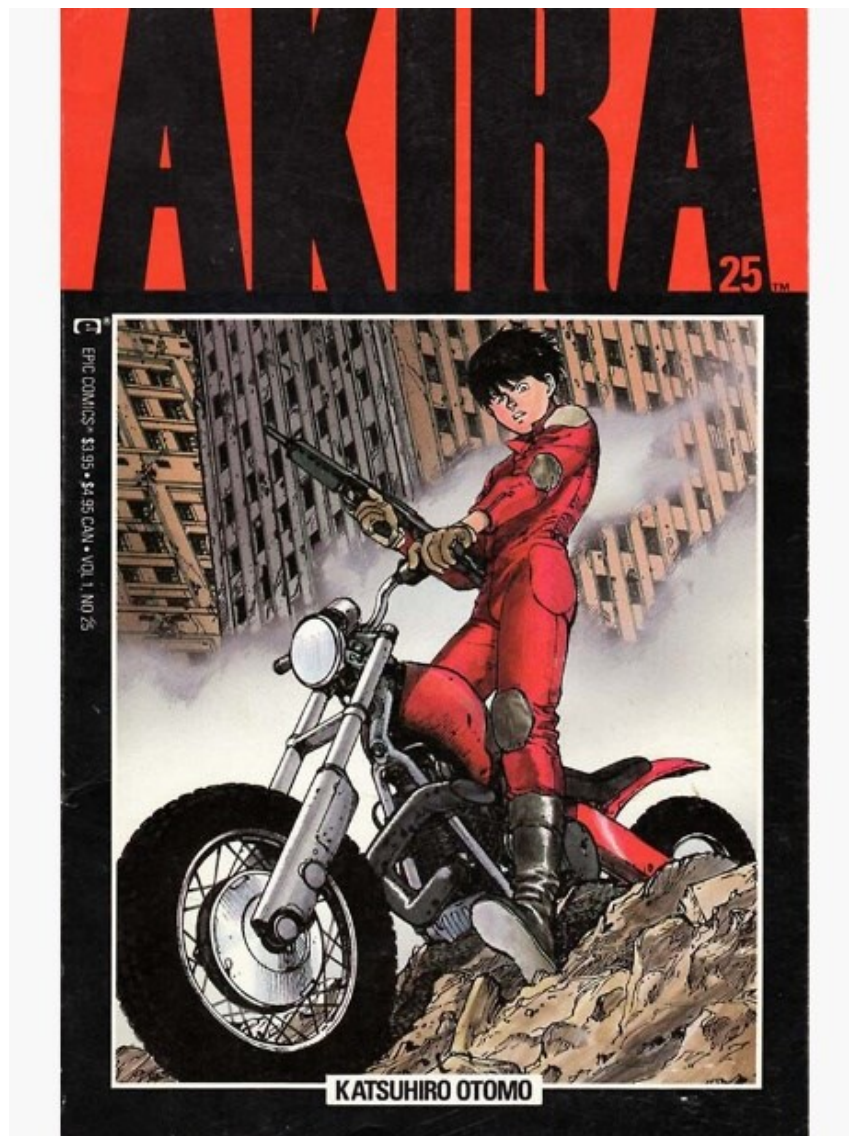
Сторінки з видання "Hokusai Manga" японського митця Кацусіки Хокусай



