

ВЕБ–КОМИКСЫ КАК СОВРЕМЕННЫЙ ЦИФРОВОЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КОНТЕНТ

В условиях цифровизации общества и желания людей получить максимальное удобство во всем, отдельное место занимает использование для всех видов деятельности, в том числе и развлекательной – смартфонов. При помощи смартфонов можно слушать любимые книги, читать комиксы. Переход к цифровым комиксам благодаря доступности иллюстрированного контента, привел к увеличению интереса к ним. Появились сайты с комиксами, где цифровые комиксы создавались на специально разработанной для их создания платформе с рекордно высоким уровнем вовлеченности пользователей, получившее название вебтунов.

Термин «комикс» образовалось в результате слияния двух английских слов: *comic* (комический, смешной) и *strip* (полоса, картинка), так называемый рассказ в картинках, который имеет давнюю историю ещё с XVI века, когда тексты на библейскую тематику украшались рисованными иллюстрациями и гравюрами. Развитие технологий не оставило без внимания и комиксы. Вебтуны, как разновидность цифрового комикса, зародились в Южной Корее в 2003 году и на данный момент получили широкое распространение во многих других странах. Изначально в электронный формат переводились бумажные версии комиксов. Однако позже вебтуны стали создаваться с расчетом на удобное чтение со смартфонов, что стало их основным преимуществом перед печатными изданиями. Главы в таком

комиксе представляют собой длинные полосы, создаваемые как лонгриды – длинные одностраничные тексты, а не нескольких страниц.

Термин «вебтун» стал широко использоваться после того, как в 2004 году крупнейший интернет-портал и самая популярная поисковая система в Южной Корее Naver запустили платформу Naver Webtoon. Кроме этого существуют сайты с цифровыми комиксами Daum, Toomics, Kakao Page, Lezhin Comics. Однако, Naver Webtoon была и остается крупнейшей платформой вебтунов по доходам и количеству пользователей в Азии и США. На мировом рынке насчитывается 60 миллионов активных пользователей в месяц [2]. Данная платформа имеет свою систему оплаты по предоставляемому контенту, основанную на монетах (coins), за приобретение которых пользователь получает возможность открывать новые эпизоды. Система предусматривает бесплатное ознакомление с первыми несколькими главами и открытие новых за счет выплаты определенного количества монет за каждую. Возможность бесплатного открытия главы предоставляется пользователю один раз в сутки (Daily Pass ticket).

Несмотря на различные языковые барьеры и культурные различия индустрия вебтунов стремительно распространяется по всему миру. Согласно данным Корейского агентства креативного контента (КОССА), от 24 декабря 2021 года, в 2020 году рынок вебтунов Кореи достиг 843,6 миллиона долларов, что на 64,5% больше, чем в предыдущем году [1].

Растущие цифры креативного контента в значительной степени объясняются распространением мобильных технологий, ставших частью повседневной жизни. Привлекательность вебтунов в том, что это развлекательный контент в более короткой и концентрированной форме развлечений.

Глобальной проблемой нынешней webtoon-индустрии является незаконное распространение креативного контента, нарушение авторских прав по причине свободного доступа и чаще отсутствия требования оплаты

для просмотра контента. В настоящее время не существует программ гарантированной защиты, которые могли бы предотвратить копирование или распространение цифровых комиксов читателями. Дело в том, что появившиеся фан-сайты превратились в полностью глобальное сообщество с неофициальными переводами вебтунов. Эти фанатские переводы часто предоставляются сообществу бесплатно, а в некоторых случаях пытаются повторить принцип работы корейских веб-сайтов, зарабатывая нелегально. Уменьшение количества подписок, просмотров и платежей на официальных веб-сайтах в результате незаконного распространения приводит к потере дохода у авторов и владельцев платформ. Однако такие события вокруг веб-комиксов только подчеркивают интерес к этому контенту.

Основой комикса остается картинка, для которой цвет и форма, прорисовка эмоций персонажей, шрифт и его оформление имеют значение для невербальной коммуникации автора с читателем.

Таким образом, веб-комиксы вписываются в понятие современного развлекательного контента, так как являются удобным способом получения концентрированной информации, которую можно просматривать прямо со смартфонов, что, несомненно, является положительной характеристикой в условиях цифровизации общества, когда важны доступность и стабильность получения досуга. Оставаясь одним из любимых видов развлечения для людей любого возраста, комиксы трансформировались в цифровую форму согласно запросам современного информационного общества. Находясь на стыке литературы и живописи, сочетая сюжет и большое количество действующих лиц, языковые средства художественной выразительности и визуальную составляющую с уникальным графическим стилем, цифровой комикс стал особым видом искусства, продуктом новой эпохи.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. John, Рост спроса на корейский контент / John. // The Korea Creative Content Agency – КОССА [Электронный ресурс] – Seoulz, 2022. – Режим доступа : <https://seoulz.com/the-korea-creative-content-agency-kocca/>. – Дата доступа : 26.02.2022
2. Шим Бу Хен, Naver Webtoon, веб-комиксное подразделение южнокорейского интернет-портала Naver / Шим Бу Хен // The Korea Herald [Электронный ресурс]– Сеул: KOREA HERALD RUSSIAN EDITION, 2020. – Режим доступа : <https://www.herald-ru.com/post/2020/01/28/naver-webtoon>. – Дата доступа : 27.02.2022.

Моисеева А.Л., студент 120н группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Стрельченко П.С.,
старший преподаватель

**ЗАСЛУЖЕННЫЙ ЛЮБИТЕЛЬСКИЙ КОЛЛЕКТИВ
РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ ОБРАЗЦОВЫЙ ХОРЕОГРАФИЧЕСКИЙ
АНСАМБЛЬ «КУЖАЛЕК»**

Любительское творчество, сформировавшееся из пласта традиционной культуры, получило значительную популярность на современном этапе развития общества. Оно отличается разнообразием видов и форм художественной деятельности – музыкальной, изобразительной, декоративно-прикладной, театральной, хореографической и другие [1]. Любительское творчество представляет собой своеобразное социально-культурное явление, обладающее свойствами досуга и художественной культуры. Творчество включает в себя создание и исполнение художественных произведений посредством любительской деятельности.