

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри дизайну

Віктор КАРПОВ

Протокол засідання кафедри

№ 6 від 17 листопада 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

**КОМУНІКАЦІЙНИЙ ДИЗАЙН КНИЖКОВОГО ВИРОБНИЦТВА
ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ (НА ПРИКЛАДІ КНИЖКИ-ГРИ «ТІНІ
ДОЛИНЦВІТУ»)**

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.04 Комунікаційний дизайн і територіальна айдентика

Другий (магістерський) освітній рівень

Здобувач вищої освіти: Іщенко Анастасія Павлівна

група КДТА-1-24-1.4д

Науковий керівник: доктор історичних наук

Карпов Віктор Васильович

Куратор дизайн-проекту: старший викладач кафедри дизайну

Балабуха Наталія Миколаївна

Рецензент: кандидат мистецтвознавства

Лежнєв Олександр Олександрович

Київ – 2025

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ	3
ВСТУП	5
 РОЗДІЛ І. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ОСНОВИ ЕВОЛЮЦІЇ КНИЖКОВОГО ФОРМАТУ	
1.1 Трансформація книжкового видання: від пласких ілюстративних до об’ємних інтерактивних форматів	10
1.2 Генезис та функції ігрових елементів у структурі тексту.	14
1.3 Комунікаційний дизайн у видавничій діяльності, як інструмент зв’язку автора, ілюстратора та читача	20
 РОЗДІЛ ІІ. ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕНДЕНЦІЙ КНИЖКОВОГО РИНКУ ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ	
2.1. Проблематика сприйняття книги дітей покоління «альфа»	28
2.2. Тенденції в дизайні видань дитячої літератури: кольори, шрифти, ілюстрації	33
2.3. Аналіз українського книжкового ринку	37
 РОЗДІЛ ІІІ. РОЗРОБКА КНИЖКИ-ГРИ «ТІНІ ДОЛИНЦВІТУ»	
3.1 Концепція книжки-гри: поєднання художнього змісту та інтерактивного дизайну	42
3.2. Етапи створення «Тіні Долинцвіту»: від задуму до реалізації	45
3.3. Оцінка ефективності дизайну та інтерактивності проєкту	51
 ВИСНОВОК	 59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	62
ДОДАТКИ	69

АНОТАЦІЯ

Іщенко А.П. «Комунікаційний дизайн книжкового виробництва дитячої літератури (на прикладі книжки-гри «Тіні Долинцвіту»)). Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025, 91 с.

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню та практичній реалізації книги-гри як інструменту комунікаційного книжкового дизайну, ключова роль якого полягає у залученні дітей (покоління «Альфа») до процесу читання. Актуальність теми зумовлена необхідністю адаптації традиційних книжкових форматів до нових когнітивних потреб сучасної дитячої аудиторії, яка зростає в умовах домінування цифрових технологій і вимагає високодинамічного, конкурентоспроможного інтерактивного контенту. У дослідженні проведено комплексний аналіз еволюції книжкового видання від плоских ілюстративних форм до об'ємних інтерактивних форматів, таких як «рор-ур». Також проведені аналіз та дослідження поняття «книга-гра» з її варіативностями: текстовими та візуальними – та її місце в книжковому ринку. Встановлено взаємозв'язок між дизайнером, автором та читачем, а також розкрита роль комунікаційного дизайну в створенні видань. Задля кращої оцінки актуального стану ринку та проблематики відносин дитини з книгою було проведено соціологічне опитування, результати якого використанні в дослідженні. Завдяки проведеному опитуванню та дослідженню конкретних властивостей інтерактивних видань було визначено шлях створення книги-гри, яка б зацікавила дитину, оточену цифровими платформами, що реалізовано в дизайнерському проєкті – книжці-грі «Тіні Долинцвіту».

Ключові слова: *книга-гра, комунікаційний дизайн, «рор-ур», книжковий дизайн, дизайн дитячої літератури, дизайн фентезі книг.*

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

Іщенко Анастасія Павлівна

ABSTRACT

The qualification work is devoted to the research and practical implementation of the game book as a tool of communication book design, the key role of which is to involve children (the "Alpha" generation) in the reading process. The relevance of the topic is due to the need to adapt traditional book formats to the new cognitive needs of the modern children's audience, which is growing in the conditions of dominance of digital technologies and requires highly dynamic, competitive interactive content. The study conducted a comprehensive analysis of the evolution of book publishing from flat illustrative forms to three-dimensional interactive formats, such as "pop-up". The analysis and research of the concept of "game book" with its variations: textual and visual - and its place in the book market were also conducted. The relationship between the designer, author and reader was established, and the role of communication design in the creation of publications was also revealed. In order to better assess the current state of the market and the issues of a child's relationship with a book, a sociological survey was conducted, the results of which were used in the study. Thanks to the survey and research into the specific properties of interactive publications, a way was determined to create a game book that would interest a child surrounded by digital platforms, which was implemented in the design project - the game book "Shadows of the Valley Blossom".

Keywords: game book, communication design, "pop-up", book design, children's literature design, fantasy book design.

ВСТУП

Актуальність. Книга, як явище, супроводжує людину протягом життя, проходячи власний еволюційний шлях – від наскельних написів до цифрових форматів. Вона містить казки, пригодницькі оповіді, наукову фантастику, детективи, поезії та інші жанри, які впливають на формування особистості, соціалізацію та розвиток уяви. Саме тому знайомство з книгою, утворення першого досвіду, коли рядки тексту читаються самотужки, є важливим етапом для дитини. Книга має виконати освітню місію, чому сприяє любов до читання, а дизайнер – комунікаційну, допомагаючи сформувати та підтримати емоційний зв'язок з виданням. Комунікаційний дизайн відіграє ключову роль у візуальному сприйнятті книги, оскільки через візуальні образи передається інформація та емоційний посил. Кольори, стилі, композиція, типографіка викликають асоціації, створюють настрій, формують уявлення про зміст книги ще до її прочитання. Дизайнер, таким чином, не лише оформлює текстову інформацію, а й вибудовує багаторівневу комунікацію з читачем.

Розвиток цифрових технологій вплинув на сприйняття інформації дітьми – гаджети стали основним засобом комунікації та розваг. Діти часто сприймають друковані книги як менш цікаві, порівняно з інтерактивними цифровими форматами. Це зумовлено відсутністю досвіду використання книги як основного джерела інформації [27]. Водночас тривале використання гаджетів може негативно впливати на моторику, когнітивні навички, концентрацію уваги, пам'ять і креативність. На відміну від цього, читання друкованих книг сприяє формуванню емпатії, розвитку уяви, критичного мислення, розширенню словникового запасу та покращенню мовленнєвих навичок, що позитивно впливає на соціалізацію та загальний розвиток дитини [44]

Тому «книжка» має прогресувати у формах, щоб вразити та зацікавити молодого читача не тільки змістовно, але й візуально. Це підвищить рівень здатності конкурувати з цифровими розвагами, зокрема через впровадження

інтерактивності. Адаптація видань, синтез тексту, ілюстрації та гри для сучасних дітей, які виростають у цифрову еру, де взаємодія з мультимедійним контентом стала звичним способом отримання інформації, допомагає зробити читання більш захопливим та відповідним їхнім очікуванням. Використання таких елементів, як висувні віконця, тактильні матеріали, головоломки, лабіринти, наклейки тощо, розвиває моторику, сенсорне сприйняття, когнітивні навички та креативність. Інтерактивність дозволяє дитині стати активним учасником подій, розвиваючи критичне мислення та вміння вирішувати проблеми. Це робить процес навчання більш захопливим, результативним та сприяє кращому запам'ятовуванню інформації.

Ще одним фактором актуальності теми кваліфікаційної роботи є залучення української мітології на основі інтеграції із сучасною літературою. Пізнання української мітології сприяє формуванню самовизначеності особистості та національної ідентичності, допомагаючи зрозуміти власні корені, історію та культурну спадщину. Образи лісових духів, фантастичних створінь і чарівних подій розвивають уяву, стимулюють фантазію та спонукають до творчості, що сприяє креативному мисленню та здатності знаходити нестандартні рішення. Мітологія також містить уроки, які допомагають формувати моральний світогляд дитини, розвивають емпатію, емоційний інтелект і екологічну відповідальність.

Актуальність теми дослідження обумовлена необхідністю адаптації традиційних книжкових форматів до потреб і вподобань сучасних дітей, а також важливістю підтримки їхнього когнітивного, емоційного та творчого розвитку через читання. Унікальність книги-гри полягає в її здатності не лише захопити увагу дитини, але й створити емоційний зв'язок із текстом, що сприяє глибшому розумінню та залученню до процесу читання.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.
Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені

Бориса Грінченка. Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових видань, керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. №5).

Метою кваліфікаційної роботи є створення дизайну інтерактивної книжки для дітей шкільного віку, яка сприятиме формуванню стійкої зацікавленості до читання та забезпечить інтеграцію ігрових і освітніх комунікаційних елементів.

Основні завдання роботи:

- Проаналізувати історико-теоретичні основи трансформації книжкового видання від пласкої ілюстрації до об'ємних інтерактивних форматів, зокрема «рор-уп» та гіпертекстуальної ігрової архітектури як засобів подолання пасивності читання.
- Визначити комунікаційний дизайн як інструмент зв'язку між автором, ілюстратором та читачем, обґрунтувавши його вплив на психологічні аспекти сприйняття;
- Провести емпіричне дослідження (опитування) для виявлення ключових перешкод у популяризації читання серед покоління «Альфа» та актуального попиту на інтерактивні формати і національний контент;
- Проаналізувати сучасні тенденції у графічному дизайні дитячої літератури (ілюстрації, графічні рішення внутрішнього блоку та обкладинки, шрифтові вподобання);

- Оцінити можливості використання книги в освітньому процесі, а також у позашкільній діяльності дітей, орієнтуючись на популяризацію читання як розвивальної активності;
- Розробити концепцію книги-гри, яка поєднує елементи настільної гри, задля залучення дітей до читання та стимулювання їхньої уяви й творчості;
- Виконати дизайнерський проєкт.

Об’єктом дослідження є комунікаційний вплив дизайну дитячої літератури та настільних ігор на розвиток дітей шкільного віку. Дослідження зосереджене на книзі як культурному й освітньому інструменті, а також на її потенціалі у формуванні читацької культури.

Предметом дослідження є дизайн книги-гри «Тіні Долинцвіту», яка поєднує текстовий, графічний та ігровий елементи з метою залучення дітей до читання.

Методи дослідження включають аналіз теоретичних джерел, соціологічне опитування, порівняльний аналіз сучасних інтерактивних форматів і практичну апробацію створеного дизайну.

Наукова новизна (теоретичне значення) кваліфікаційної полягає у комплексному аналізі комунікаційного дизайну в контексті дитячої літератури з урахуванням сучасних тенденцій інтерактивності та ігрової механіки. У роботі здійснено дослідження синтезу традиційних і сучасних підходів у графічному оформленні дитячої літератури з метою створення інтерактивного продукту, який поєднує освітні та розважальні функції, а також розроблено рекомендації щодо ефективного використання візуальної комунікації в інтерактивних книгах-іграх. Новизна також полягає у вивченні впливу книги-гри на когнітивний та емоційний розвиток дітей шкільного віку, а також у виявленні особливостей формування зацікавленості до читання за допомогою інтеграції ігрових елементів у структуру літературного твору.

Практичне значення роботи полягає у створенні книги-гри, яка може бути використана як засіб для освітнього процесу, розважальних ігор, а також як ефективний інструмент для підтримки читацького інтересу дітей шкільного віку.

Апробація результатів дослідження. Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка та на практичних заняттях під час освітнього процесу.

Здобувачем вищої освіти оприлюднено результати дослідження на конференції:

1. Іщенко Анастасія. Дизайн книг-ігор для цифрового покоління: інтеграція наративно-ігрового балансу та принципів UX для підвищення залученості та доступності. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Збірник матеріалів науково-практичної конференції, м. Київ. 16-17 квітня 2025 року / Ред. кол.: В.В. Карпов (голова), О.В. Ковальчук, О.В. Головка та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 70-74.

2. Іщенко Анастасія. Візуальний наратив війни в сучасній дитячій українській літературі. *Ucraina libertatem*. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни. Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол.: О.В. Ковальчук (голова), М. І. Циганик, В.В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 130-138.

Структура. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, включно з трьома підрозділами в кожному, висновку, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ І

ІСТОРИОГРАФІЯ ТА МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Трансформація книжкового видання: від плоских ілюстративних до об'ємних інтерактивних форматів

Упродовж століть книга, як комунікаційний інструмент, виконувала першочергову функцію – передачу інформації. Візуальний супровід, починаючи з епохи літописання, відігравав значну роль у цьому процесі комунікації.

Дослідниця Майя Бабкіна [23, с. 6] зазначає, що ілюстрація в книжці вирішує завдання образного розкриття текстового наративу, несе доповнення і розвиток словесної інформації та впливає на процеси сприйняття. Тому для дитини, якого б віку вона не була, візуальний наратив був рівнозначний текстовому, ба навіть – домінуючим.

З часом, у відповідь на зміни в когнітивних та психологічних потребах наступних поколінь та її високу потребу у тактильному та візуально динамічному продукті, книжкове видання пережило дану трансформацію – додавання інтерактивності та об'ємності. Цей еволюційний процес у проєктній культурі отримав визначення як «пошук альтернативних книгоформ», оскільки книга перестає бути виключно пасивним носієм інформації, набуваючи ознак створеного Касьяненко у своїй дисертації визначення «оречевлення» та вимагаючи активної взаємодії [39, с. 162].

Обґрунтованість цього переходу в бік інтерактивності підтверджується історично. Дослідниця історії рухомих книг Енн Монтанаро зазначає, що перші спроби інтерактиву в книжці, з'явилися ще у Середньовіччі у наукових трактатках, а вже у XVI столітті клапани використовувалися в анатомічних атласах для передачі географічних знань. Однак, і набагато раніше інтерактивність, як явище науки та поєднання інформації з шукачем, на прикладі обертових дисків в племенах Майя чи давніх Шумерів, була тим

важелем натхнення для видань. Тим самим Енн Монтанаро довела, що прагнення до функціональної інтерактивності – тобто, підвищення рівня комунікації – не є викликом сучасності, а поступовим розвитком такої потреби [9, с. 36]. У дитячій літературі цей механізм набув ігрової та естетичної функції.

Згідно з дослідженням, присвяченими художньому проектуванню архітектури книги та оснащення її додатковими елементами і є тими засобами необхідними для розширення її функціонального потенціалу [27, с. 14]. Саме тому конструктивні особливості сучасної книги, що включають прорізи, перфорації, вирізки та фігурні елементи, обгрунтовані необхідністю досягти об'ємності та динамічності зображення. Цей ефект посилюється інтеграцією таких технологій, що можуть поєднувати паперову основу із навколишньою динамікою [46]. Одна з таких інновацій була створена ще в XIX столітті в серії «*Dame Wonder's Transformations*» лондонського видавництва «*Dean & Son*». У таких виданнях застосовувався механізм наскрізного отвору : однаково круглий отвір на кожній сторінці дозволяв бачити одне незмінне обличчя, проілюстроване на останній сторінці (див. дод. А, рис. 1). Коли читач гортав книгу, то змінювалося середовище, у якому перебував герой: костюми, оточення – усе, окрім обличчя, яке залишалося незмінним. Це забезпечувало цікавий візуальний ефект і вимагало дії читача для зміни сцени, тим самим закладаючи основи активного залучення. Цей принцип зміни тіл або голів був продовженням більш ранніх технік, як використання прозорої слюди у XVII (див. дод. А, рис. 2) столітті для створення накладок на обличчя з метою зміни головних уборів та інше [11, с. 1].

Пізніше, це ж видавництво розвинуло формат, замінивши пласке ілюстроване обличчя на тривимірну голову. Цей крок посилив предметність книги та пропонував читачеві можливість змінювати емоції обличчя, адаптуючи його до ілюстрації. Навіть у XX столітті ефект з використанням дірки трансформувалася для різних комунікаційних цілей, зокрема для

ідентифікації та персоналізації. Видання «Mirror Book for Boys» (1949) (див. дод. А, рис. 3) використовували дзеркало замість ілюстрації, щоб читачі могли бачити власне обличчя, вбудоване в різні образи. А в 50-х роках ХХ століття у серії «Look at Me» (див. дод. А, рис. 4) пропонувалося вклеювати фотографію дитини, щоб вона могла побачити себе у ролі різних професій [11, с.15].

У статті Касьяненко згадується сучасний аналог «дзеркального видання», однак тепер його функція дещо відмінна, однак основне завдання – залучення читачів шляхом зацікавленості до нових форм – виконувала [39, с.67].

Найголовнішим об'єктом проєктної трансформації книги стало широке застосування «рор-уп» - феномену паперової інженерії, яка в свою чергу еволюціонувала, як зазначалося раніше, від суто функціональних до розважальних та ігрових цілей. Перехід до розважальної функції розпочався у ХVІІ столітті з винаходу «Harlequinade» Роберта Сойєра, який використовував складені клапани для комбінування зображень (див. дод. А, рис. 5). Та саме завдяки німецькому інженеру Лотару Меггендоферу відбулося покращення промислового видавництва таких типів книжок, що допомогло перетворити видання на «театральний досвід». Сам термін «рор-уп» виник у 30-х роках ХХ століття у США, як маркетингова назва для конструкцій, що вискакують зі сторінки.

У ХХІ столітті «рор-уп» книги набувають нового значення в комунікації, забезпечують тактильне залучення та динамічний візуальний наратив. Такі книги виходять на новий площинний рівень – додається світловий супровід, звуковий, книжки перетворюються на тунелі, занурюючи в історію, вони можуть стати всебічно доступними для інтерактивності [51]. На відміну від пасивного споживання контенту, властивого цифровим медіа, «рор-уп» вимагає свідомих дій від споживача – відкрити розгорт, потягнути клапан, розкрити вставку. Попри розвиток інтерактивних електронних книг, друкований «рор-уп» цінується у сфері комунікаційного дизайну за свою унікальну кінетичну взаємодію, які неможливо відтворити цифровими

засобами. Ця взаємодія перетворює читача на співавтора дії, де від його рухів та дій залежить розгортання сюжету.

Завдяки складній архітектурі, «рор-уп» книги розширили свій традиційний жанровий діапазон. Вони трансформувалися у скульптуру, яка стала синтезом мистецтва, інженерії та дизайну. Подібна нова естетика дозволила майстрам, таким як Роберту Сабуді та Метью Райнхарту, створювати архітектурно монументальні та високодеталізовані «рор-уп», що відтворюють складні світи класичних романів, архітектурних шедеврів чи наукових концепцій.

Потенціал «рор-уп» книги у навчанні розширює рамки дитячої літератури, включаючи складні наукові та історичні концепції. Наприклад, видання про винаходи Леонардо да Вінчі (див. дод. А, рис. 6) використовують паперову інженерію для демонстрації принципів роботи його апаратів, таких як літаюча машина, механізм руху людини або ж польоту комах. Читач має можливість «випробувати» дію винаходів, потягнувши за нитки чи відкривши клапани з поясненнями, безпосередньо взаємодіючи з кресленнями Да Вінчі. Це доводить, що «рор-уп» є ефективним інструментом для передачі складного знання через досвід.

Водночас, існує і тенденція до адаптації класичних бестселерів («Попелюшка», «Чарівник країни Оз», «Гаррі Поттер» тощо) (див. дод. А, рис. 7) під різноманітні інтерактивні формати, включно з пазлами та «рор-уп», поєднуючи ігровий дизайн та відомий всім наратив. Це є частиною загальної тенденції: інтерактивний дизайн розриває шаблон пласкої книги та використовує зміну форми, структури та матеріалів для нової подачі продукту.