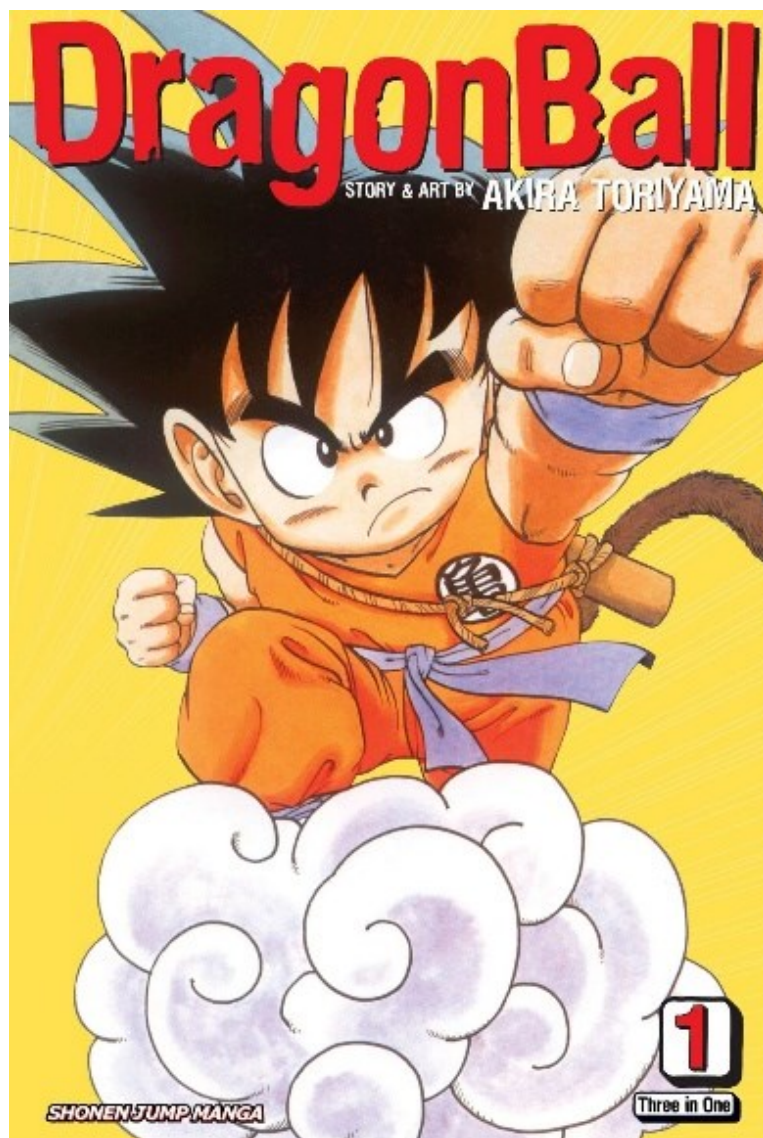
Обкладинка "Astro Boy" – найвідомішої манги митця Осами Тедзуці



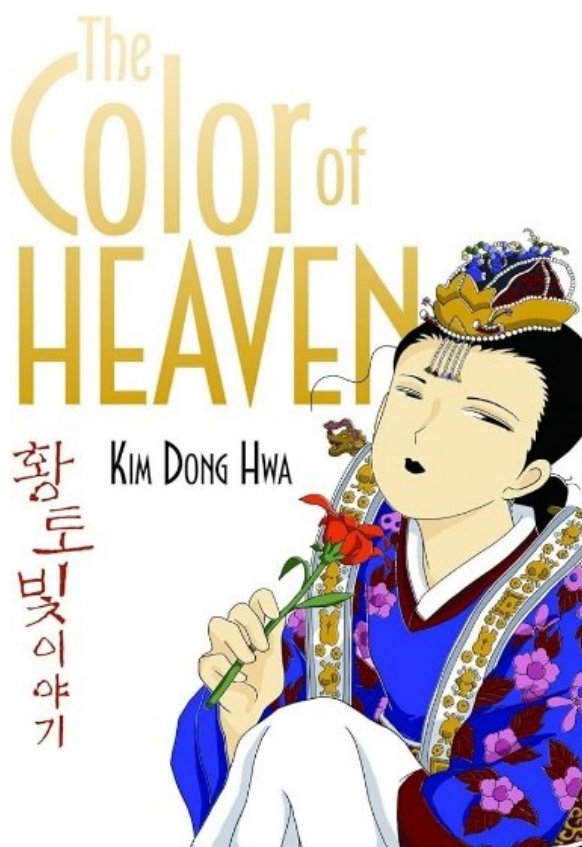
Обкладинка манги Akira митця Кацухіро Отомо



Обкладинка манги Dragon Ball митця Акіри Торіями



Обкладинки манхви The Color Trilogy від автора Кім Дон Хва



Обкладинка друкованого видання манхви Solo Leveling, яку видали в Україні.