Навіть в реаліях сучасного розвитку технологічних спроможностей, коли менше, ніж за годину можна роздрукувати собі чашку на 3D принтері, «рор-уп» видання часто стикаються з викликами виробництва, оскільки вимагають використання спеціальних штанцівформ та значної кількості ручного складання, що робить їх преміальним продуктом, через що може вважатися менш

популярним або затребуваним продуктом у сфері книговидавання. Однак, ті ж сучасні технології дозволили значно підвищити точність і складність дизайну, створюючи багатошарові та філігранні сцени, які раніше були неможливими в реалізації. Це свідчить про те, що галузь паперової інженерії не лише зберігає свою автентичність, але й активно впроваджує технологічні інновації для досягнення візуальної та тактильної досконалості.

Отже, інтерактивний дизайн у виданнях цілеспрямовано шукає «точки зацікавленості» читача. Він надає перевагу грі та взаємодії, використовуючи більше візуальної інформації, ніж тексту. Зміна форми книги дає змогу використовувати різні рівні сприйняття, що сприяє кращій сфокусованості під час читання, а також підіймає її комунікаційну функцію на новий рівень. Для цього були створені різних видів та форм інтерактивності у виданнях, які б могли конкурувати з цифровими технологіями, починаючи мінімальними вставками з додатковою інформацією і закінчуючи впровадженням віртуальних інтерактивів в електронних, мультимедійних, виданнях [31, с.123]. Однак, якщо говорити саме про друковані формати, то у XXI столітті «рор-уп» книги підтверджують свою значущість як синтетичного продукту проєктної культури, який протистоїть пасивній книжці (за візуальним наративом) через імерсивну, тактильну та кінетичну комунікації, ефективно залучаючи сучасного читача до активної взаємодії.

1.2 Генезис та функції ігрових елементів у структурі тексту

Ілюстрації в сучасній дитячій літературі виконують низку важливих функцій: сприяння розумінню тексту, стимулювання уяви та фантазії, естетичний розвиток, залучення до читання, емоційний вплив тощо. Привабливі ілюстрації можуть зацікавити навіть тих дітей, для яких читання не є захопленням взагалі. Яскраві та цікаві візуальні образи ще з обкладинки привертають увагу дитини, спонукаючи її взяти книгу до рук та розпочати читання. Так працює класичне розуміння книги – візуальний наратив доповнює

текстовий. Однак, для дитини, яка тільки починає свій читацький шлях, саме візуалізація сюжету стає домінуючою константою розуміння. Тому, через певну програвшу позицію, відбувся певна трансформація текстового нарративу, внаслідок якої і з'явилася книга-гра.

У цьому контексті варто згадати дослідження [49], яка наводить приклад народної казки, де читачеві та герою нібито надається вибір іншого розвитку подій. Проте цей вибір завжди залишався прерогативою автора. У цій згадці відбувся один з ключових та переломних моментів – створення нелінійного сюжету, характерного для об'єкту дослідження.

За своєю функцією книга-гра є унікальним комунікативним форматом, що поєднує елементи оповіді з інтерактивним ігровим процесом. Історія цього формату сягає корінням у ранні літературні експерименти, де читачеві нібито надавався вибір іншого розвитку подій, хоча цей вибір часто залишався прерогативою автора. Революційним, як зазначає Касьяненко [39], етапом у розвитку дитячої книги став вихід у 1979 році видання «Choose Your Own Adventure» (див. дод. А, рис. 8). Ця серія започаткувала новий підхід до художньої літератури з точки зору проєктного дизайну, надаючи читачеві відповідальність за фінал історії. Ідея для цієї серії виникла у автора Річарда Паккарда у 1969 році під час розповідання казок на ніч своїм дітям, які постійно хотіли, щоб сюжет розвивався в різних напрямках [3, с. 15]. Тому, у жанрі детективу читач отримував можливість самостійно розгадувати загадку злочину, беручи на себе роль детектива. Говорячи про проєктний дизайн книги, Марко Арнодо наводить приклад видання «Таємниці Пірамід, де структура книги вже не була лінійною: залежно від вибору читача, необхідно було переходити на іншу сторінку для продовження читання. Подібний інтерактивний підхід, де структура книги перестала бути лінійною і вимагала від читача певної активності для прочитання сюжету, набув значної популярності серед певної аудиторії, зокрема і в цифровому середовищі соціальних мереж, як форма розважального контенту. Яскравим прикладом

цього є ігри жанру веб-новел, у якому є головний герой, за якого грає споживач, приймає рішення, які змінюють сюжет. Туди можуть входити як безкоштовні, так і платні (за ігрові кошти) вибори. Задля задовільного проходження історії, споживач буде збирати необхідні йому бонуси – стане активним учасником гри. Проте, тут мова йде про електронний формат, який не має обмеженості у надані споживачеві контролю. Друкована книги-гра має відмінності в своїх можливостях і тому є цікавим об'єктом не тільки досліджень, а й пошуку нових форм.

Слід зазначити, що термін «книга-гра» є багатозначним, що спричиняє значну термінологічну плутанину. Дослідниця Касьяненко К. вводить поняття «ігрова книгоформа», щоб об'єднати видання, що містять рухомі елементи, з виданнями, що вимагають прийняття сюжетних рішень [39]. Важливо також розуміти, що книги із завданнями, розмальовками та наліпками, що супроводжуються легким сюжетом, входять до ширшої категорії «ігрових видань» (або «ігрових книгоформ»), оскільки вони містять інтерактивні, дидактичні або конструктивні елементи. Ігрове видання – це широкий термін, що охоплює видання творів дитячої літератури, матеріальна основа яких містить інтерактивні елементи будь-яких конструктивних і дидактичних конфігурацій. Воно прагне забезпечити ефективну комунікацію споживача з книгою з пізнавально-розважальною або навчальною метою.

У цьому контексті, дизайн ігрових книжок вирізняється оригінальністю архітектури та поліфункціональністю [26], що вимагає комплексного підходу до розробки дизайн-проєкту. Ці видання вимагають активної участі читача – розмальовування, приклеювання – і виконують дидактичну (розвиток дрібної моторики, уваги) та розважальну функції. Проте, такі книги не є типовими представниками жанру «книги-гри» у його класичному розумінні. Ключова відмінність полягає у фокусі взаємодії.

Візуалізація навчального контенту через гру сприяє кращому запам'ятовуванню та підвищує інтерес до навчання. Таким чином, книга-гра,

попри зовнішні виклики, також здатна містити в собі значний потенціал для власної еволюції та популяризації, оскільки вимагає від дитини активної участі, прийняття рішень та усвідомлення їхніх наслідків, що сприяє розвитку самостійності та відповідальності.

Аналізуючи український ринок дитячих книг-ігор, можна помітити тенденцію до домінування певних форматів, таких як віммельбухи (книги з детальними ілюстраціями для розглядання та пошуку об'єктів), збірки загадок, книги для вирізання, одягання та розфарбовування, але книга-гра, яка досліджується в даній роботі, практично відсутня в українському ринку книговидавання. Звісно, популярні ігрові формати, безсумнівно, є важливими для розвитку уваги, дрібної моторики та творчих здібностей дитини, проте вони часто обмежуються одним типом ігрової діяльності і не зважають на сюжетну частину, тобто «книгу». Їхній конструктивний потенціал часто зводиться до простих тактильних елементів, тоді як жанр «книги-гри» у його класичному розумінні (з гіпертекстуальним сюжетом) вимагає інтелектуальної та наративної активності.

Класична «книга-гра» має нелінійну, розгалужену структуру та фокусується на прийнятті сюжетних рішень, які визначають розвиток наративу та фінал історії. Її головна мета – наративний досвід, тобто, досягнення фіналу. Натомість, книга із завданнями має переважно лінійну або фрагментовану структуру і зосереджується на тактильній діяльності: розмальовування, вирішення завдань тощо. Її головна мета – завершення сторінки або ж завдання. Саме тому книги з головоломками коректно називати «ігровими виданнями» або «activity books». Вони є менш складними, ніж класична «книга-гра», оскільки пріоритет у них надається механічній активності, а не наративному вибору, що підкреслює – ігрова функція може бути, як тактильною, так і наративною, тобто – механічною або інтелектуальною.

Функціональною основою книги-гри є поняття гіпертексту. Як зазначає Мулкохайнен, на відміну від лінійної послідовності, у сучасній літературі

з'явився розгалужений текст [43] – розподіл однієї сюжетної лінії на кілька різних. Таке явище характеризується тим, що читач постійно зіштовхується з вибором (про обрати варіант відповіді на загадку або вирішити, якою дорогою піде герой), який перенаправляє його до різних секцій або розгортів, перетворюючи читача на співавтора, що створює унікальну, у першу чергу для себе, траєкторію подорожі. І даний формат стає особливо привабливим для дітей та підлітків, оскільки відповідає їхній природній потребі в активності та самостійності.

Як вже зазначили, у книжці-грі читач стає не просто спостерігачем, свідком історії, а головним героєм, чиї рішення визначають подальший розвиток подій та фінал сюжету. Цей підхід змінив традиційне уявлення про процес читання, перетворюючи його з пасивного споживання інформації та активну взаємодію безпосередньо з текстом – підвищивши рівень комунікації видання на кілька рівнів. Однак, в книжці-грі важливий не тільки текстовий зміст. Для посилення залучення в друкованому форматі активно використовується графіка та дизайн: рухомі елементи, висувні деталі, клапани, «рор-уп», щоденники тощо. Знайдені приклади сучасних видань демонструють, що жанр книги-гри успішно функціонує у різних площинах.

Першим таким прикладом, сучасної книги-гри є «Fighting Fantasy» (див. дод. А, рис. 9), яка об'єднує художню літературу з елементами рольової настільної гри. У цих виданнях читач стає головним героєм і його прогрес залежить не лише від вибору, а й від успіху в ігрових механіках. Сюжет розвивається нелінійно – тобто, читач переходить від однієї пронумерованої секції до іншої. Для подолання випробувань та битв читач часто використовує зовнішні елементи: гральні кубики, акруш з профілем персонажа для відстеження статистики – усе, що закріплює ігрову діяльність у фізичній площині.

Схожий підхід застосовано і в серії «Combat Heroes» (див. дод. А, рис. 10), де книга використовує той самий принцип розгалуження сюжету. Хоча

механіка може здаватися спрощеною, порівняно з попередньою серією книг, її сутність полягає в тому, що читач має «взаємодіяти» з текстом, вибираючи шлях, що веде до наступного кроку. У цьому випадку, дизайн внутрішнього блоку книги виступає в ролі ігрової механіки, де текст функціонує як поле для прийняття рішень.

Американське видавництво «Usborne» демонструє сучасну адаптацію формату, де акцент зміщується на візуалізацію та спрощення ігрового процесу. Їхні пригодницькі книги-ігри інтегрують ігрові елементи безпосередньо в дизайн сторінки, роблячи видання більш доступними для молодшої аудиторії – ведення так званого щоденника або профіля свого персонажа, щоб відстежувати процес здобуття або втрати певних балів навичок. І в цих серіях ілюстратор Том Найт (Tom Knight) використовує монохромну, чорно-білу графіку, роблячи її додатковою, а не рівнозначною текстові (див. дод. А. рис. 11(а) та 11(б)). Ці книги містять пригодницькі сюжети, які, попри свою складність, зберігають нелінійну структуру і вимагають від читача ухвалення рішень для продовження оповіді.

У цьому випадку, комунікаційний дизайн прагне поєднати захоплюючий пригодницький наратив з продуманими ігровими механіками, які не ускладнюють читання, а посилюють його імерсивність. Це доводить, що книга-гра успішно еволюціонувала від складних рольових систем до інтерактивних пригод, зберігаючи в собі принцип «агентності читача» - його здатність впливати на сюжет.

Популярність книг-ігор зумовила появу різноманітних експериментів. З розвитком технологій з'явилися нові можливості для ілюстрованого супроводу. Слід визнати, що книга-гра, у своєму класичному форматі, певною мірою поступається динамічно розвиненим інтерактивним аналогам, які освоюють нові канали комунікації. Цифрові платформи пропонують безмежні можливості для інтеграції мультимедійних елементів та складних ігрових механік, що приваблює сучасне покоління дітей.

Незважаючи на конкуренцію з боку цифрових медіа, книга-гра зберігає значний потенціал. Вона здійснює важливу освітню та розвивальну функцію. З'являються цікаві приклади, такі як кулінарні книги з інтерактивними елементами, навчальні книги з фізики та анатомії людини, де ігрові елементи допомагають у засвоєнні складного матеріалу.

1.3 Комунікаційний дизайн у видавничій діяльності, як інструмент зв'язку автора, ілюстратора та читача

Комунікаційний дизайн – це стратегічна діяльність, що полягає у плануванні та проєктуванні візуального та текстового контенту для ефективного обміну ідеями та інформацією з цільовою аудиторією. У видавничій діяльності він виходить за межі простого оформлення, охоплюючи інформаційну архітектуру, типографіку, ілюстрацію та структуру видання [4]. Його основна мета – створити повідомлення, яке інформує, надихає та залучає читача, керуючи його емоційною та когнітивною реакцією. У контексті книги-гри, такий дизайн стає системою управління зв'язками між автором, ілюстратором і читачем, де останній перетворюється на співтворця.

Комунікаційний дизайн стає центральною ланкою, що визначає, як саме авторський задум та візуальний наратив ілюстратора будуть сприйняті читачем. У контексті інтерактивних видань цей дизайн перетворюється на інструмент керування взаємодією та посилення емоційного зв'язку.

Ключова функція інтеракції дизайну – це руйнування лінійності традиційного наративу, що надає читачеві владу впливати на сюжет. Інтерактивні елементи, незалежно від їхньої складності, руйнують пасивність читання, змушуючи дитину приймати рішення. Цей процес не лише надає читачеві агентність (здатність діяти), але й створює багатошарову художню систему, у якій текст, ілюстрація та діяльність читача взаємодіють на різних рівнях.

Навіть найпростіші форми взаємодії, як-от інструкція «намалюй тут кружечок» або «приклей наліпку», викликають емоційний зв'язок. Така дія перетворює книгу з тиражованого продукту на рідкісний артефакт, який містить індивідуальні сліди читача. Це посилює відчуття причетності та відповідальності за книгу, що є важливим для формування читацького інтересу.

Комунікаційний дизайн інтерактивних видань ефективно використовує наративи з елементами фантазії, оскільки це безпосередньо впливає на когнітивні процеси дитини. Контекст фантазії у навчальному середовищі є важливим інструментом, який позитивно впливає на навчання та мотивацію дітей. Психологічні дослідження показують, що створення елементів гри та фантазії у процесі засвоєння матеріалу робить навчання більш захоплюючим. Таким чином, автор та ілюстратор, які спільно створюють фантастичні та ігрові світи у книзі-грі, свідомо використовують ці психологічні механізми для максимального залучення уваги та підвищення ефективності комунікації [7].

Ця стратегія вимагає від комунікаційного дизайну знаходження балансу між залученням та дидактикою. Наприклад, як фантастичний контекст впливає на засвоєння наукових знань: дослідження показують, що, якщо фантазія є надто домінуючою, вона може заважати засвоєнню конкретних навчальних фактів. Це ставить перед автором та ілюстратором складне завдання: знайти оптимальний баланс між захоплюючою фантазією та чітким дидактичним контентом [7]. Комунікаційний дизайн інтерактивних видань цілеспрямовано використовує фантастичні світи, оскільки вони є інструментом навчання та формування особистості. Наративи, що розгортаються на тлі фантастичного оточення, дають більше, ніж просто втечу від реального світу. Через захоплююче середовище уяви вони знайомлять юні уми зі складними моральними ландшафтами та ставлять перед ними моральні виклики, сприяючи розумінню великих концепцій. Таке занурення спонукає читачів до критичного мислення, адаптації та глибокої участі у змісті. У підсумку, мандри

цими фантастичними середовищами зміцнюють почуття винахідливості, вміння вирішувати проблеми та емоційну стійкість – навичок, які є важливими у повсякденному житті [7].

У сучасному медіа-середовищі, де увага дитини постійно розпорошується, комунікаційний дизайн набуває вирішального значення як інструмент боротьби за фокус. Комунікаційний дизайн інтерактивних видань використовує розмаїття засобів утримання читацької уваги в сучасній пізнавальній книзі для дітей. За словами Фіялки С., до цих засобів належать композиційні, лексичні та ілюстративно-графічні прийоми, які забезпечують динаміку, несподіванку та емоційне залучення. Інтерактивні елементи (пор-уп, клапани, завдання) є фізичним втіленням цієї стратегії: вони змушують читача зупинитися, виконати дію і тільки після цього продовжити читання, що є ключовим механізмом активного утримання уваги у пізнавальній літературі [53]. Також, в іншій своїй роботі дослідниця Касьяненко звертає увагу на те, що сучасні цифрові технології поступово перетворюються формат дитячої книги на живий, динамічний, об'єкт та наголошує, що сьогоденні видання є синтезом класичної книги та цифровізації. [8]

Комунікаційний дизайн книг-ігор має дидактичну спорідненість із форматом настільних ігор, чий освітній потенціал для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку є історично та сучасно доведеним. Так само, як настільна гра використовує правила, завдання та візуальні елементи для стимулювання когнітивних процесів, книга-гра застосовує конструктивні та сюжетні механіки для досягнення навчальної мети. Успіх настільних ігор вказує на те, що ігрова діяльність забезпечує краще засвоєння матеріалу, розвиток логічного мислення та соціальних навичок, ніж пасивне сприйняття [18].

Так само сучасний комунікаційний дизайн активно використовує і цифрові технології, щоб подолати обмеження друкованого носія та посилити занурення читача. Книжки з доповненою і віртуальною реальністю є

прикладом цього процесу, створюючи гібридний формат взаємодії, який поєднує тактильність фізичної книги з динамічністю цифрового контенту. Цей підхід дозволяє читачеві відчувати «історії, що занурюють глибше», ніж традиційне читання. Віртуальні елементи, які виникають зі сторінок книги, розширюють просторову свідомість дитини, посилюють ефект присутності у фантастичному світі та підносять емоційний зв'язок на новий рівень [37].

Крім того, комунікаційний дизайн може мати й терапевтичний аспект, оскільки інтерактивні книги створюють «безпечне місце» [4] для опрацювання складних емоційних чи навчальних тем, що сприяє глибинній взаємодії дитини з продуктом. Загалом, інтерактивність є засобом формування дизайну дитячої друкованої книги. Вона стає засобом утримання читацької уваги в сучасній пізнавальній літературі, де домінує конкуренція з цифровими медіа. Для успішної комунікації усі три учасники, особливо автор та ілюстратор, мають розуміти певні особливості при створенні видань такого формату. Дизайн дитячої книги має враховувати, що до певного віку діти схильні покладатися на візуальні та тактильні маркери для запам'ятовування: наприклад, в експерименті дошкільнята запам'ятовували слова швидше, коли на картці був помітний відбиток пальця [36]. До 5 років діти надають перевагу зображенням і не виявляють значної цікавості до написаного тексту. Тому дизайн має забезпечити асоціативну ілюстрацію, яка здатна викликати правильні емоції та образи в уяві дитини. Ілюстратор, як співавтор книги, часто використовує художньо-проектний інструментарій, щоб створити художній образ та форму книжки-іграшки, які мають бути інтуїтивно зрозумілі читачеві. Інтерактивний дизайн вимагає комплексного підходу, де технічні аспекти (паперова інженерія, якість друку) є невіддільними від художньої ідеї. Наприклад, при проектуванні рор-уп механізмів, дизайнер повинен враховувати не лише стилістичні особливості графіки, а й техніку друкарства для забезпечення функціональності конструкції. Таким чином, комунікаційний дизайн виступає як місток, який перетворює ідеї автора та образи ілюстратора на доступний,

захоплюючий та функціонально продуманий інтерактивний досвід, що безпосередньо впливає на емоційну та когнітивну реакцію читача.

Ця «нетривіальна праця» підвищує мотивацію та відповідальність дитини. Крім того, комунікаційний дизайн може мати й терапевтичний аспект, оскільки інтерактивні книги створюють «безпечне місце» для опрацювання складних емоційних чи навчальних тем, що сприяє глибинній взаємодії дитини з контентом. Загалом, інтерактивність є засобом формування дизайну дитячої друкованої книги. Вона стає засобом утримання читацької уваги в сучасній пізнавальній літературі, де домінує конкуренція з цифровими медіа. Таким чином, комунікаційний дизайн виступає як інтегративний місток, який перетворює ідеї автора та образи ілюстратора на доступний, захоплюючий та функціонально продуманий інтерактивний досвід, що безпосередньо впливає на емоційну та когнітивну реакцію читача.

Для успішної комунікації усі три учасники, особливо перші два, мають розуміти певні особливості при створенні видань такого формату. Дизайн дитячої книги має враховувати, що до певного віку діти схильні покладатися на візуальні та тактильні маркери для запам'ятовування: наприклад, в експерименті дошкільнята запам'ятовували слова швидше, коли на картці був помітний відбиток пальця. До 5 років діти надають перевагу зображенням і не виявляють значної цікавості до написаного тексту [36]. Тому дизайн має забезпечити асоціативну ілюстрацію, яка здатна викликати правильні емоції та образи в уяві дитини. Ілюстратор, як співавтор книги, часто використовує художньо-проектний інструментарій, щоб створити художній образ та форму книжки-іграшки, які мають бути інтуїтивно зрозумілі читачеві.

Інтерактивний дизайн вимагає комплексного підходу, де технічні аспекти (паперова інженерія, якість друку) є невіддільними від художньої ідеї. Наприклад, при проектуванні рор-уп механізмів, дизайнер повинен враховувати не лише стилістичні особливості графіки, а й техніку друкарства для забезпечення функціональності конструкції.

Комунікаційний дизайн виступає як місток, який перетворює ідеї автора та образи ілюстратора на доступний, захоплюючий та функціонально продуманий інтерактивний досвід, що безпосередньо впливає на емоційну та когнітивну реакцію читача. Візуальна комунікація в книзі функціонує не лише на ілюстративному рівні, а й на композиційному та просторовому

Висновки до розділу

У результаті проведеного аналізу еволюції книжкового видання виявлено його відхід від традиційної пласкої ілюстрації до просторових та динамічних форматів. Цей процес характеризується як стратегічна відповідь на зміну когнітивних потреб сучасної аудиторії у тактильному і візуально динамічному контенті. Досліджено, що трансформація до об'ємних, інтерактивних, форматів, що отримав визначення як «пошук альтернативних книгоформ», є відображенням загальної тенденції у медіа до інтеграції та активного залучення. Це перетворює книгу з пасивного носія інформації на об'єкт, що вимагає активної взаємодії. Встановлено, що прагнення до функціональної інтеграції має глибоке історичне коріння, про що свідчать ранні спроби інтерактиву у наукових трактатах Середньовіччя. Проте, саме у дитячій літературі цей механізм набув ігрової та естетичної функції. Кульмінацією цієї трансформації визначено феномен рор-уп, який еволюціонував від суто функціональних цілей до розважальних та ігрових, перетворивши видання на «театральний досвід». Доведено, що рор-уп книги підтверджують свою значущість як синтетичний продукт проєктної культури, що ефективно залучає сучасного читача до активної взаємодії завдяки унікальній кінетичній та тактильній комунікації, яку неможливо повноцінно відтворити цифровими засобами.

Паралельно проведено дослідження інтеграції ігрових елементів у структуру книжкового тексту, виявлено, що її головне призначення – це перетворення процесу читання на інтерактивний досвід, що відповідає

сучасним моделям споживання контенту. Ключовим результатом цього процесу визначено гібридний жанр книги-гри, який базується на гіпертекстуальній нелінійності та вимагає від читача постійної інтелектуальної активності і прийняття рішень. Встановлено чітке термінологічне розмежування, ініційоване Касьяненко, між класичною «книгою-грою» (що фокусується на наративному виборі та досягненні фіналу) та ширшою категорією «ігрових видань» (activity books), які надають пріоритет механічній активності, як-от розмальовування чи вирізання. Доведено, що книга-гра, завдяки нелінійній структурі, надає читачеві агентність – здатність впливати на сюжет та ставати головним героєм, чий рішення визначають фінал історії. Успіх серій «Choose Your Own Adventure» та «Fighting Fantasy» обґрунтував еволюцію жанру від складних рольових систем до інтерактивних пригод, що зберігають принцип активної участі.

У контексті забезпечення ефективної взаємодії проведено аналіз ролі комунікаційного дизайну, який був визначений як стратегічний механізм, що забезпечує синтез творчого задуму автора та ілюстратора із кінцевим сприйняттям читачем. Встановлено, що комунікаційний дизайн виходить за рамки естетики та оформлення, функціонуючи як система візуальних і вербальних стратегій для оптимізації передачі повідомлення. Досліджено психологічні механізми, які використовує комунікаційний дизайн, оскільки створення елементів гри у процесі засвоєння матеріалу робить навчання більш захоплюючим. Водночас, виявлено необхідність знаходження оптимального балансу між захоплюючою фантазією та чітким дидактичним контентом, як це демонструє згадані видання (наприклад, «Чарівного шкільного автобуса»), щоб фантастичний контекст не заважав засвоєнню навчальних фактів. Обґрунтовано, що у сучасному медіа-середовищі, де увага дитини розпорошена, комунікаційний дизайн є інструментом боротьби за фокус, використовуючи розмаїття засобів утримання уваги включно з інтерактивними елементами, які змушують читача зупинитися, виконати дію і тільки після цього продовжити читання. Проаналізовано, що для успішної комунікації

дизайн має враховувати, що до певного віку діти схильні покладатися на візуальні та тактильні маркери для запам'ятовування, а не на написаний текст. Отже, комунікаційний дизайн виступає як інтегративний місток, який перетворює ідеї автора та образи ілюстратора на доступний, захоплюючий та функціонально продуманий інтерактивний досвід, що безпосередньо впливає на емоційну та когнітивну реакцію читача.

РОЗДІЛ II

ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕНДЕНЦІЙ КНИЖКОВОГО РИНКУ ДІТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ

2.1. Проблематика сприйняття книги дітей покоління «альфа»

Сприйняття друкованої книги дітьми Покоління «Альфа» – народженими з 2010 року – є прикладом для нового розвитку книжкового комунікаційного дизайну, оскільки вони є тими, які зростають в умовах тотального домінування цифрових технологій і це вимагає від видавців адаптації до їхнього нового сприйняття світу, який починається з гаджету.

Проблема полягає у зміні базових рецептивних установок. Соціологічні дослідження визначають покоління «Альфа» як таке, що має зменшену тривалість концентрації уваги, схильність до фрагментарного споживання та перевагу візуальних і кінетичних стилів навчання. Вони звикли до миттєвого зворотного зв'язку, що пропонують цифрові пристрої, внаслідок чого традиційна лінійна книга без інтерактивних елементів часто сприймається як пасивний формат [38].

На цю тему було проведено аналіз впливу цифрових медіа на психологічні аспекти читання. Дослідження виявили, що раннє читання друкованих книг проти цифрових асоційоване з різними моделями взаємодії між батьками та дітьми. Цифрові книги з мультимедійними функціями часто призводять до більшого, але, як свідчать окремі спостереження, менш глибокого залучення, оскільки увага дитини може відволікатися на інтерактивні елементи, не пов'язані з основним сюжетом. Це вимагає від комунікаційного дизайну книги стратегічного врівноваження інтерактиву та змісту.

Крім того, визначено, що психологічний аспект сприйняття книги дитиною також включає формування читацької реакції. Згідно з дослідженнями студентів Китаю [16] на реакцію дошкільників на графічний контент, було виявлено що реакція переважно складається з мовної

(вербальної) реакції та емоційного досвіду, а не з поглибленого аналізу зв'язку між текстом та зображенням. Це підкреслює важливість ілюстрації та емоційного дизайну у формуванні первинного читацького інтересу.

Задля кращого розуміння стану книжкового ринку, в першу чергу потрібно зрозуміти особисту думку безпосередніх споживачів – дітей та їх батьків. Для цього було проведено опитування, у якому взяли участь 57 людей з різних регіонів, батьків різного віку дітей. Дане опитування глибоко занурило учасників у роздуми про роль книги і дало детально зрозуміти найголовніше питання: як діти читають?

Ідея створення опитувальника виникла також завдяки актуальності міжнародних досліджень, які підтверджують вирішальну роль «сімейного літературного середовища» та прихильності матері та дитини у формуванні читацьких звичок Покоління «Альфа». А також результати всеукраїнського соціологічного дослідження в межах проєкту «Підтримка промоції читання в Україні Юзві, Л. у співпраці з Шуренковою, А. дали свій поштовх в оновленню дослідженні, точніше в його видозміненому форматі, адже в їхньому дослідженні за основу була взяла доросла аудиторія, в той час як цільової аудиторією для нашого продукту є діти [55].

Іншим фактором зародження опитувальника було дослідження психологині Кондратець І., у якому вона розглядала питання залучення читача до книги завдяки художньому наповненню та коректного сприйняття книги. Результатами дослідження були визначені ключові аспекти, необхідні для формування читацького інтересу та розвитку дитини: зацікавлення дитини книжками та процесом читання; мистецтво дорослого виразно промовляти літературні тексти; урахування особливостей дитячого сприйманн тощо [40 с.52-53].

Покоління «альфа» відрізняє ставлення до книжки тим, що ще з малечку їхнє життя супроводжують електронні засоби інформації: смартфони, планшети, телевізори, тощо [27]. Цю тезу підтверджує 37% респондентів (див.

дод. Б, рис. 1(а)). Тому паперова книга часто може сприйматися в негативному плані. Однак, варто приймати той факт, що в житті нинішнього покоління діджиталізація рівнозначна шляху здобуття інформації старших поколінь. Тобто, проведення часу за пристроями не є паразитичною чи негативною річчю, а навпаки – природним шляхом еволюції. Їхній розвиток формується навколо цих вбудованих цифрових інструментів, модифікучи їхні когнітивні, соціальні та культурні рамки. Тому вірним є підтримка дитини в його проходженні.

Що ж до книги, то саме тут і виникає основний виклик для дизайнерів та ілюстраторів. Як вказували респонденти у відповідях щодо перешкод для читання – діти обиратимуть гаджет завдяки динамічності, яскравій візуалізації та системі нагород. Дослідження Радескі [15] підтверджують, що технології мають аудіо- та візуальні функції, які більше приваблюють увагу дитини, що може заважати концентрації на традиційному читанні. Іншою перешкодою батьки вважають брак часу через навчання в закладах освіти. На їхню думку, дитина може навіть мати певний примус від школи, що так само негативно впливає на бажання читати.

Проведене опитування серед 57 респондентів (батьків дітей віком 7–10 років, які склали 42,1% (див. дод. Б, рис. 1(б)) від загальної кількості опитаних) дозволило отримати емпіричні дані щодо фактичного сприйняття книги цільовою аудиторією та її ставлення до інтерактивних форматів. Дані опитування вказують, що, попри загальне уявлення про надмірну зайнятість, 78,9% респондентів стверджують, що їхня дитина має достатньо часу на читання у вільний час (див. дод. Б, рис. 1(в)). Цей факт демонструє, що проблемою є не стільки брак часу, скільки пріоритетність дозвілля та вибір дитини.

Окрім цього чинника, респондентами було озвучено наступні дві перешкоди для читання, які є викликом в сфері книговидавання. Першою і найбільш очевидною перешкодою є конкуренція з гаджетами. Батьки

відзначають, що діти обирають пристрій завдяки його динамічності, яскравій візуалізації та системі нагород. Хоча лише 10,5% дітей часто використовують електронні та аудіоформати, 33,3% використовують їх інколи, що загалом формує значний простір для цифрової конкуренції(див. дод. Б, рис. 2(а)). Другою перешкодою батьки називають примус від школи, і це підтверджує, що зовнішній тиск може знижувати внутрішню мотивацію до читання, що вимагає від видавця створення книги, яка б сприймалася як добровільна гра, а не як освітній обов'язок.

Виявлено, що, попри конкуренцію з цифровими медіа, 45,6% дітей читає по кілька разів на тиждень, що свідчить про те, що книга зберігає значне місце у сімейному дозвіллі (див. дод. Б, рис. 2(б)). При цьому книжки купуються кілька разів на місяць для 47% родин (див. дод. Б, рис. 2(в)). Проте, 17% опитаних дітей відверто не люблять читати, що підтверджує існування проблеми незацікавленості, яка вимагає втручання комунікаційного дизайну(див. дод. Б, рис. 3(а)). Серед популярних жанрів домінують художня література, казки та комікси. Третина опитаних дітей демонструє самостійність у читанні, а більшість (66,6%) проводить за цим заняттям від 15 хвилин до години і більше, що вказує на здатність до тривалої концентрації при наявності інтересу (див. дод. Б, рис. 3(б)).

Проведено аналіз чинників, що стимулюють читання. Заохочення з боку батьків включає обговорення, проведення часу разом за книгою та надання цікавих за сюжетом видань. Ключовими заохочувальними факторами загалом визначено сюжет, оформлення, особистий приклад батьків, рекомендації друзів та інтерактивність. Встановлено, що паперові книги з додатковими інтерактивними елементами (пазли, рор-ап тощо) є найпопулярнішим форматом інтерактивних книг, а інтерактивність позитивно впливає на бажання дитини читати, оскільки дозволяє грати і навчатися одночасно (57,9%). При цьому 78,9% батьків позитивно оцінюють вплив інтерактивних книг на бажання дитини читати, підтверджуючи, що формат «читати та

гратися» є найбільш бажаним (див. дод. Б, рис. 4(а,б)). Ці дані спростовують упередження про повну перемогу цифрового формату. Водночас, виявлено суперечність у сприйнятті інтерактиву. Хоча елементи з ілюстраціями, інтерактивними та ігровими елементами набрали найбільше голосів як бажаний формат, половина дітей лише інколи користувалася такими книжками. Це дозволяє зробити припущення, що, попри високий запит, такі формати ще не є масово популярними на ринку, і в даному контексті присутня проблема доступності або асортименту.

Іншими, не менш цікавим висновком є ставлення до зовнішнього оформлення: за варіант «обираю книгу за обкладинкою» проголосувало лише 28,6% респондентів (див. дод. Б, рис. 4(в)). Цей низький показник дозволяє зробити висновок, що зовнішній дизайн важливий лише як відображення цікавого змісту та механіки взаємодії, а не як самоціль. Батьки прагнуть змінити ставлення дитини до книжки саме через зацікавленість, вимагаючи, щоб дитина читала не з примусу, а те, що її цікавить та подобається. Крім того, визначено, що роль школи у читанні скоріше важлива, але не критична (варіант «неважливе» не обрав ніхто), тоді як винагорода є дієвим стимулом. Провівши опитування, було окремо досліджено ставлення батьків до використання національної міфології та фольклору у виданнях. Це питання було поставлене респондентам з метою визначити не лише комерційний, а й соціально-культурний запит на контент у цільовій аудиторії.

Результати опитування підтвердили, що українська мітологія є важливою у формуванні національної свідомості, що створює конкретний запит на розробку відповідного контенту, який був би інтегрований у новітні формати.

Це свідчить про те, що комунікаційний дизайн, працюючи над книгою-ігрою, може виконувати не тільки дидактичну та розважальну функції, а й функцію культурної трансляції та національно-патріотичного виховання. Завдання дизайнера та автора полягає у тому, щоб взяти традиційний міфологічний матеріал і перекласти його мовою інтерактиву (ігрових механік

та поп-ар елементів), роблячи його привабливим та динамічним для дітей Покоління «Альфа». Такий підхід забезпечує гармонійне поєднання сучасного інтерактивного формату (високий запит) з контентом, що сприяє ідентифікації (культурний запит), створюючи унікальну ринкову нішу для видань, як-от «Тіні Долинцвіту».

2.2. Тенденції в дизайні видань дитячої літератури: кольори, шрифти, ілюстрації

У сучасній дитячій книжковій ілюстрації помітна чітка орієнтація на емоційність кольору: палітри стають свідомими й функціональними – від яскравих, контрастних відтінків, що привертають увагу наймолодших читачів, до ніжних, приглушених тонів, що створюють атмосферу заспокоєння для старшої аудиторії. Така робота з кольором не лише ілюструє подію, а й керує емоційною відгукливістю читача, допомагає підкреслити характери героїв і тон оповіді; автори й видавці все активніше експериментують із поєднаннями теплих і холодних відтінків, щоб одночасно зацікавити й не перевантажити дитячу сприйнятливості [23].

Типографіка в дитячих виданнях також еволюціонує: замість універсальної гарнітури з'являються сміливі рішення – рукописні шрифти, модульні гротески із варіативними накресленнями, а іноді й декоративні гарнітури, що підкреслюють наративний ритм тексту. Хоча, якщо переглянути на сайтах або книгарнях дитячу літературу, то по типографіці переважає саме рукотворні написи. При цьому залишається незмінним принцип читабельності: великі кернінги, достатній міжрядковий інтервал і контраст між текстом і фоном застосовуються з урахуванням вікових особливостей читачів, а типографія часто перетворюється на частину ілюстративної мови – слова можуть «оживати», змінювати форму або розміщення згідно з сюжетом, що робить сторінку інтерактивною у візуальному сенсі.

У площині форм спостерігається синтез традиційних художніх прийомів і цифрових технік: художники поєднують прості геометричні конструкції з органічними текстурами, використовують колажні прийоми й багаторівневі композиції, щоб створити глибину й тактильність. Подібна змішана естетика дозволяє одночасно задовольнити візуальну простоту, яка потрібна для сприйняття молодших дітей, і художню складність, яка приваблює батьків і критиків; у трендах останніх років помітна також схильність до деталей – витончених акцентів, що закликають до повторного перегляду сторінки [37].

Крім суто естетичних змін, тенденції визначаються ідеологічними запитами: актуальні видання прагнуть відображати різноманіття світу через палітру тонів шкіри, культурні коди в одязі й архетипи форм, а також через типографічні й сюжетні рішення, які не стигматизують і не спрощують. Таким чином колір, шрифт і форма стають інструментами інклюзії, а не просто декоративними елементами; це виражається і в відмові від клішованих образів, і в прагненні до більш універсальної візуальної мови, що резонує з глобальною аудиторією. Ілюстратори разом зі своїми роботами реагують на ці зміни: виставки й ярмарки фіксують попит на авторську графіку з індивідуальним почерком, на різні техніки від ручної акварелі до сміливих цифрових рішень, а видавці шукають ілюстраторів, які вміють поєднати комерційні вимоги з художньою цілісністю [54, 1].

Важливо не забувати, що візуальне наповнення не може не співіснувати з текстовим наративом. Якщо говорити в рамках українського книжкового ринку, то тексти, незважаючи на жанр літератури та його цільову аудиторію, змінився, відповідаючи на виклики сьогоdnішніх реалій. Особливо це помітно в дитячій літературі, адже це не просто виховання людини, формування її самостійності та особистої думки. Тут грає роль те, що дитина повина розуміти й національні та територіальні цінності – адже дитина, буде тією, хто через 20 років стане активним учасником громадянських, культурних та історичних подій. Тому на полицях можна помітити різноманітні казки, твори,

пригодницькі романи або ж фентезійні історії про українську міфологію, про дітей з України та про те, що в цій країні відбувається. Для цього кожен автор використовує доречний на його думку інструментарій. І тут ілюстрація грає роль підтримки та піднесення або ж підняття духу. Тому ілюстрації стають більш яскравими, не такими громіздкими, якщо вони працюють в розгорті разом з текстом [65].