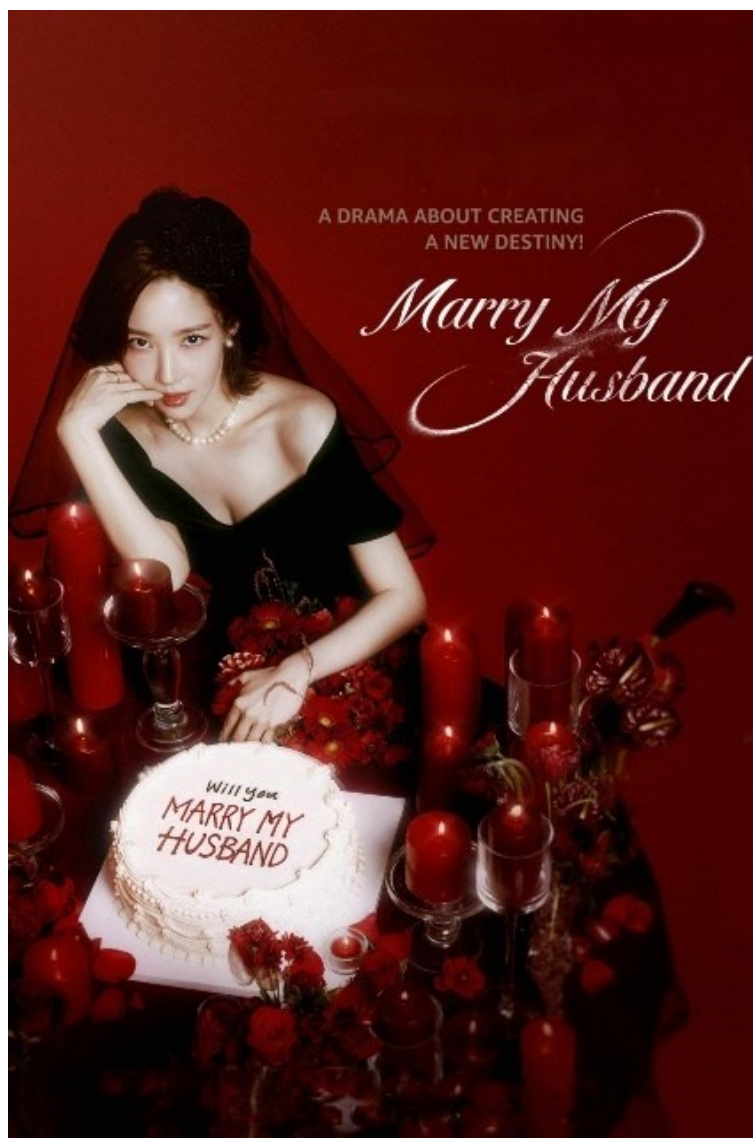
**Обкладинка друкованого видання вебтуну Lore Olympus, який видали в
Україні**