Іншою тенденцією у дизайні є встановлення природного та захоплюючого потоку оповіді, який формується багатьма факторами, включно з вербальним темпом, поділом тексту, композицією кожної сторінки та взаємодією тексту й зображення. У роботі з макетом існують важливі технічні елементи, що впливають на досвід читача. Оскільки багато ілюстрованих книг використовують повні розгортки, ілюстратор і графічний дизайнер повинні постійно враховувати випуски та корінець. Неприпустимо розміщувати важливі частини ілюстрації біля корінця, щоб запобігти небажаному обрізанню або порушенню цілісності зображення.

Крім того, ілюстратор повинен свідомо створювати простір в межах ілюстрації, достатнього для розміщення тексту, щоб текст не перекривав важливі елементи зображення, а ілюстрація не заважала перегляду та читабельності тексту. Забезпечення ритму в книзі досягається шляхом уникнення повторень форм, кольорів чи масштабу від розгорта до розгорта, і кожен розгорт повинен проєктуватися з урахуванням його зв'язку з попередніми та наступними сторінками. Орієнтація руху на ілюстрації (наприклад, рух персонажа зліва направо) також мотивує читача перегорнути сторінку, підтримуючи темп оповіді.

Українська ілюстрація, як і світова, підтверджує, що ілюстрація в дитячій книзі несе не лише декоративну, а й глибоку змістову роль, допомагаючи дитині зрозуміти текст, емоційно його пережити та сформувати власне бачення світу. Естетика образу літературного героя в художньому просторі ілюстрації є своєрідною. Художник, створюючи власний світ уявлень, мусить обов'язково

зважати на «співавтора» - маленького читача. Для створення «живої» картини велике значення має деталізація, оскільки «маленькі глядачі абсолютно серйозно ставляться до створеного фантазії художника умовного світу, перевіряють його на справжність».

Особливого значення набуває в малюнках настрої, який вони передають оскільки ці відтінки легко сприймаються через малюнки, підказуючи читачеві, як слід ставитися до того чи іншого героя чи вчинку. Ілюстрація має виступати образотворчим втіленням персонажа, явища, події, описаних автором за допомогою слів. Особливість дитячої книжкової графіки, зокрема ілюстрації, полягає у поєднанні деталей із зображенням загалом і з емоцією, яку вона передає, що є для дитини своєрідним дороговказом до важливих моральних настанов, але поданих за допомогою яскравого образу, а не надмірного дидактизму. Головним завданням для художника стає, передусім, розкриття змісту літературного твору та психологічної характеристики його героїв.

Тенденції у комунікаційному дизайні видань відображають стратегічну відповідь видавців на когнітивні вимоги покоління «Альфа» до динаміки та емоційного залучення. Візуальна складова зберігає своє домінування у сприйнятті книги, що підтверджує, що ілюстрація залишається провідним каналом комунікації. Головна тенденція в архітектурі видань – це зміщення у бік тактильної інтерактивності. Найпопулярнішим форматом інтерактивних видань є паперові книги з додатковими елементами (пор-уп, пазли, тощо), які свідчать про високий попит на конструктивні та об'ємні формати. Інтерактивні книги позитивно впливають на бажання дитини читати, оскільки вони дозволяють поєднати гру і навчання. У дизайні спостерігається стратегічне використання кольору та типографіки для емоційного залучення. Хоча лише частина респондентів обирає книгу безпосередньо за обкладинкою, більшість керується наповненням та рекомендаціями. Це демонструє, що дизайн обкладинки відіграє роль не як самоціль, а як індикатор якісного змісту та унікальної архітектури. У дизайні простежується чітка диференціація стилів,

де для підліткової аудиторії переважають графічні зображення, наближені до коміксів, які часто супроводжуються чорно-білою палітрою. Натомість, для молодшої аудиторії дизайнери використовують яскраві, насичені, кольорові ілюстрації. Вибір кольорової палітри виконує функцію емоційного та наративного вектора, а яскраві кольори використовуються для акцентування ключових ігрових елементів. У типографіці, окрім забезпечення високої читабельності, домінують рішення, які стилістично відповідають тематиці книги. Шрифти є пластичними та чіткими, але можуть набувати декоративних елементів, що посилює атмосферу видання та його занурення. Таким чином, комунікаційний дизайн успішної сучасної дитячої книги тяжіє до складних, але інтуїтивно зрозумілих візуальних систем, де ілюстрація, колір та шрифт працюють спільно з тактильними інтерактивними механізмами для забезпечення глибокого емоційного та пізнавального досвіду.

2.3. Аналіз книжкового ринку

Аналіз українського книжкового ринку в контексті дитячих видань та інтерактивних форматів вимагає розгляду кількох ключових аспектів: структурних викликів виробництва, домінуючих трендів та наявності попиту на національний контент. Проведене дослідження встановило, що інтерактивні видання в Україні на сьогоднішній день практично не відображають розвитку цієї галузі, а фундаментальні дослідження проблематики дизайну інтерактивних видань знаходяться на початковому етапі. Це призводить до того, що український ринок стикається із кризою читання, де діти все більше віддають перевагу гаджетам і соціальним мережам, а не друкованим виданням. Ринок має значні структурні та регуляторні проблеми, зокрема, відсутність затверджених на державному рівні видавничих стандартів для електронних книг, а також проблема впливу таких пристроїв на здоров'я, що до кінця не досліджено, і не має задокументованих медичних та гігієнічних норм.

Дані соціологічних досліджень інституту «Sapiens» [55] підтверджують наявність значних економічних та поведінкових бар'єрів. Виявлено, що лише 33% українців читають книги регулярно, що слугує загальним контекстом для дитячого сегменту, де конкуренція з цифрою є ще гострішою. Основними перешкодами для читання для населення загалом визначено брак часу та високу вартість книг. Цей економічний чинник є критичним для дитячого сегменту, оскільки високотехнологічні інтерактивні книги мають значно вищу собівартість. Досліджено, що лише 24% українців купували книгу протягом останніх шести місяців, що свідчить про низьку купівельну активність, яка впливає на можливість видавців інвестувати у складні, дорогі у виробництві інтерактивні формати.

Незважаючи на ці проблеми, ринок підтверджує високий попит на інтерактивні формати. Встановлено, що паперові книги з додатковими інтерактивними елементами є найпопулярнішим форматом серед інтерактивних видань, що свідчить про високий запит на тактильні, конструктивні та об'ємні формати. З точки зору мотивації, 50% читачів звертаються до книги, щоб розслабитися та відволіктися, а 40% – для отримання нових знань та саморозвитку. Цей подвійний вектор ідеально відповідає концепції книги-гри, яка об'єднує гру та навчання.

У відповідь на ці виклики проаналізовано, що стратегія популяризації дитячого читання в Україні сьогодні поєднує традиційні та інноваційні методи. Визначено, що стратегічними напрямками популяризації дитячої літератури в умовах цифрових змін мають стати розвиток електронної літератури, використання технологій доповненої та віртуальної реальності, створення освітніх застосунків та спеціальних програм для читання книжок. Проведено аналіз інновацій у видавничій справі, який визначив, що подальший розвиток дизайну має бути зосереджений на асоціативній ілюстрації та активному розвитку анімаційного моушн-дизайну – графіки в русі.

Обґрунтовано, що на ринку існує чіткий соціально-культурний запит на українську мітологію, яка є важливою у формуванні національної свідомості. Завдання комунікаційного дизайну полягає у тому, щоб взяти цей традиційний матеріал і перекласти його мовою інтерактиву, роблячи його привабливим та динамічним для сучасного читача. Проаналізовано, що успіх вітчизняних видавництв, які інвестують у складний дизайн та унікальну архітектуру видань, свідчить про те, що якість комунікаційного дизайну є вирішальним фактором для конкурентоспроможності української дитячої книги.

Незважаючи на значні виклики, український книжковий ринок демонструє надзвичайну стійкість, розвиваючись наперекір усьому. Це відбувається в умовах прямих загроз, включаючи вибухи на знищення видавництв ракетами, що завдає колосальних економічних та інфраструктурних втрат. Ця стійкість обумовлена високою соціальною потребою у збереженні культурного фронту та формуванні національної свідомості. Це створює унікальний запит на контент, який би міг поєднувати актуальну реальність та необхідність психологічної підтримки.

Актуальна тематика сучасної української літератури, і дитячої зокрема, значною мірою торкнулася й теми війни. Нові видання для дітей часто прямо або метафорично опрацьовують досвід військових дій, виконуючи терапевтичну функцію. Проведений аналіз візуального наративу війни у сучасній дитячій літературі підтверджує, що книга виступає не лише як засіб комунікації, але й як терапевтичний інструмент. Виявлено, що головна функція візуального наративу – це створення психологічно безпечної рамки для опрацювання травматичного змісту. Ілюстратори свідомо обирають стилістику, яка є емоційно-контрастною. І подібні прийоми є механізмом психологічного зниження загрози та підтримки стійкості, оскільки вони дозволяють дитині перекласти реальний жах на рівень контрольованої казкової дихотомії добра і зла. У даному контексті комунікаційний дизайн використовує візуальний наратив як художньо-інформаційний інструмент демонстрації

дитині ідеологію національного супротиву, створюючи гостру дихотомію між героїчним «своїм» та дегуманізованим «іншим». Це важливий напрямок, який забезпечує не лише залучення, а й соціальну адаптацію покоління «Альфа».

У результаті аналізу українського книжкового ринку встановлено, що його розвиток відбувається на тлі значних структурних та економічних бар'єрів, що підтверджується низькою купівельною активністю та високою вартістю складних інтерактивних форматів. Проте, попри ці виклики, ринок демонструє стійкість та підтверджує високий попит на інноваційні, тактильні формати серед цільової аудиторії. Визначено, що стратегічний розвиток має бути зосереджений на гібридизації контенту та активному використанні технологій, а також на подоланні проблеми відсутності державних стандартів для електронних видань.

Обґрунтовано, що на ринку існує чіткий соціально-культурний запит на українську мітологію, яка є важливою у формуванні національної свідомості. Це завдання корелює з необхідністю опрацювання травматичної тематики війни за допомогою візуального наративу, який має виконувати терапевтичну функцію.

Висновки до розділу

У даному розділі було досліджено, що сприйняття книги дітьми покоління «Альфа» (народженими з 2010 року) створює виклик для комунікаційного дизайну. Виявлено, що ця аудиторія має змінені рецептивні установки, включаючи зменшену тривалість концентрації уваги та перевагу візуальних і кінетичних стилів навчання, що сформовано тотальним домінуванням цифрових пристроїв. Проведено аналіз впливу цифрових медіа на психологічні аспекти читання, який підтвердив існування рецептивного коефіцієнту кореляції між комп'ютерною грою та дитячою літературою. Встановлено, що традиційна лінійна книга без інтерактивних елементів часто сприймається як

пасивний формат, а увага дитини може відволікатися на інтерактивні елементи, не пов'язані з основним сюжетом, що вимагає стратегічного врівноваження інтерактиву та змісту. Досліджено, що психологічний аспект сприйняття також включає формування читацької реакції, де дошкільники переважно реагують на графічний контент через емоційний досвід, а не поглиблений аналіз.

З метою отримання емпіричних даних про стан ринку проведено опитування серед 57 батьків. Виявлено, що попри загальне уявлення про надмірну зайнятість, проблема полягає не стільки у фізичному браку часу, скільки у пріоритетності дозвілля та конкуренції з гаджетами. Встановлено, що паперові книги з додатковими інтерактивними елементами (пор-уп, пазли, тощо) є найпопулярнішим форматом, а 78,9% батьків позитивно оцінюють вплив інтерактивних книг на бажання дитини читати. Обґрунтовано, що зовнішній дизайн важливий лише як відображення цікавого змісту та механіки взаємодії, а не як самоціль.

Проведено аналіз тенденцій у дизайні дитячої літератури. Визначено, що сучасна ілюстрація прагне не лише прикрашати текст, а й розширювати його смисл: колір задає емоційний вектор, а шрифт формує голос оповідача. Спостерігається чітка орієнтація на емоційність кольору та синтез традиційних і цифрових технік для створення глибини й тактильності. Досліджено, що типографія еволюціонує до сміливих рішень (рукописні, модульні шрифти), які перетворюються на частину ілюстративної мови, посилюючи візуальний інтерактив.

Проведено аналіз українського книжкового ринку та стану книговидавництва у часи війни. Встановлено, що ринок стикається зі структурними та економічними бар'єрами, про що свідчать дані Sapiens (2023) щодо низької купівельної активності та високої вартості книг. Виявлено, що стратегічними напрямками популяризації мають стати розвиток електронної літератури та використання технологій доповненої та віртуальної реальності.

РОЗДІЛ III

РОЗРОБКА КНИГИ-ГРИ «ТІНІ ДОЛИНЦВІТУ»

3.1 Концепція книжки-гри: поєднання художнього змісту та інтерактивного дизайну

Створення проєкту розпочалося з комплексного підходу, що передбачав не лише розробку візуальної концепції, а й авторське написання літературного змісту, який є основою для інтеграції ігрових механік. Проєкт реалізує двоєдину концепцію: унікальний наратив, що ґрунтується на українській мітології, та нелінійну ігрову архітектуру, спрямовану на активне залучення юного читача. Сюжет книги-гри «Тіні Долинцвіту», пронизаний естетикою українського фентезі, розгортається у містичному краю Долинцвіту, якому загрожує небезпека. З віковичного сну пробуджується давня богиня жахів Мара, прагнучи занурити світ у вічну пітьму. Місія – знайти Цвіт Папороті (єдиний артефакт, здатний зупинити Мару) – покладається на головного героя – одинадцятирічного Лесика, онука одного із Вартових Світанку, які споконвіку захищають браму, крізь яку може повернутися Мара.

«На цьому шляху Лесик зіткнеться не з однією загадковою істотою та мітологічним персонажем, з якими він або встановить міцну дружбу, або вступить у протистояння. Головне питання: чи встигне Лесик врятувати Долинцвіт до того, як його поглине темрява?»

В основі лежить класична структура боротьби добра та зла, яка найчастіше використовується в більшості художньої літератури. На додачу, в історію вплітається фентезі – яскраві та чарівні пригоди знімуть напругу від відповідальності, уважності та можливого дискомфорту через просиджування на одному місці. Однак, ключовим моментом залишається у прописанні сюжету незмінно залишається його нелінійність, яка інтегрується і в дизайн. Наратив свідомо створювався з точками розгалуження, де читач має прийняти рішення, яке кардинально вплине на подальшу історію. Наприклад, у сьомому розділі,

дізнавшись те, що його нова подруга Мартина прагне допомогти Марі, Лесик має вирішити чи зможе він переконати її допомогти йому, а не богині жахів. Тобто, сюжет сам по собі є механізмом гри. Це реалізовано через багаторівневу структуру, що передбачає кілька альтернативних фіналів та численні пастки, які візуально передаються через дизайн.

Передача нелінійності в дизайні посилює відчуття агентності та відповідальності за розвиток подій. Учасник, тобто читач, може помилитися та отримати поразку, через що позбудеться шансу отримати нагороду, хоча можливість перепройти гру існуватиме завжди. Ігрові розгортки розроблені в «рор-ур» технології, чим не просто приверне увагу своєю об'ємністю, але й занурить у сюжет своїм простором.

Концепція книги-гри «Тіні Долинцвіту» є синтезом літературного змісту, заснованого на українській міфології, та продуманого інтерактивного дизайну, який перетворює читання на захопливу, відповідальну гру. Ігрова архітектура реалізована через розробку та візуальне оформлення точок рішень на сторінках, що спрямовують читача до інших розділів, посилюючи відчуття агентності та відповідальності за розвиток подій.

Уся подорож структурована навколо тринадцятих розділів, які послідовно ведуть Лесика до його місії. Старт книги-гри знаходиться в першому розділі «Світанок», де головному герою Лесику його дідусь Ярич дає те саме завдання віднайти Цвіт Папороті. Цей розділ має й певне метафоричне значення – загрозою є те, що Мара хоче забрати сонце, і що цей світанок першого розділу може стати останнім.

Наприкінці кожного розділу на читача чекатиме унікальний квест. Наприклад, наприкінці першого розділу починається легка гра-ознайомлення – придбати щось у Лісовика. Завдання другого розділу сфокусовано на екологічності – прибрати озеро для русалки Світави, шляхом ліплення наліпок. Третій розділ вимагає знайти сестру Кульби відповідно до вказівок героїні даної гри, розкриваючи квітки, шостий – обрати правильний вхід у печеру, а

восьмий – відгадати загадку Ворона. Останній, тринадцятий розділ, є фіналом, де на ігровому полі необхідно якнайшвидше дістатися до Цвіту Папороті.

Ключовим стимулом та бонусом для дітей покоління «Альфа», які звикли до такої комунікації на цифрових майданчиках, є система винагород. За успішне проходження кожного квесту читач отримує картку-винагороду – «хитрість», «чари», «спритність», «дар Нявки» тощо. Ці картки функціонують як внутрішньоігровий ресурс, кожен із яких має певну властивість, що підвищує шанси Лесика на перемогу над антагоністкою під час виконання фінального завдання.

Окрім основного шляху проходження, закладено два альтернативні фінали – хороший та поганий. У книзі наявні розгортки-пастки та інтерактивні елементи (наприклад, рор-уп елементи або вставки), які спонукають читача до фізичної взаємодії. При цьому існують два типи пасток: пастка, в яку можна потрапити та мати можливість перепройти шлях, та пастка без додаткових спроб, що підвищує відповідальність за прийняте рішення.

Однак існує й третій варіант розгортки подій – шлях Дослідника. Цей спосіб проходження гри передбачає роль дослідника: на розгортах сховані уривки заляття. Якщо Мара здобуде перемогу у фінальній битві, читач, знайшовши всі фрагменти, може використати їх для фінальної перемоги. Це надає читанню багаторівневу структуру, в якій нелінійність реалізована через дизайн, посилюючи відчуття агентності та відповідальності за розвиток подій.

Варто зазначити, що сюжет, заснований на українській мітології, виконує завдання культурної трансляції та національно-патріотичного виховання, що відповідає чіткому соціально-культурному запиту. А також, використання міфологічного антагоніста – богині жахів Мари – дозволяє перекласти складну реальність на рівень безпечної, контрольованої казкової дихотомії добра і зла.

Наратив свідомо насичений ключовими образами українського міту. Знайомства з різними персонажами національного міту підвищує обізнаність

та зацікавленість в дослідженнях інших спектрів української культури. На своєму шляху головний герой, Лесик, взаємодіє з широким пантеоном міфологічних персонажів: русалками, мавками, чугайстром та іншими лісовими духами. Ці образи не виступають на фоновий план; вони є активними учасниками сюжету та ігровими елементами, що вимагають від Лесика та читача прийняття рішень. Якщо провести паралелі, то таке рішення нагадує NPC-персонажів комп'ютерних ігор. Наприклад, щоб просунутися далі, Лесик має виконати завдання русалки Світави або розгадати загадку мавки Ясочки. У даному контексті комунікаційний дизайн використовує ці знайомі архетипи для посилення занурення та навчання через ідентифікацію, оскільки читач пізнає власну культуру в динамічному, сучасному ігровому форматі.

Дизайн ігрових розгортів, реалізованих у рор-уп технології, занурюють у сюжет своїм простором і виконують функцію навчальної платформи. Наявність розгортів-пасток та системи картки-винагороди свідомо створює механізм «успіху та поразки», який є ключовим для формування стійкості та критичного мислення у дітей. Кожен квест перетворює читача на активного агента, який через дію отримує внутрішню винагороду та відчуття впливу на світ.

3.2. Етапи створення «Тіні Долинцвіту»: від задуму до реалізації

Створення книги-гри розпочиналося не лише з літературного задуму та розробки нелінійної архітектури, а й з детального художнього проєктування візуальних образів, що мали стати основою комунікації та ігрової взаємодії. Перші ескізи були спрямовані на те, щоб надати основним персонажам чітких психологічних та стилістичних характеристик, які б резонували з цільовою аудиторією (див. дод. В, рис. 1).

Головний герой Лесик (див. дод. В, рис. 2) візуально спроектований як бешкетник та пройдисвіт, чий образ одразу викликає асоціації з тягою до нових

пригод та здатністю до нестандартних рішень. Його зовнішній вигляд підкреслює дитячу безпосередність, що важливо для спорідненості між читачем та персонажами.

Мартина, учениця богині Мари, є розумною та певною мірою загадковою, адже читачі не одразу дізнаються всі таємниці дівчини (див. дод. В, рис. 3). Саме тому в її дизайні використовується фіолетова палітра – разом з зеленим вони найчастіше використовуються для позначення негативних персонажів. Хоча у першому фіналі, який має щасливий кінець, вона змінює свою палітру – фіолетовий розбивається на холодну блакитну та теплу рожеву палітру, знаменуючи те, що Мартина змогла позбутися впливу богині жахів Мари. Можливо, вона й виглядає трохи загрозливо та її образ свідомо створювався як добра та емоційна персонажка, що є ключовим для сюжетного повороту та теми вибору.

Ясочка, та що мавка (нявка), навпаки, є стриманою та дещо сором'язливою дівчинкою (див. дод. В, рис. 4). Її образ має підкреслювати зв'язок з природою та бути візуальним втіленням містичної, але водночас вразливої сили Долинцвіту.

Образ головної антагоністки, Мари, спроектований як стара, згорблена, жахаюча жінка, що візуально транслює архетип давнього, небезпечного зла (див. дод. В, рис. 5). Цей контраст у візуальному наративі між життєрадісним Лесиком та зловісною Марою формує чітку дихотомію добра і зла, яка є необхідною для терапевтичного опрацювання складного конфлікту.

Ці ескізи, разом із зображеннями інших міфологічних персонажів – Лісовика, Русалки Світани, Кульби та Чугайстра – слугували основою для розробки стилістичної гами та колористичних рішень книги, забезпечуючи (див. дод. В, рис. 6), щоб візуальний наратив був послідовним і відповідав загальній концепції українського фентезі.

Реалізація книги-гри «Тіні Долинцвіту» вимагала переходу від візуального задуму до фізичного прототипування, що є досить важливим для створення інтерактивних видань (див. дод. В, рис. 7). Етап створення ігрових розгортів розпочинався з ручної праці та пошуку конструктивних форм. Кожен поп-ап механізм та інтерактивна вставка спершу розроблялися на картонних шаблонах, щоб перевірити їхню функціональність, стійкість та логіку складання. Ключовим етапом було тестування прототипів з дітьми. Деякі механізми, які здавалися ідеальними на етапі креслень, ламалися або виявилися занадто складними для дитячих рук. Наприклад, деякі пастки (де треба було крутити колесо для відкриття печери) були перероблені, щоб забезпечити когнітивний, а не фізичний виклик. Тестування дозволило адаптувати конструкції для забезпечення їхньої довговічності та читабельності. Лише ті механізми, які витримали випробування та забезпечили емоційне залучення, продовжили своє життя у фінальній розробці книги.

В процесі розробки назви видання розглядалося кілька історичних українських шрифтових стилів, включаючи в'язь. Проте, в'язь, незважаючи на свою історичну автентичність, є стилем, який має низьку читабельність для дитячої аудиторії, які ще не мають таких навичок читання, яку мають старші. Також в'язь могла візуально перевантажувати обкладинку. Остаточний вибір був зроблений на користь скоропису (див. дод. В, рис 8).

Скоропис був обраний через те, що, зберігаючи національний культурний код, він є грайливим, динамічним і водночас високочитабельним. Це дозволило ефективно комунікувати містичну естетику та залучати юного читача, не створюючи бар'єру у сприйнятті. Скоропис гармонійно підкреслює назву «Тіні Долинцвіту» та додає відчуття рукотворної магії, підсилюючи занурення у світ українського фентезі.

Ключовим елементом ігрової архітектури, спрямованим на залучення цільової аудиторії (діти віком від 7 років) через знайому їм систему

внутрішньої винагороди та накопичення ресурсів, є система карток [64] . Ці картки мають високу художню цінність та функціональність. Усі вони виконані у бронзовій гамі на тлі глибокого оливково-зеленого, що було свідомо обрано для підкреслення їхньої цінності як містичних та старовинних артефактів, а не просто ігрових фішок (див. дод. В, рис. 9). Це бронзове тонування створює відчуття магічної ваги предметів та їхньої приналежності до світу магії, відчуття, що в руці знаходився давній артефакт. З художньої точки зору, ілюстрації виконані в деталізованому, графічному стилі, де кожному артефакту надано об'єму, тіні та фактури, що підсилює їхню тактильну привабливість та занурення. Типографічне рішення на картках є дворівневим: для заголовків використано декоративний, каліграфічний скоропис, що підсилює містичну естетику та національний код видання, тоді як текст опису розміщений на стилізованому сувої пергаменту, що забезпечує максимальну читабельність функціональної інформації. Картки надають Лесіку пряму тактичну перевагу у фінальній битві. Ця детально розроблена карточна система забезпечує багаторівневу ігрову механіку, яка перетворює процес читання на стратегічну гру, в якій кожне рішення та успішно пройдений квест безпосередньо впливають на фінальний результат.

Розробка обкладинки та зовнішньої коробки книги-гри «Тіні Долинцвіту» ґрунтувалася на принципах емоційної контрастності та функціональної інтеграції. Центральна ілюстрація обкладинки створює динамічний наративний образ, що одночасно передає надію та небезпеку. На передньому плані домінує сцена польоту: головний герой, одинадцятирічний Лесик, зображений на вороні, пролітає над містичним краєм Долинцвіту (див. дод. В, рис. 10). Стилїстика ілюстрації є естетикою фентезі з акцентом на живі кольори, передачі естетики українських Карпат, та пластичні лінії, що відповідає сучасним тенденціям дитячої ілюстрації. Емоційний контраст досягається завдяки зображенню антагоністки: позаду Лесика загрозливо визирає богиня жахів Мара, яка роздуває темний, змієподібний туман, що поглинає світло. Це візуалізує архетипічний конфлікт між світлом і п'тьмою. І

цей туман зіграє далеко не останню роль у візуалізації внутрішніх розгортів – чим ближче читач з Лесиком буде до Мари, тим більше все темнішатиме, синішатиме навколо. На палітурці розміщена анотація до книги, що забезпечує самодостатність видання і підтримує комунікацію із читачем навіть у випадку, якщо зовнішня коробка буде втрачена або утилізована.

Коробка продукту виконана у лісовій, глибокій зеленій гамі, що негайно занурює у простір Долинцвіту та підкреслює зв'язок з чарівним світом (див. дод. В, рис. 11). Колір тут використовується як емоційний вектор, що створює відчуття природності та затишку. Конструктивний дизайн коробки реалізує принцип поліфункціональності, інтегруючи в собі елементи ігрового поля та сховища. На передній частині коробки розташований отвір, крізь який видно книгу. Це слугує не лише естетичним прийомом, а й візуальною підказкою для читача, підкреслюючи, що книга є центральним артефактом гри. Внутрішній простір коробки функціонально розрахований для розміщення карток-винагород, гральних кубиків та фішок, що забезпечує повну комплектацію ігрового процесу. На зовнішній частині коробки розміщені правила гри, що є необхідним елементом для комунікації ігрової механіки. Бокові стінки коробки містять зображення лісових мешканців, які виглядають на Лесика з цікавістю та позитивним настроєм, візуально посилюючи ідею про те, що світ чекає на спасіння.

Процес художньо-конструктивного аналізу книги-гри «Тіні Долинцвіту» розпочинається з вивчення внутрішніх розгортів, які послідовно втілюють ігрову архітектуру та візуальний наратив. Книга має свій титул (див. дод. В, рис. 12), а сама історія починається Передмовою (див. дод. В, рис. 13), текст якої розташований на пергаментному папері, що одразу створює стилістичну відсилку до дивокраїв і жанру фентезі. Цей елемент не лише занурює читача, але й встановлює свого роду іграшковий контракт, чітко комунікуючи просту систему правил: читати, проходити квести та збирати фрагменти закляття як третій, прихований, шлях для забезпечення щасливого фіналу.

Наративний вступ розпочинається з Розділу 1 «Світанок» (див. дод. В, рис. 14), де колірна гама є теплою, жовтою та світлою, чудово передаючи спокійний початок, коли ніщо не віщує біди, а візуалізація кам'яних статуєток вартових підсилює міфологічну основу сюжету. Колір тут діє як емоційний вектор, що створює відчуття безпеки перед входом у конфлікт.

Ця безпека руйнується у сценах пасток, де колірні рішення створюють візуальний рельєф травматичності. Наприклад, перша пастка з драконами (див. дод. В, рис. 15) зображена в контрастній гамі, де домінує сірий, червоний та обвуглений фон, а Лесик та Мартина й самі зображені обгорілими та шокованими. Схожа стратегія застосовується у сцені зі зміями (див. дод. В, рис. 16), які загрожують героям у темряві. Однак емоційна напруга пом'якшується через комічний настрій або дотепні репліки Лесика, що дозволяє читачеві відчувати небезпеку, але не натуралізувати жах. У пастці з печерою, де Лесика заворожує туман Мари (див. дод. В, рис. 17), а навколо нього з'являються кажани, його нервова усмішка на тлі загрозливого темного простору знижує рівень небезпеки і для читача. У цьому ж блоці демонструються два типи рішень: пастка з печерою (неправильний шлях), що передбачає можливість перепройти, та правильний вихід з печери (див. дод. В, рис. 18), де яскраві руни вказують на шлях до Долинцвіту, створюючи нагороду за вірний вибір.

Іншим важливим елементом реалізації є ігрові розгортки. Вони виконані у графічному стилі з елементами реалізму. На цих розгортах розміщені завдання, які є основою освітньої та соціально значущої функції книги. Наприклад, квест «ЛІСОВИК» (див. дод. В, рис. 19) фокусується на управлінні ресурсами, а «РУСАЛКА» (див. дод. В, рис. 20) включає екологічний квест, де читач має фізично взаємодіяти з розгортком, використовуючи наліпки для очищення озера. Квести «ВОРОН» та «КУЛЬБА» (див. дод. В, рис. 21, 22) використовують багатоваріантність рішень, що веде до пастки або винагороди. Поступове домінування синіх тонів з кожним наступним розгортком символізує наближення антагоніста – богині Мари – і нагнітає драматизм перед фіналом.

Першим таким розгортом у концептуальній розробці є «ПЕЧЕРА», завданням якого є вирішити, який з входів є вірним (див. дод. В, рис. 23).

Кульмінацією ігрової архітектури є два альтернативні фінали, які остаточно були визначені у фінальному змаганні (див. дод. В, рис. 24). Поганий фінал зображує темряву, але світло свічки та текст про «маленький вогник людських сердець» дає надію на повернення світла (див. дод. В, рис. 25).

У свою чергу щасливий фінал (див. дод. В, рис. 26). за тоном схожий на перший розділ, зображуючи відновлення Долинцвіту та Лесика з Мартиною як нових Вартових Світанку, підкреслюючи національну ідею стійкості. При цьому ігровий механізм передбачає додатковий шлях дослідника: збирання Фрагментів Закляття дозволяє перемогти Мару, навіть якщо вона виграла гонку до Цвіту Папороті.

Отже, такий багаторівневий дизайн, де кожен розгорт є частиною квесту та взаємопов'язаний між собою не лише за сюжетом, але за проєктним дизайном, забезпечує високий рівень занурення та відповідає вимозі покоління «Альфа» до активної взаємодії та винагороди.

3.3. Оцінка ефективності дизайну та інтерактивності проєкту

Оцінка художньо-естетичної та психологічної ефективності дизайну книги-гри «Тіні Долинцвіту» підтверджує, що візуальна мова проєкту була свідомо спроєктована для виконання подвійної місії: залучення цільової аудиторії Покоління «Альфа» через знайому їм динамічну естетику та забезпечення освітньої функції через трансляцію національного культурного коду. Загальна стилістика, пронизана естетикою українського фентезі, безпосередньо відповідає чіткому соціально-культурному запиту на українську мітологію. Ця актуальність підкріплюється комерційним успіхом українського анімаційного фільму «Мавка. Лісова пісня», який став надзвичайно популярним: завдяки цьому феномену, існує стабільний і

зростаючий попит на продукти, пов'язані з персонажами українського міфу, що забезпечує «Тіням Долинцвіту» високу ринкову релевантність та постійний інтерес з боку юного читача. Інтеграція образів Русалок, Мавок, Чугайстра та інших міфологічних персонажів не лише створює унікальний світ Долинцвіту, але й посилює почуття національної ідентичності у юного читача, перетворюючи міфи на активні елементи гри.

Ключову роль у психологічній ефективності відіграє візуальне проєктування героїв. Образ головного героя Лесика, стилізованого як бешкетника та пройдисвіта, миттєво встановлює зв'язок із дитиною-читачем завдяки його безпосередності та готовності до пригод. Цей позитивний образ контрастує з головною антагоністкою, Марою, зображеною як стара, згорблена, жахаюча жінка. Така чітка дихотомія добра і зла є критично важливою для освітнього опрацювання складних емоційних тем, оскільки вона перекладає потенційно травматичний реальний конфлікт на рівень безпечної, контрольованої казкової оповіді. Навіть сцени небезпеки (наприклад, пастки з драконами), зображені в контрастній, загрозливій гамі, свідомо пом'якшуються через комічний настрій або дотепні репліки Лесика, що слугує візуальним рельєфом та запобігає надмірній натуралізації жахів.

Типографічний вибір також є стратегічним елементом дизайну. Було свідомо прийнято рішення на користь скоропису для логотипу та ключових написів. Скоропис зберігає національний культурний код, але завдяки своїй грайливості та динамічності забезпечує високу читабельність та естетичну привабливість, що є критично важливим для комунікації з поколінням «Альфа». Усе це в сукупності створює цілісний, емоційно насичений продукт, де кожен елемент – від кольору до шрифту – працює на посилення занурення та формування психологічної стійкості читача.

Система мотивації побудована на чіткій логіці винагороди. Картки, які є нагородою за успішне проходження квестів, імітують цифрову логіку накопичення ресурсів та бонусів, до якої звикли діти. Ці картки мають високу

художню цінність завдяки бронзовій гамі та деталізованому стилю ілюстрації, що перетворює їх на бажані колекційні артефакти. Кожна картка, чи то «Копійка» для придбання ресурсів, чи «Перлина», що послаблює Мару, має чітко визначену стратегічну функцію, яка безпосередньо впливає на фінальний результат.

Окремим чинником ефективності є інтеграція освітніх та соціальних елементів у квести. Наприклад, екологічний квест Русалки, де потрібна фізична дія (прибрати сміття), перетворює пасивне читання на соціально значущу гру. Це відповідає вимозі формування соціальних навичок та критичного мислення через дію. Крім того, два фінали та прихований шлях дослідника заохочують до повторного проходження гри, що підвищує загальну залученість та час взаємодії з книгою, водночас формуючи у дитини відповідальність за прийняте рішення.

Конструктивна та функціональна оцінка дизайну «Тіні Долинцвіту» підтверджує, що проєкт є цілісним ігровим артефактом, де кожен елемент забезпечує поліфункціональність та довговічність взаємодії. Дизайн зовнішньої коробки є яскравим прикладом функціональної інтеграції: вона не лише слугує захисним футляром, але й виконує роль сховища для всіх ігрових елементів – карток, кубиків та фішок. Наявність на фасаді коробки вікна, крізь яке видно книгу, підкреслює її статус як центрального ігрового об'єкта та заохочує до взаємодії.

Основна конструктивна ефективність зосереджена на «рор-уп» розгортах, які є серцем інтерактивної механіки. Використання цієї технології, що є найбільш запитуваною цільовою аудиторією, перетворює двомірну сторінку на тривимірне ігрове середовище. Процес розробки, який включав ручне прототипування та тестування з дітьми, був критично важливим для забезпечення механічної надійності. Це дозволило своєчасно виявити та виправити механізми, які «ламалися» або були занадто складними для дитячих

рук, забезпечуючи, що фінальні «рор-ур» елементи є не тільки візуально привабливими, але й довговічними та функціональними.

Функціональність також підтверджується чіткою навігацією усередині гіпертексту: візуальне оформлення точок рішень та сторінок, що відсилають до наступних розділів, є інтуїтивно зрозумілим. Фінальний ігровий розгорт несе найбільше функціональне навантаження, оскільки він має інтегрувати ігрове поле, елементи «рор-ур» та всі зібрані бронзові картки для фінальної стратегічної битви. Таким чином, конструктивний дизайн проєкту успішно довів, що технологічна складність «рор-ур» механіки була підпорядкована головній меті – створенню надійного, високоінтерактивного гібридного продукту, який перетворює читання на захопливу фізичну гру.

Незважаючи на високу функціональну та художню ефективність, проєкт «Тіні Долинцвіту» має значні економічні обмеження. Виявлено, що інтеграція двох складних явищ – гіпертекстуальної книги-гри та об'ємної паперової інженерії («рор-ур» механіки) – робить цей продукт дорогим. Це обумовлено необхідністю використання високоякісних матеріалів, складної, багатокрокової поліграфічної обробки та значної кількості ручної праці для складання «рор-ур» елементів та внутрішніх механізмів. Аналіз українського книжкового ринку, проведений у Розділі II, підтвердив, що висока вартість книг є однією з основних перешкод для читання та низької купівельної активності. Таким чином, проєкт «Тіні Долинцвіту» не може бути позиціонований як продукт масового споживання. Натомість, завдяки своїй унікальній архітектурі, естетичній цінності, культурній наповненості та високій ігровій функціональності, він набуває статусу преміального, подарункового видання. Таке позиціонування дозволяє нівелювати високу ціну і перетворює книгу-гру на цінний подарунок, який забезпечує якісне залучення та формування національної ідентичності.

Крім того, при проєктуванні ігрової механіки, незважаючи на введення чітких правил, неможливо бути впевненими у чесності читача через відкритий

характер паперового носія. Проте, дизайнерська логіка гри свідомо протидіє цій проблемі: концепція нагород, додатковий шлях дослідника та загальне бажання перемогти Мару мотивуватиме юного читача грати чесно. Ці механізми перетворюють зовнішній контроль на внутрішній стимул, підтримуючи імерсію та посилюючи відповідальність за проходження сюжету.