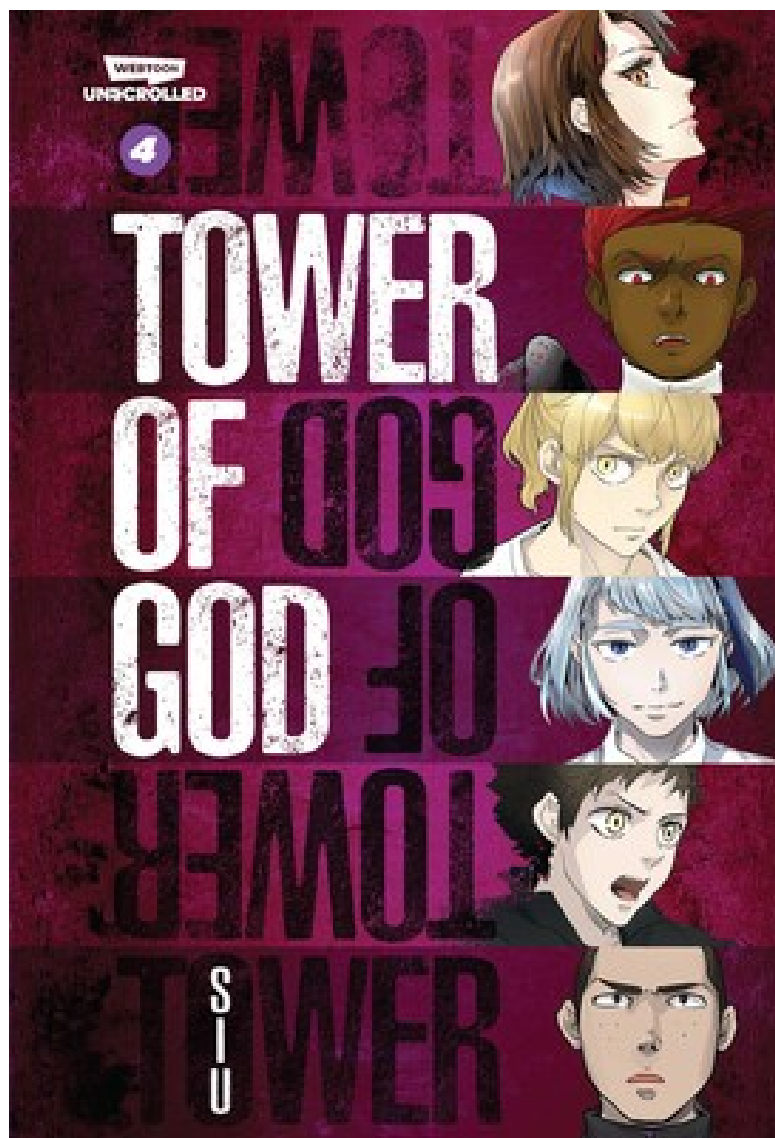
**Обкладинка друкованого видання вебтуну Heartstopper, який видали в
Україні**



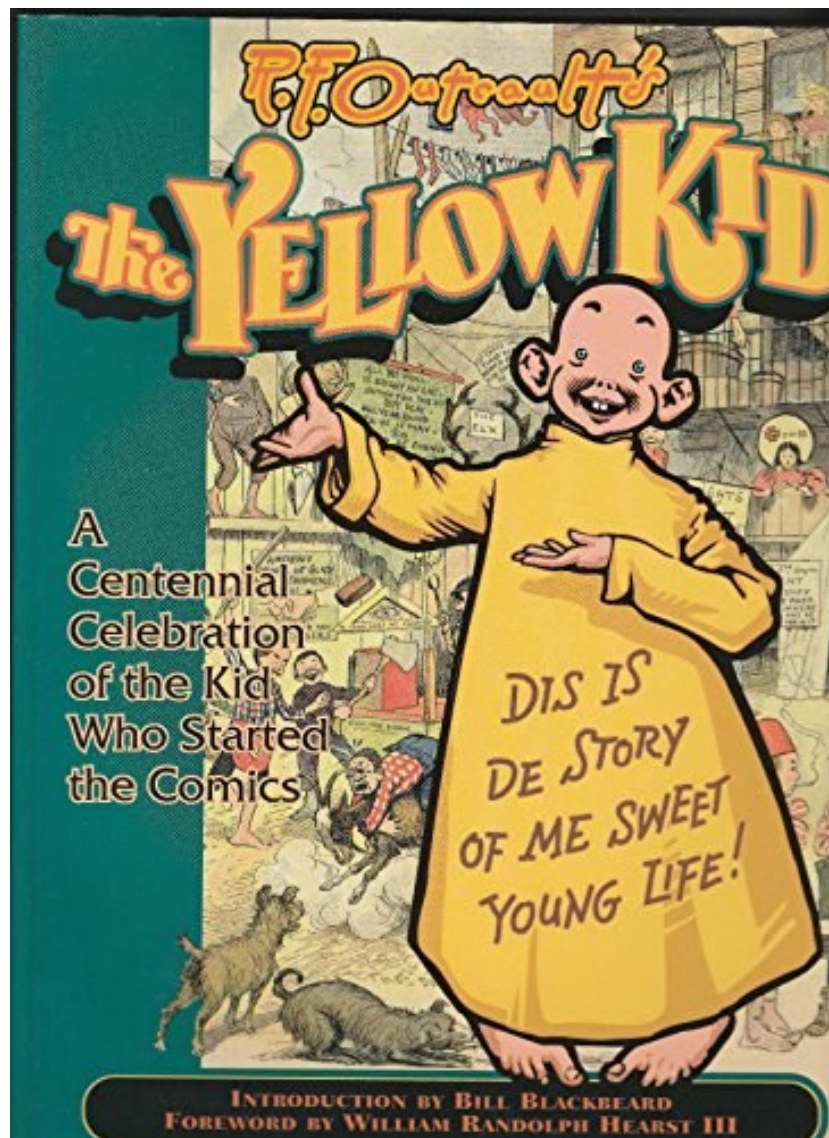
Адаптована у вигляді серіалу вебманхва **Marry My Husband**