Фінальна вартість одного примірника книги-гри «Тіні Долинцвіту» орієнтовно може коливатися в межах 1200-2400 грн при середньому тиражі. Така оцінка собівартості формується кількома етапами витрат, причому найдорожчою з них є ручна праця. Насамперед, значні кошти йдуть на матеріали та картонну основу: оскільки вся книга-гра, включаючи сторінки, виготовляється з високощільного картону, витрати на сировину значно перевищують собівартість звичайної паперової книги. Далі йдуть витрати на друк і післядрукарську обробку, які охоплюють повноколірний друк усіх сторінок, фішок, карток та зовнішньої частини коробки, а також обов'язкове захисне покриття – як правило, це матова або глянцева ламінація для забезпечення довговічності та міцності як книги, так і ігрових елементів. Найбільш значущим і фінансово вагомим етапом є висічка та інженерна збірка поп-апів: створення тринадцяти складних тривимірних розгортів вимагає не лише виготовлення індивідуальних високоточних висічних форм, але й години ручної праці на кожен примірник для склеювання та монтажу всіх рухомих картонних механізмів. Крім того, у вартість входить виробництво додаткових ігрових компонентів: це виготовлення карт і фішок (включаючи їхню висічку та обробку), друк наліпок, а також вартість закупівлі гральних кубиків та іншого приладдя, яке не виробляється безпосередньо друкарнею. Іншою витратою є виробництво коробки з вирізаним отвором: вона вимагає використання міцного палітурного картону, його каширування (обклеювання друкованою обкладинкою), складної висічки під розміри книги та ігрових аксесуарів, а також монтажу прозорої плівки у віконце; і, звичайно, сюди входить комплектування, тобто фінальне пакування абсолютно всіх складових – книги, карток, фішок, кубика та наліпок – у готову коробку. Усі ці процеси,

особливо ті, що потребують ручного втручання та складних матеріалів, складаються у фінальну високу собівартість одного примірника, яка і виражається у зазначеному вище діапазоні. Однак, така продукція з найпершого задуму не була розглянута, як посереднє видання, яке має конкурувати з іншими виданнями шляхом покращення та створення унікальної візуалізації та сюжетної частини. Таке видання особливе за своєю формою, функцією та ідеологією – розважити житину та привити любов до читання, що чудово підходить в якості подарункового асортименту.

Висновки до розділу

Третій розділ є синтезом комплексного підходу та процесу розробки книги-гри «Тіні Долинцвіту», підтверджуючи, що проєкт є успішним гібридним медіапродуктом, свідомо спрямованим на подолання кризи читання серед покоління «Альфа» через інтеграцію високодинамічного художнього змісту та продуманої інтерактивної архітектури. Розробка розпочалася з двоєдиної концепції: авторського написання нелінійного сюжету, українського мітологічного фентезі та створення ігрової механіки, де сам наратив, структурований навколо тринадцяти розділів з точками розгалуження, є механізмом гри. Художнє проєктування ключових персонажів, таких як бешкетник Лесик, розумна, але добра Мартина та жахлива Мара, було націлене на забезпечення психологічної ефективності та формування чіткої дихотомії добра і зла, що дозволяє юному читачеві безпечно опрацьовувати складні емоційні теми. Естетична ефективність посилюється стратегічними дизайнерськими рішеннями, зокрема відмовою від малочитабельної в'язі на користь грайливого та динамічного скоропису для назви, що забезпечило збереження національного культурного коду при високій комунікативній доступності. Кожен рор-уп механізм та інтерактивний розгорт – від квесту Лісовика до фінальної гонки – був спочатку створений вручну у вигляді картонних прототипів та ретельно протестований з дітьми. Такий етап ручного

прототипування дозволив виявити та виправити механічні недоліки, гарантуючи довговічність та функціональність кінцевого продукту, що є критично важливим для інтерактивних видань.

Інтерактивна мотивація реалізована через багатопарову систему винагород, яка прямо апелює до звичок Покоління «Альфа». Бонусні картки («Хитрість», «Перлина», «Дар мавки») функціонують як внутрішньоігровий ресурс, що імітує логіку накопичення бонусів на цифрових платформах, перетворюючи читання на стратегічну гру. Успішне проходження тематичних квестів, включаючи екологічне завдання Русалки, де читач фізично прибирає сміття за допомогою наліпок, або логічну загадку Ворона, перетворює читача на активного агента, який через дію отримує соціальні та когнітивні навички. Ключовим моментом є впровадження двох альтернативних фіналів та додаткового шляху дослідника (збирання фрагментів закляття). Цей механізм не лише посилює відчуття агентності, а й мотивує до повторного проходження, збільшуючи час взаємодії з книгою. Хоча неможливо гарантувати чесність гри через відкритий характер паперового носія, дизайнерська логіка гри свідомо протидіє цій проблемі: концепція нагород та бажання перемогти Мару мотивуватиме юного читача грати чесно. Конструктивна оцінка показала, що дизайн коробки є поліфункціональним сховищем, а «рор-уп» елементи (як найбільш запитуваний формат) ефективно занурюють у сюжетний простір. Проте, економічний аналіз виявив головний недолік: інтеграція складної паперової інженерії та ручної праці робить «Тіні Долинцвіту» дорогим продуктом. Це обмежує його як товар масового споживання і вимагає позиціонування як преміального, подарункового видання. Таке позиціонування є стратегічно вірним, оскільки перетворює високу собівартість на ознаку виняткової культурної та естетичної цінності, що має бути високо оцінена споживачами, які шукають унікальні, якісні продукти для національно-патріотичного виховання та формування психологічної стійкості у дітей. Проєкт підтвердив свою актуальність, успішно синтезувавши культурну трансляцію, інтерактивний дизайн та принципи гейміфікації для

створення нового формату видання, орієнтованого на потреби сучасного читача. А також підтвердив те, що книга-гра має набагато більше шляхів для власного розвитку, аніж те, як вони були реалізовані до цього. І дана книга-гра має потенціал не тільки залучити читачів для привиття любові до читання, але й мати серійне продовження, як робить більшість видань, з удосконаленням на випуску кожного продукту.

ВИСНОВОК

У кваліфікаційній роботі проведено комплексний аналіз комунікаційного дизайну книжкового виробництва на прикладі книги-гри «Тіні Долинцвіту». Досліджено його історіографію та методологічні засади, внаслідок чого виявлено радикальний відхід книжкового видання від традиційної пласкої ілюстрації до просторових та динамічних форматів. Цей еволюційний процес у проєктній культурі характеризується як «пошук альтернативних книгоформ», що змушує книгу набувати ознак «оречевлення» та вимагати активної взаємодії. Встановлено, що це прагнення до функціональної інтеграції має глибоке історичне коріння, про що свідчить використання механічних пристроїв у наукових трактатах ще у Середньовіччі, але саме у дитячій літературі цей механізм набув ігрової та естетичної функції. Визначено, що кульмінацією цієї трансформації став феномен рор-ур, який еволюціонував від суто функціональних цілей до розважальних та ігрових, перетворивши видання на «театральний досвід». Проведено дослідження інтеграції ігрових елементів, виявлено, що її головне призначення – це перетворення процесу читання на інтерактивний досвід, що відповідає сучасним моделям споживання контенту. Обґрунтовано, що гібридний жанр книги-гри, заснований на гіпертекстуальній нелінійності та принципі агентності читача, є ключовим інструментом для підвищення залученості, оскільки він вимагає інтелектуальної активності та прийняття рішень, на противагу пасивному споживанню інформації. Визначено роль комунікаційного дизайну як зв'язкового інструменту між автором, ілюстратором та читачем, обґрунувавши його вплив на психологічні аспекти сприйняття.

У другому розділі проведено аналіз проблематики сприйняття книги дітьми покоління «Альфа» та досліджено ключові ринкові тенденції. Виявлено, що ця аудиторія має змінені рецептивні установки, включаючи зменшену тривалість концентрації уваги та перевагу візуальних і кінетичних стилів навчання. Проведено опитування серед 57 батьків, яке підтвердило

високий попит на паперові книги з додатковими інтерактивними елементами (pop-up). Встановлено, що 78,9% батьків позитивно оцінюють вплив інтерактивних книг на бажання дитини читати, що спростовує упередження про повну перемогу цифрового формату. Проведено аналіз тенденцій дизайну, визначено, що ілюстрація та шрифт повинні працювати спільно з тактильними механізмами, а дизайн обкладинки є індикатором якісного змісту. Досліджено стан українського книжкового ринку в умовах війни: встановлено, що ринок стикається зі структурними та економічними бар'єрами (висока вартість), але демонструє стійкість. Обґрунтовано, що на ринку існує чіткий соціально-культурний запит на українську мітологію та необхідність опрацювання травматичної тематики війни через візуальний наратив, що має виконувати терапевтичну функцію.

На основі цих висновків проведено розробку книги-гри «Тіні Долинцвіту». Реалізовано двоєдину концепцію: авторський нелінійний сюжет, заснований на українській мітології (Лесик, Мара, Русалки, Чугайстер), та продуману ігрову архітектуру. Встановлено художньо-конструктивну ефективність: розробка pop-up розгортів, яка включала ручне прототипування та тестування з дітьми, гарантувала довговічність та функціональність кінцевого продукту. Проєктування образів (бешкетник Лесик, добра Мартина) та типографічний вибір скоропису забезпечили психологічну ефективність та збереження національного коду. Розроблено унікальну систему бронзових карток-винагород, що імітує логіку накопичення бонусів, знайому поколінню «Альфа», та механізм двох фіналів із додатковим шляхом дослідника (збирання фрагментів закляття). Це забезпечує мотивацію грати чесно та підвищує відповідальність за прийняті рішення. Обґрунтовано, що, незважаючи на економічні обмеження, проєкт позиціонується як преміальне, подарункове видання. Актуальність підкріплена комерційним успіхом фільму «Мавка. Лісова пісня», що створює стабільний попит на продукти з персонажами українського міфу. Таким чином, кваліфікаційна робота підтвердила свою наукову новизну шляхом синтезу теорії комунікаційного

дизайну, емпіричного аналізу ринку та практичної розробки інноваційного гібридного продукту, що є ефективним засобом залучення юного читача та культурної трансляції.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Anderson, P. (2025). Bologna: Record Entries for Its 2025 Illustrators Exhibition. Publishing Perspectives. URL: <https://surl.li/vahcif>
2. Ardini, R., & Safran, S. (2024). Pop-up book Putri Tujuh to improve the ability to read aloud. *Inovasi Kurikulum*, 21(4), 1955–1966.
3. Arnaudo, M. (2023). Gamebooks and the Materiality of Reading. *RPG 学研究*, 4, 14–24.
4. Chara, K. A., Berns, J. M., & Chara, P. J. (2005). *Safe Place for Caleb: An Interactive Book for Kids, Teens and Adults with Issues of Attachment, Grief, Loss or Early Trauma*. Kingsley Publishers, Jessica.
5. Chara, K. A., Berns, J. M., & Chara, P. J. (2005). *Safe Place for Caleb: An Interactive Book for Kids, Teens and Adults with Issues of Attachment, Grief, Loss or Early Trauma*. Kingsley Publishers, Jessica.
6. Furjan, A. (2015). Fantasy Book Illustration and Design [Degree programme in Design]. Karelia University of Applied Sciences.
7. Hladíková, H. (2014). Children's Book Illustrations: Visual Language of Picture Books. *CRIS - Bulletin of the Centre for Research and Interdisciplinary Study*, 2014(1), 19–31.
8. Hopkins, E. J., & Lillard, A. S. (2021). The Magic School Bus dilemma: How fantasy affects children's learning from stories. *Journal of Experimental Child Psychology*, 210, 105212. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105212>
9. Kasianenko, K. (2021). Innovations in Children's Playbook Architecture. *Innovative Solutions In Modern Science*, (3(47)), 72-76. [https://doi.org/10.26886/2414-634X.3\(47\)2021.12](https://doi.org/10.26886/2414-634X.3(47)2021.12)
10. Montanaro, A. R. (2000). *Pop-Up and Movable Books: A Bibliography*. Scarecrow Press.
11. Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramarb, M. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age

- Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environmental & Science Education*, 11(12), 5453–5476.
12. Movable Stationary/ magazine (2018). URL: <https://surl.li/ncytxs>
 13. Özdemir, S. (2015). The Importance And Place Of Illustrated Fairy Tale Books In Art Education For Pre-School Children. *Anadolu Journal Of Educational Sciences International*, 5(3).
 14. Parker, L. E., & Lepper, M. R. (1992). Effects of fantasy contexts on children's learning and motivation: Making learning more fun. *Journal of Personality and Social Psychology*, 62(4), 625–633. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.62.4.625>
 15. Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Increased screen time: Implications for the American Academy of Pediatrics. *Pediatrics*, 137(6), e20160893.
 16. Radesky, J. S., Peacock, A. A., & Zuckerman, B. (2014). The association between mobile device use and child language: A systematic review. *Current Problems in Pediatric and Adolescent Health Care*, 44(10), 324–334.
 17. Rao, Z., Wu, J., Zhang, F., & Tian, Z. (2022). Psychological and Emotional Recognition of Preschool Children Using Artificial Neural Network. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.762396>
 18. Rizka, M. (2020). Design of “putri kumala” pop-up book as children storytelling. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 148–161. <https://doi.org/10.15294/arty.v9i2.40370>
 19. Rudenskyi, r. (2024). Board games’ educational potential for senior preschool children and primary school students: history and modernity. *Cherkasy University Bulletin: Pedagogical Sciences*, (2), 87–93. <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2024-2-87-93>
 20. Schlichting, M. (2019). *Understanding Kids, Play, and Interactive Design: How to Create Games Children Love*. Taylor & Francis Group.
 21. Schlichting, M. (2019). *Understanding Kids, Play, and Interactive Design: How to Create Games Children Love*. Taylor & Francis Group.

22. Skibba, K. (2006). Book Review: Qualitative Research Design: An Interactive Approach (2nd ed.). *Adult Education Quarterly*, 56(2), 165–166. <https://doi.org/10.1177/0741713605283436>
23. Vate-U-Lan, P. (2011). Augmented Reality 3D pop-up children book: Instructional design for hybrid learning. *У 2011 5th IEEE International Conference on E-Learning in Industrial Electronics (ICELIE)*. IEEE. <https://doi.org/10.1109/icelie.2011.6130033>
24. Бабкіна, М., & Бабкіна, Б. (2021). Роль ілюстрації в дитячому книжковому виданні. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 37(1), 1–10. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/37-1-1>
25. Беленька, Г. В., & Рухницька, П. В. (2018). Роль казок В. О. Сухомлинського в процесі виховання морально-етичних якостей дітей старшого дошкільного віку. *Молодий вчений*, (8), 18–21.
26. Більше книгарень, нова шкільна програма і саморозвиток – як виховати нового читача. (б.д.). Читомо. URL: <https://surl.li/zhueet>
27. Братусь, І. (2017). Функції ілюстрацій у дитячій літературі. *Інноваційний розвиток науки нового тисячоліття* (с. 32–35).
28. Величко, Н. В. (2022). Інтерактивність як засіб формування дизайну дитячої друкованої книги [Дисертація доктора філософії, Харківська державна академія дизайну і мистецтв].
29. Водолазька, С. (2024). Іновації у видавничій галузі (Навчальний посібник). [Джерело: ResearchGate].
30. Геращенко, О. О. (2015). Художня література у контексті формування особистості дошкільника. У В. Є. Литньов, Н. Є. Колесник, & Т. В. Наумчук (Заг. ред.), *Формування дидактичної компетентності педагогів дошкільної та початкової освіти: збірник науково-методичних праць* (с. 368–371). Вид-во ЖДУ ім. І. Франка.
31. Головачук, І. П., Воробчук, М. С., Лелик, Я. Р., & Шмельов, В. М. (2024). Роль 3d ілюстрації в оформленні дитячої книги. *Art and Design*, (4), 90–101. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.4.8>

- 32.Гресько, М. В. (2023). Стратегії популяризації дитячої літератури: вплив цифрових трансформацій на читацький досвід. Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія, (4), 118–123.
- 33.Дідченко, Ю. О., & Юдіна, Н. В. (2018). Дослідження ринку дитячих товарів в Україні. У Актуальні проблеми економіки та управління: збірник наукових праць молодих вчених (Вип. 12, № 47, с. 3–11). КПП ім. Ігоря Сікорського.
- 34.Дідченко, Ю. О., & Юдіна, Н. В. (2018). ДОСЛІДЖЕННЯ РИНКУ ДИТЯЧИХ ТОВАРІВ В УКРАЇНІ. Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського».
- 35.Для чого дітям Дивокрай, або 6 книжок про фантастичні світи. (б.д.). Читомо. URL: <https://surl.li/srfbvf>
- 36.Єфімова, М. П. (2014). Типологія дитячої книги. Укр. культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку: зб. наук. пр., 20(2), 143–147.
- 37.З якого віку краще починати читати: що кажуть науковці й психологи. (б.д.). Читомо. URL: <https://surl.li/nwrlur>
- 38.Історії, що занурюють глибше, або книжки з доповненою і віртуальною реальністю. (б.д.). Читомо. URL: <https://surl.li/vailyp>
- 39.Касьяненко, К. М. (2018). До питання дизайну дитячих ігрових книжок. У Наука, технології, інновації: світові тенденції та регіональний аспект: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (с. 63–69). ГО «Інститут інноваційної освіти».
- 40.Касьяненко, К. М. (2016). *Українська ігрова дитяча книжка: витоки, стан, тенденції* [Неопубл. Автореф. Дис. Канд. Мистецтвознавства]. М-во освіти і науки України, Київ. Нац. Ун-т культури і мистецтв.
- 41.Кондратець, І. В. (2023). Психолого-педагогічні умови для закладання основ читацького інтересу й сприймання художніх творів у дітей раннього віку. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки, 92(1), 49–54. <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2023.92.1.10>

42. Кошка, А. Д., Здор, О. Г., & Лихолат, О. В. (2025). Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі авторського дизайну до твору івана франка). *Ukrainian Art Discourse*, (3), 60–69. <https://doi.org/10.32782/uad.2025.3.8>
43. Лихолат, О. В., Миронова, Г. А., & Єлисеєва, В. В. (2025). Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни ОЗ»). *Український мистецтвознавчий дискурс*, (5), 67–71.
44. Мулкохайнен, В. А. (2024). *Дизайн книги у контексті української проєктної культури 1950-х – 2020-х років* [Дисертація доктора мистецтвознавства, Київський національний університет технологій та дизайну].
45. Навіщо розвивати емпатію у школярів і до чого тут книжки. (б.д.). Читомо. URL: <https://surl.li/juaudio>
46. Оксана, М. (2018). Слово, образ, форма. Художньо-проектний інструментарій дитячої книжки-іграшки. *ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв*, (35), 187–200. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1313148>
47. Олійник, В. (2023). Художньо-комунікативні трансформації книги на тлі еволюції візуальної парадигми в українському дизайні. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 6(1), 70–86. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.6.1.2023.279062>
48. Опитування серед батьків «Як діти читають?» (б.д.). [Google Sheets]. URL: <https://surl.li/bklzpg>
49. Осипова, Т. Г., Пшенична, М. В., & Пшеничний, Ю. В. (2018). Особливості дизайну дитячих книжок з елементами «пор-уп». *Технологія і техніка друкарства*, (4(62)), 115–125. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.4\(62\).2018.157095](https://doi.org/10.20535/2077-7264.4(62).2018.157095)
50. Пожарицька, о. (2022). Яку пригоду обирають сьогодні? Книжки-ігри: еволюційний розвиток. *Наукові праці Міжрегіональної Академії*

управління персоналом. *Філологія*, (1 (3), 24-34.
<https://doi.org/10.32689/maup.philol.2022.1.4>

51. Попова, А. В., & Куратова, М. Г. (2019). Ілюстрація дитячої книги як засіб естетичного розвитку дошкільників. У В. В. Фомін (Гол. ред.), Час мистецької освіти. Теорія і методика виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти: зб. ст. VII Всеукр. наук.-практ. конф. (Ч. 2, с. 197–203). ХНПУ ім. Г. С. Сковороди.
52. Струмінська, Т. В., & Козодавлева, Т. О. (2022). Особливості дизайну рор-уп книг. У Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості: матеріали III Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених (Т. 1, с. 222–230). КНУТД.
53. Токар, М. І. (2018). Образи героїв української дитячої літератури в книжковій ілюстрації другої половини XX – початку XXI століття [Дисертація]. Львівська національна академія мистецтв.
54. Фіялка, С. Б. (2017). Розмаїття засобів утримання читацької уваги в сучасній пізнавальній книзі для дітей. Поліграфія і вид. справа, (2), 163–173.
55. Фіялка, С., & Мельник, І. (2021). Напрями роботи редактора з дитячими інтерактивними виданнями. *Технологія і техніка друкарства*, (1(71)), 78–89. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.1\(71\).2021.228976](https://doi.org/10.20535/2077-7264.1(71).2021.228976)
56. Юзва, Л., & Шуренкова, А. (2023). Аналітичний звіт за результатами всеукраїнського соціологічного дослідження в межах проєкту «Підтримка промоції читання в Україні». ТОВ «ІНФО САПІЄНС ІНТЕРНЕТІВЛ». URL: <https://surl.li/snhyov>
57. Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart. Cultural and arts studies of national academy of culture and arts management : collectivemonograph / O. S. Afonina, P. E. Herchanivska, Zh. Z. Denysiuk, V. P. Diachuk, etc. Lviv-Torun : Liha-Pres, 2019. P. 117-133 (Web of Science)
58. Афоніна О. С., Карпов В. В. Мистецькі практики в сучасній культурі. *Культура і сучасність : альманах*. 2023. № 2. С. 76-81.

59. Балабуха Н. М., Здор О. Г., Радько К. В. Дизайн книги як проектна робота студентівосвітньої програми «Графічний дизайн» Університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. № 1(9). С. 304-323.
60. Зайцева В. І., Буйгашева А. Б., Задніпряний Г. Т. Особливості художньо-образної стилізації комплексного оформлення української дитячої книжки другої половини ХХ століття. АРТ-платФОРМА, КМАЕЦМ, 2022. Вип. 2(6). с. 201-218.
61. Миронова Г.А., Карпов В.В., Романішина В.О., Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. Український мистецтвознавчий дискурс : наук.2025. № 1. С. 138–146.
62. Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККиМ, 2019. 80 с.
63. Радько К. Методи побудови простору сучасної української книги у творчості Оксани Здор. Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 27 квітня 2023 року. У 2-х т. Київ : КНУТД, 2023. Т. 2. С. 108-111.
64. Іщенко, А. (2025). Дизайн книг-ігор для цифрового покоління: інтеграція наративно-ігрового балансу та принципів UX для підвищення залученості та доступності. У В. В. Карпов, О. В. Ковальчук, О. В. Головка та ін. (Ред.), *Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики: Збірник матеріалів науково-практичної конференції, м. Київ. 16–17 квітня 2025 року* (С. 70–74). Київський столичний університет імені Бориса Грінченка.
65. Іщенко, А. (2025). Візуальний наратив війни в сучасній дитячій українській літературі. У О. В. Ковальчук, М. І. Циганик, В. В. Карпов та ін. (Ред.), *Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни: Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року* (С. 130–138). Київський столичний університет імені Бориса Грінченка.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ОСНОВИ ЕВОЛЮЦІЇ КНИЖКОВОГО ФОРМАТУ



Рис. 1. Приклад отворів, завдяки яким при читанні та перегортанню сторінок, персонаж не змінював обличчя, але змінював зовнішність.



Рис. 2. Приклад слюди на книжковому виданні.

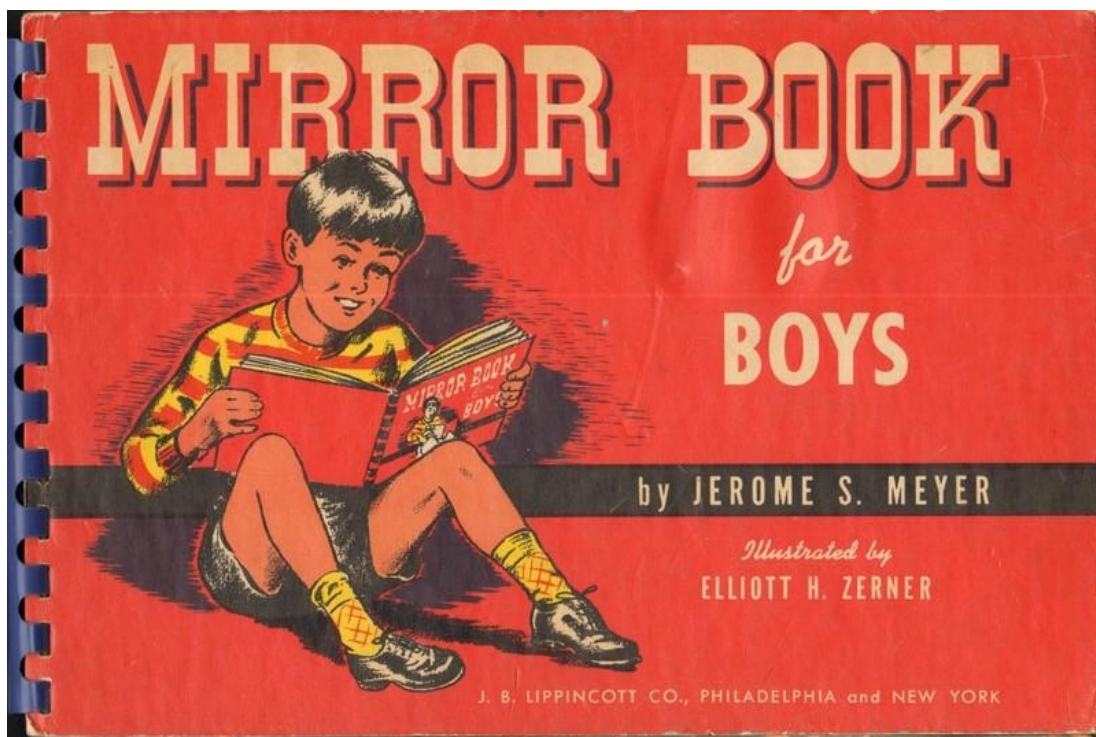


Рис. 3. Обкладинка до інтерактивного видання «Mirror Book for Boys».

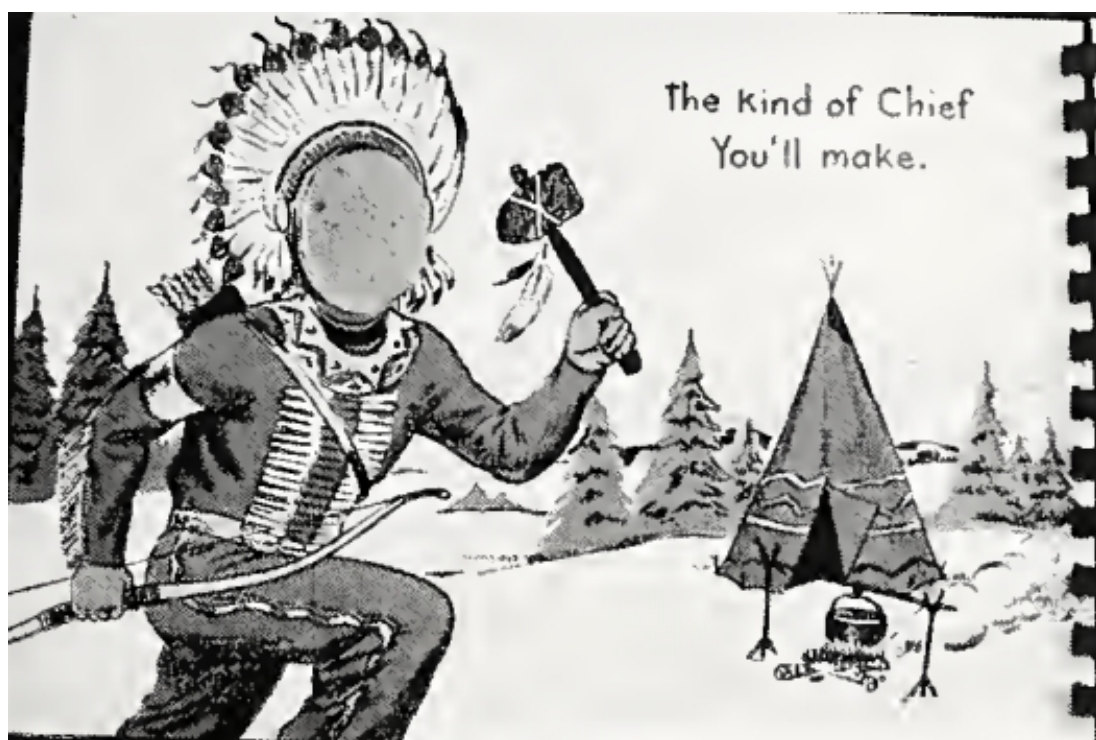


Рис. 4. Розгорт книги «Look at me..», в які можна була вклеїти свої фотографії та випробувати себе в ролі різних професій.



Рис. 5. Приклад вставних клапанів, якими змінювали сцени



Рис. 6. Leonardo Pop-Ups by Courtney Watson McCarthy



Рис. 7. «Harry Potter. A Pop-up Guide to Hogwarts» by Kevin M. Wilson

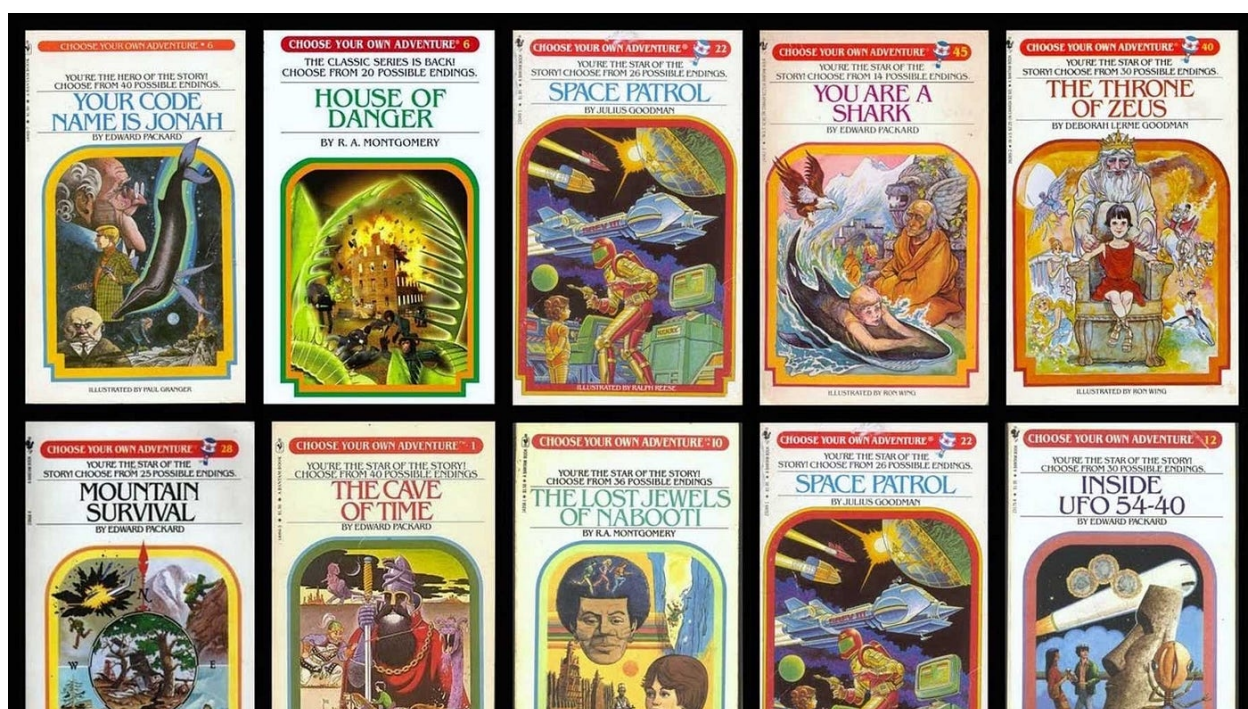


Рис. 8. Серія видань «Choose Your Own Adventure»



Рис. 9. Серія видань «Fighting Fantasy»



Рис. 10. Серія видань «Combat Heroes» автора Джо Девера

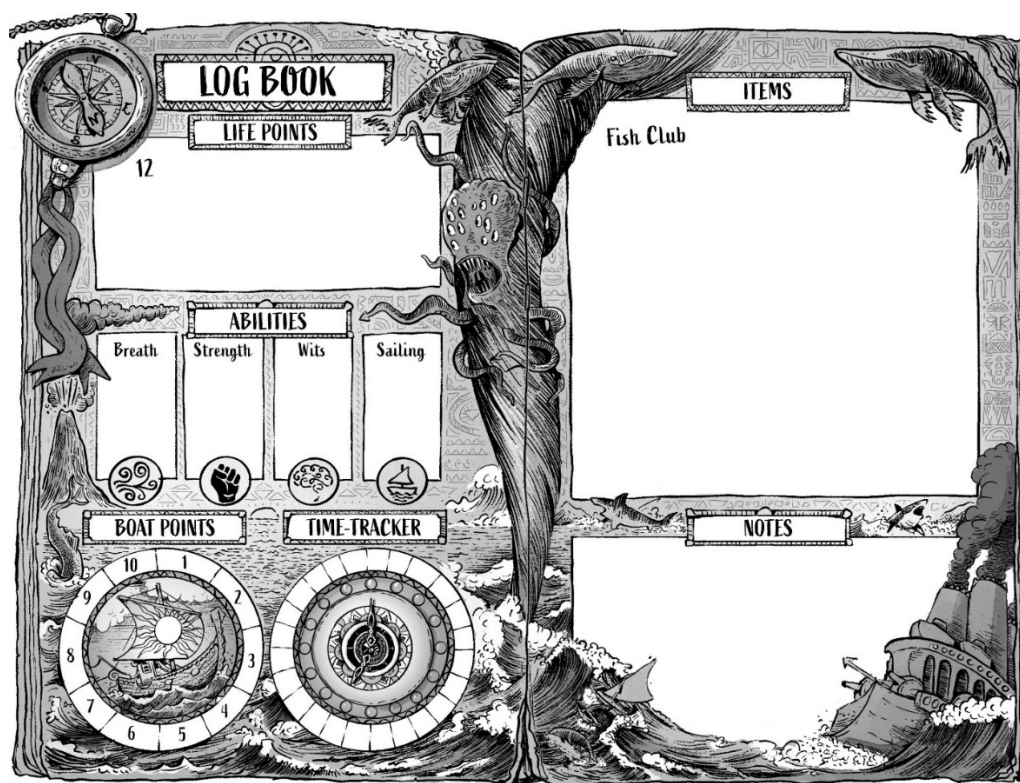


Рис. 11(а). Приклад «Log Book» (щоденника) для заповнення профілю в серії книг-ігор видавництва «Usborne». «Storm Quest» by Andy Prentice



Рис. 11(а). Приклад ілюстрацій в серії книг-ігор видавництва «Usborne». «Curse Breaker» by Simon Tudhope

ДОДАТОК Б

РЕЗУЛЬТАТИ ОПИТУВАННЯ «ЯК ДІТИ ЧИТАЮТЬ?»

Які перешкоди, на вашу думку, можуть заважати дитині читати більше, отримувати задоволення від читання?

57 відповідей

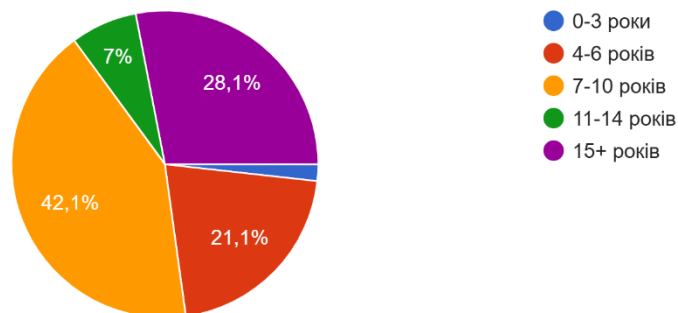


А)

Б)

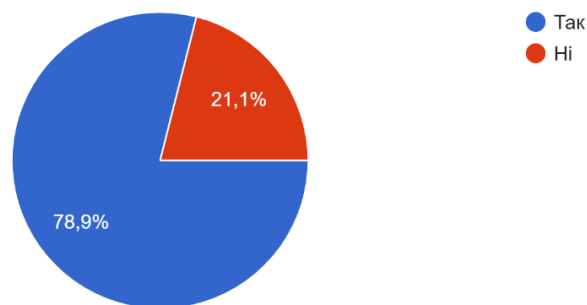
Вкажіть вік вашої дитини

57 відповідей



Чи вистачає часу у вашої дитини на читання у вільний час?

57 відповідей



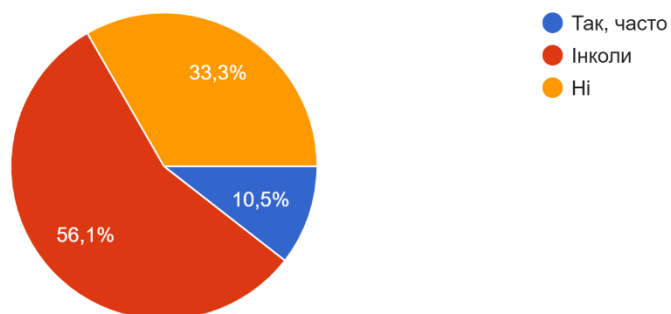
В)

Рис. 1. а) Основні перешкоди, які заважають отримувати насолоду від читання; б) вік дитини респондента; в) чи вистачає дитині часу на читання у вільний час.

А)

Чи використовує ваша дитина книги електронного або аудіо форматів?

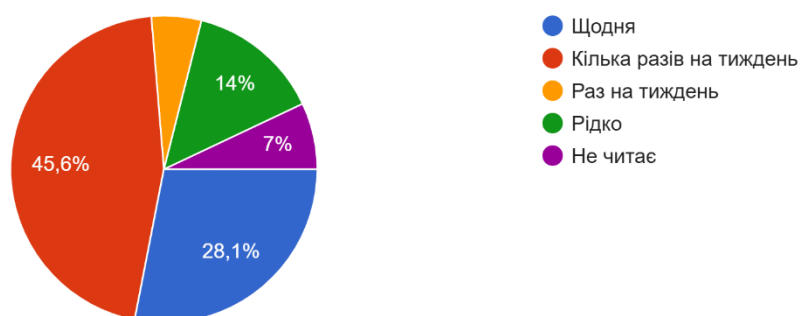
57 відповідей



Б)

Як часто ваша дитина читає книги?

57 відповідей



В)

Як часто ви купуєте книги для вашої дитини?

57 відповідей

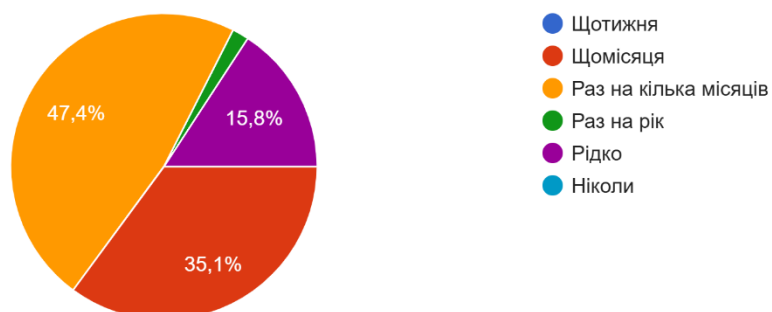


Рис. 2. а) Чи використовує дитина електронні або аудіо формати книги; б) як часто дитина читає; в) як часто купуються книжки.

А)

Як ваша дитина ставиться до читання?

57 відповідей



Б)

Скільки часу на день ваша дитина може провести за читанням?