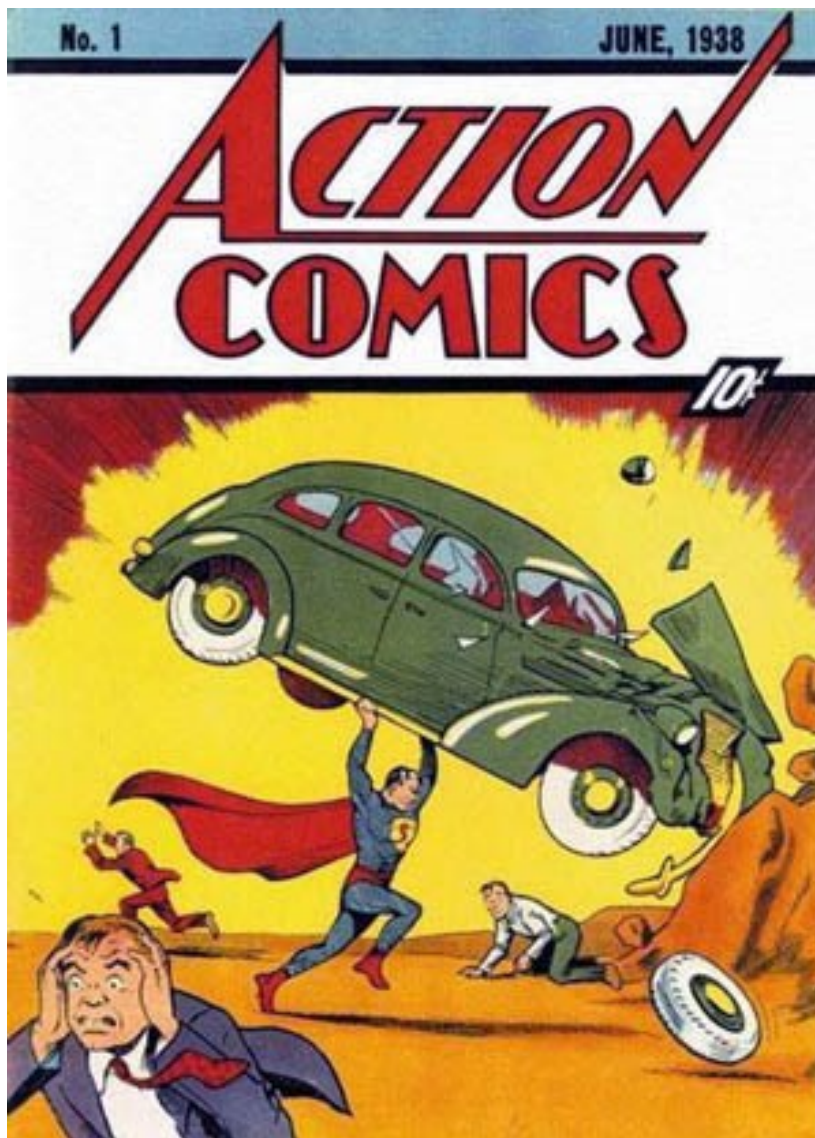
Адаптований у вигляді аніме вебтун Tower of God



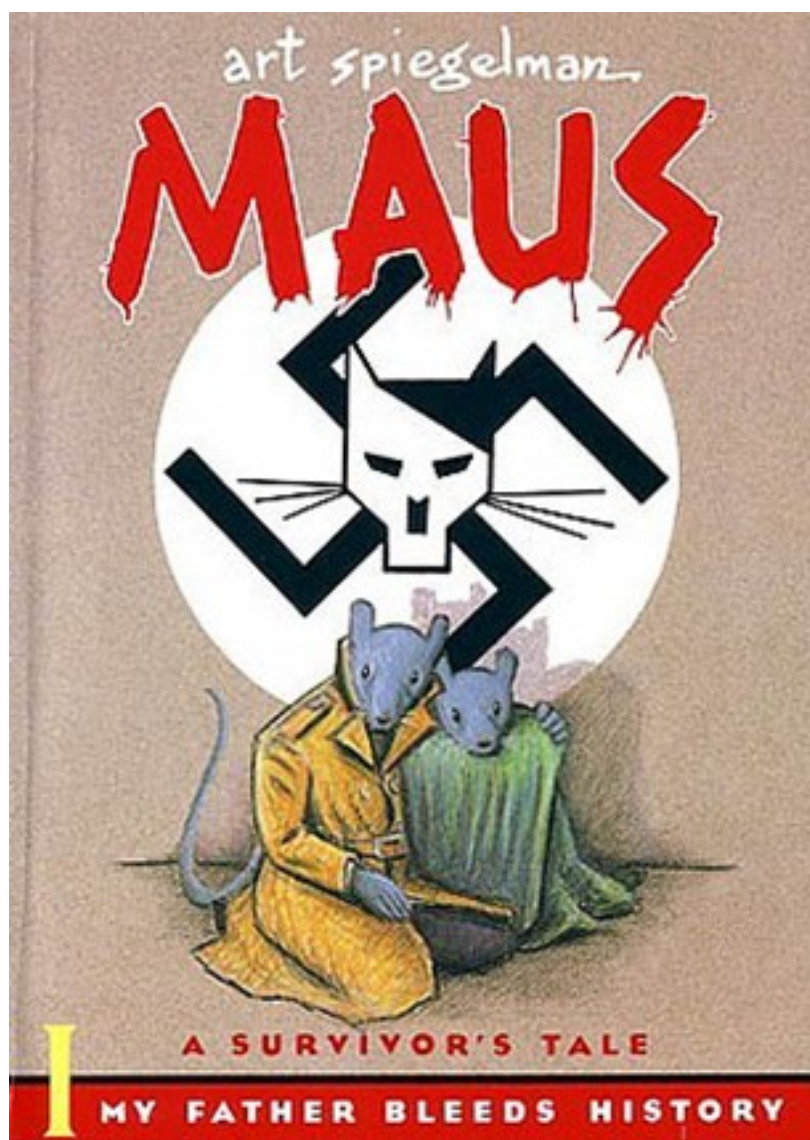
Обкладинка коміксу «The Yellow Kid»



Обкладинка «Action Comics» №1 (1938), у якому було представлено перший випуск Супермена



Обкладинка графічного роману «Maus» Арта Шпігельмана



Обкладинка графічного роману «Watchmen» Френка Міллера