57 відповідей

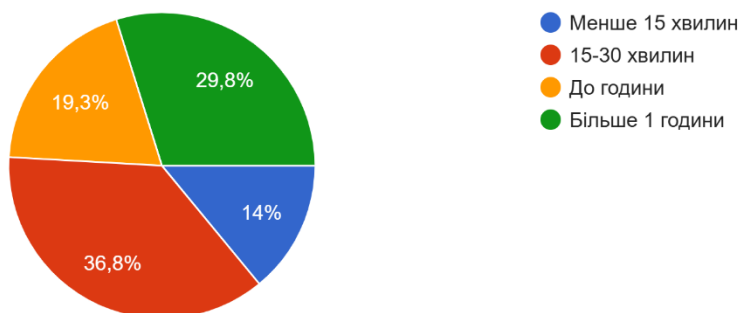
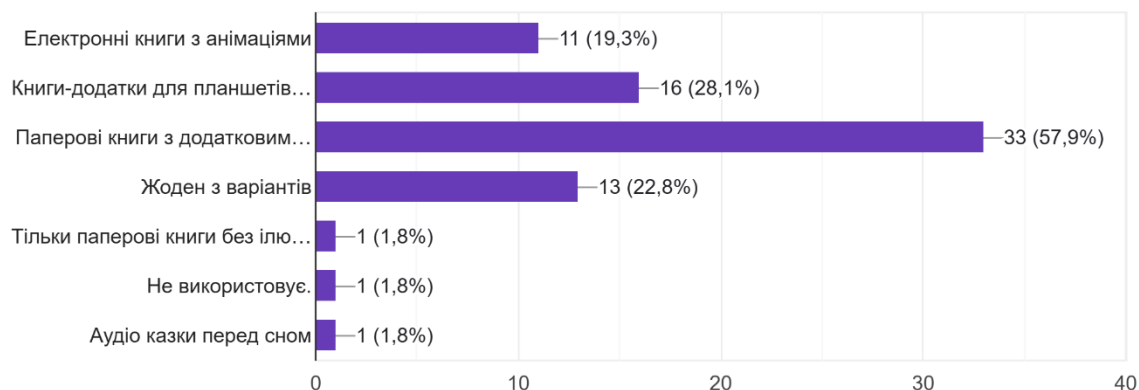


Рис. 3. а) як дитина ставиться до читання; б) скільки часу на день дитина може витратити часу на читання.

А)

Який формат інтерактивних книг найбільше подобається вашій дитині?

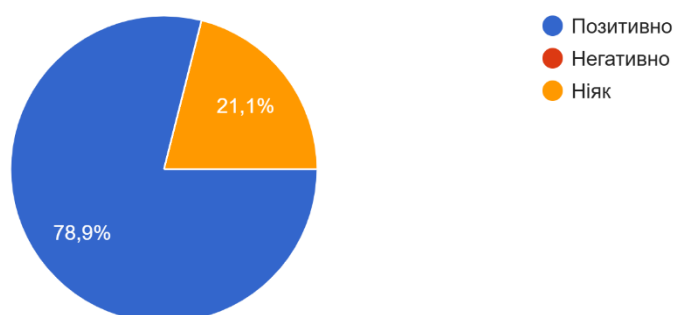
57 відповідей



Б)

Як ви вважаєте, чи впливають інтерактивні книги на бажання вашої дитини читати?

57 відповідей



В)

За якими критеріями ви обираєте книгу?

56 відповідей

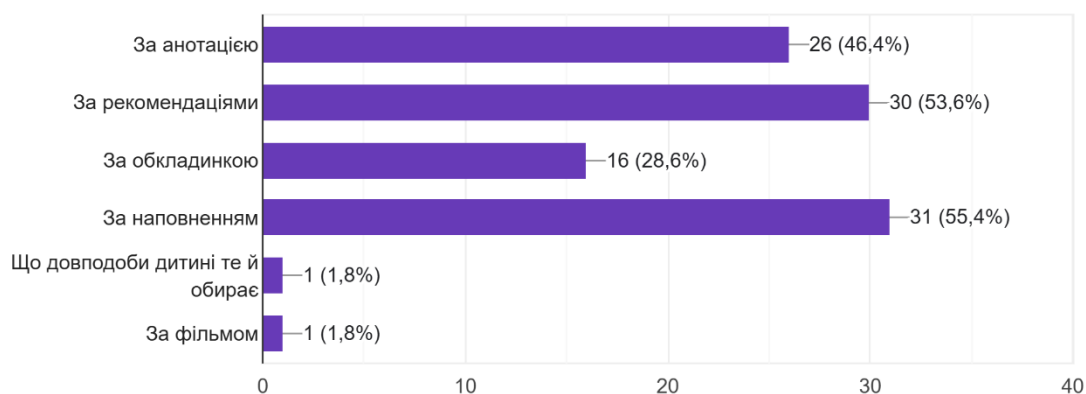


Рис. 4. а) який формат інтерактивної книги є більш привабливим для респондента; б) вплив інтерактивної книги на бажання читати; в) критерії обиравання книги.

ДОДАТОК В

ДИЗАЙН-ПРОЄКТ. КНИГА-ГРА «ТІНІ ДОЛИНЦВІТУ»

Перший розділ. Без квесту

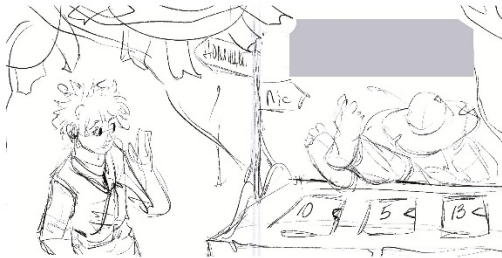


Розгортки-пастки

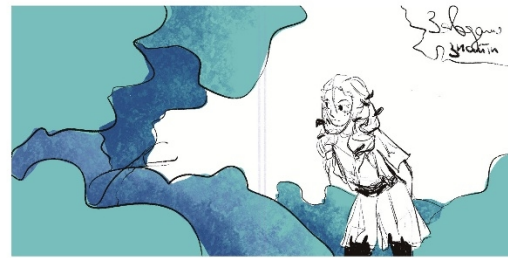


Перший розділ. Без квесту

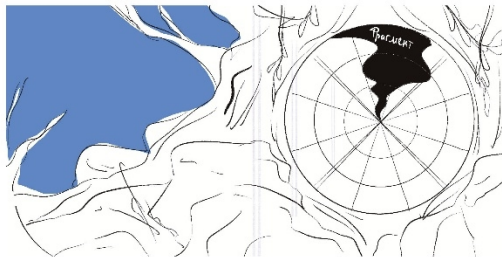
Вхід до лісу і зустріч з Лісовиком. Читач/ка купує будь-яку здібність, яка допоможе надалі



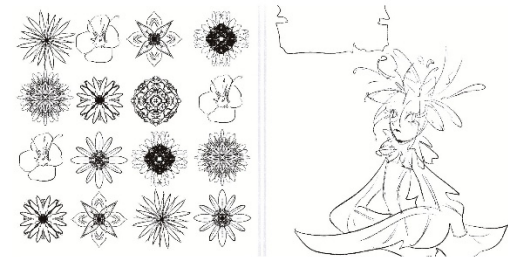
Мавці потрібно допомогти знайти загублену річ. Завдяки лупі серед синього безладу знайдеться та сама коштовність мавки Ясочки



У цьому квесті потрібно прокрутити колеса так, щоб вийшов візерунок, який пропускає до печери і в якій сховані фрагмент



Кульба шукає свою родичку, яка ніяк не прокинеться. Серед пар треба знайти єдину квітку. Під нею схований фрагмент.



Фінальна битва - лабіринт.
У поп-апах будуть скелі разом з цвітом папороті. Гра на вдачу та спритність. Будуть комірки:
- пропуск ходу;
- відступи на два;
- переступи на два;
- використай мотузки (+5) тощо.

Також будуть працювати здібності

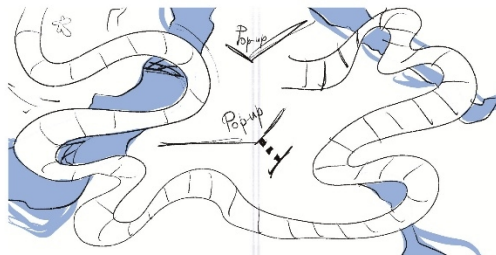


Рис. 1. Перші ескізи ігрових та звичайних розгортів

Лесик



Рис. 2. Ескізи героїв книги. Головний герой – Лесик.



Рис. 3. Ескізи героїв книги. Мартина.

Мара



Рис. 4. Ескізи героїв книги. Мара.



Рис. 5. Ескізи героїв книги. Ясочка (Мавка)



Чугайстер



Кульба



Світана, русалка



Лісовик

Рис. 6. Ескізи героїв книги. Персонажі українського міту – Чугайстер, Кульба, русалка Світава, Лісовик.

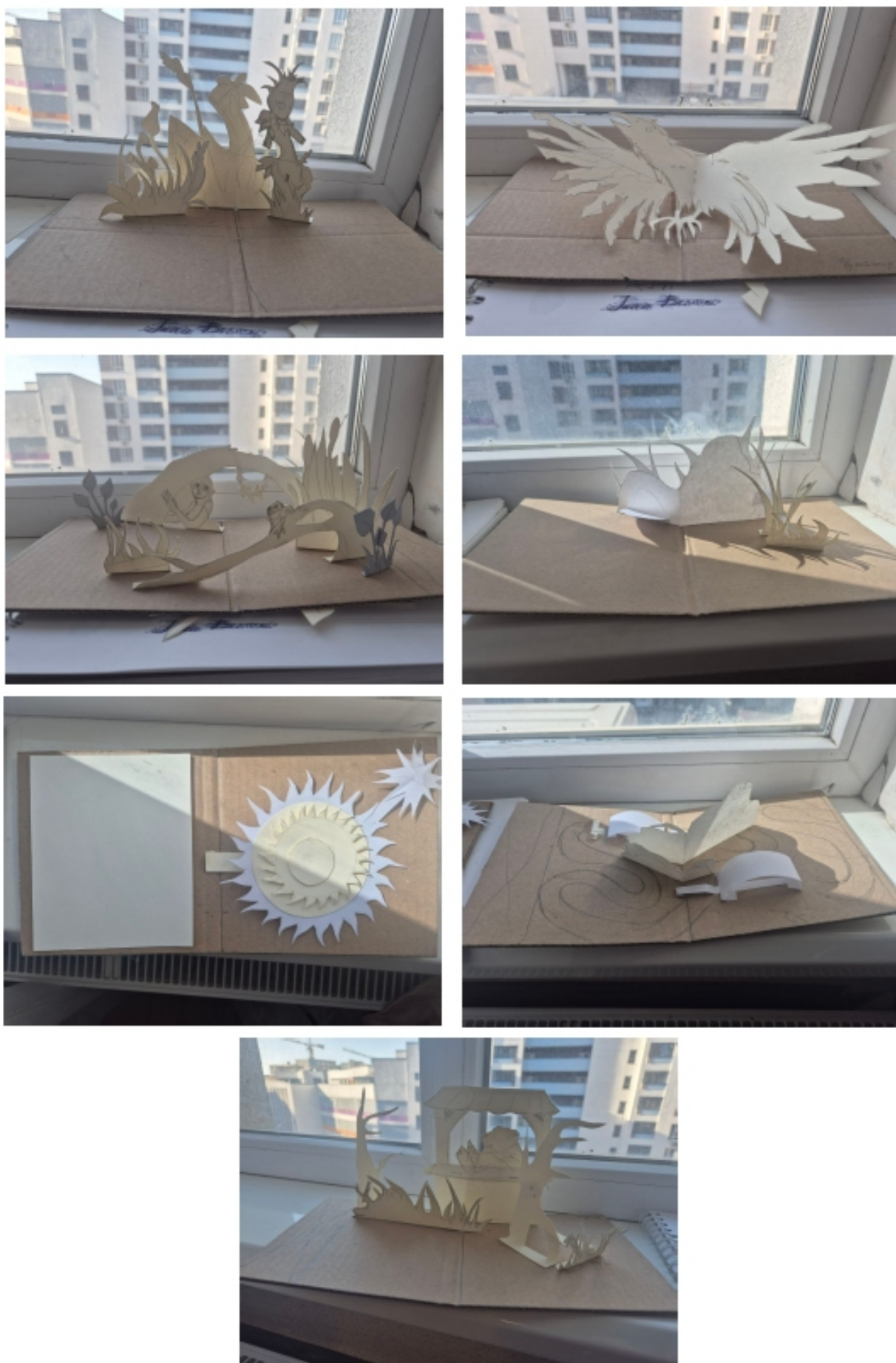


Рис. 7. Прототипування «пор-уп» ігрових розгортів.

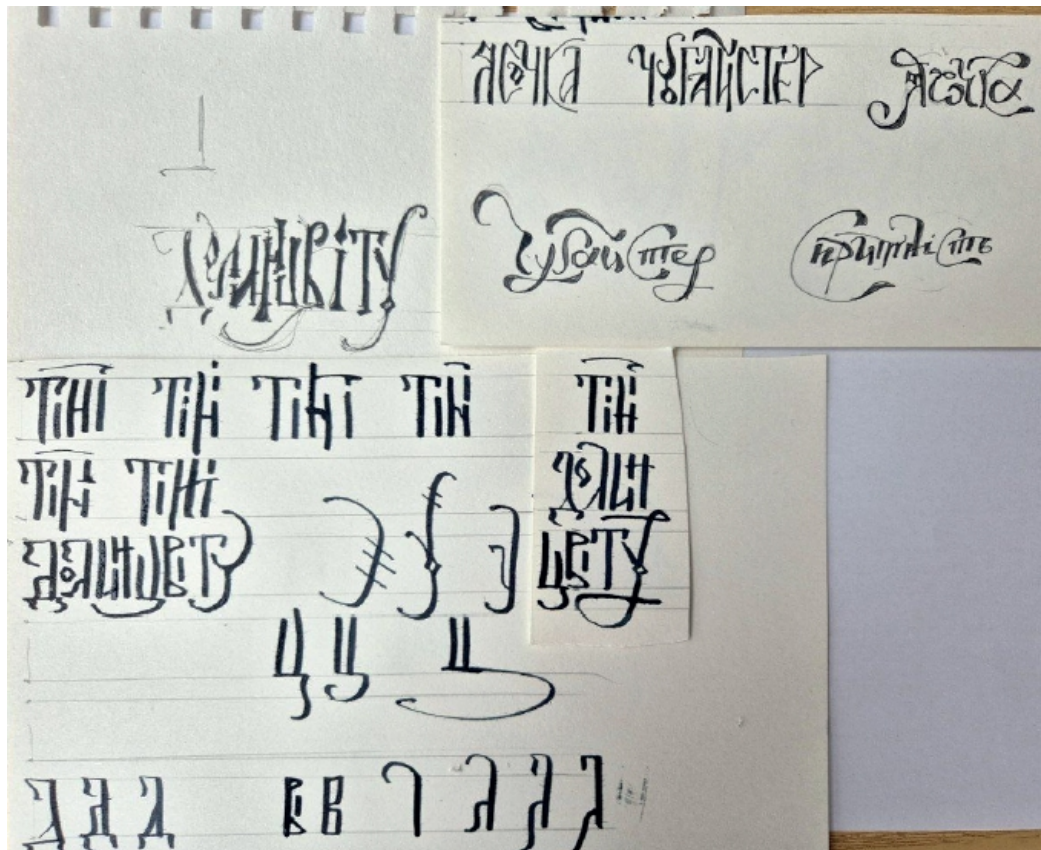


Рис. 8. Перші пошуки написів.



Рис. 9. Ігрові картки-винагороди.



Рис. 10. Обкладинка книги-гри



Рис. 11. Коробка до книги-гри.



Рис. 12. Титульна сторінка



Рис. 13. Передмова

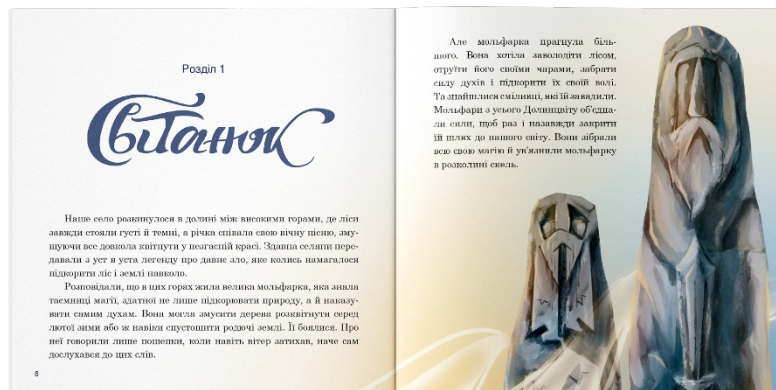


Рис. 14. Перший розділ «Світанок»



Рис. 15. Розгорт-настка «Дракон».



Рис. 16. Розгорт-настка «Змії».



Рис. 17. Розгорт-настка «Печера. Погана».

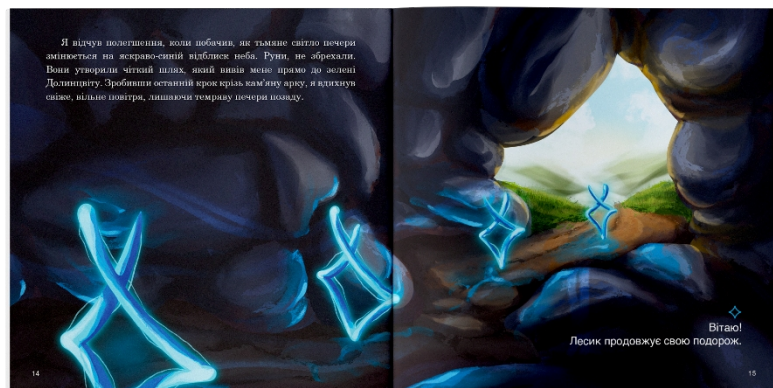


Рис. 18. Розгорт-настка «Печера. Хороша».



Рис. 19. Ігровий розгорт «ЛІСОВИК».



Рис. 20. Ігровий розгорт «РУСАЛКА».



Рис. 21. Ігровий розгорт «ВОРОН».



Рис. 22. Ігровий розгорт «КУЛЬБА».

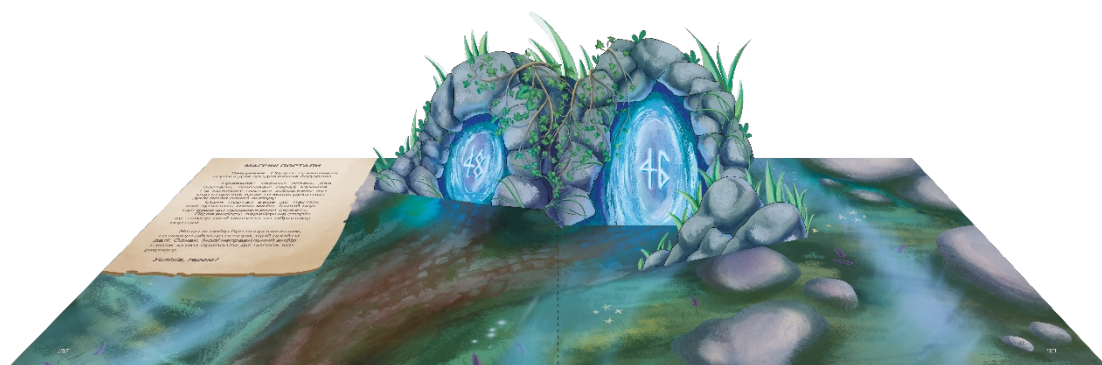


Рис. 23. Ігровий розгорт «ПЕЧЕРА».



Рис. 24. Ігровий розгорт «ФІНАЛ».

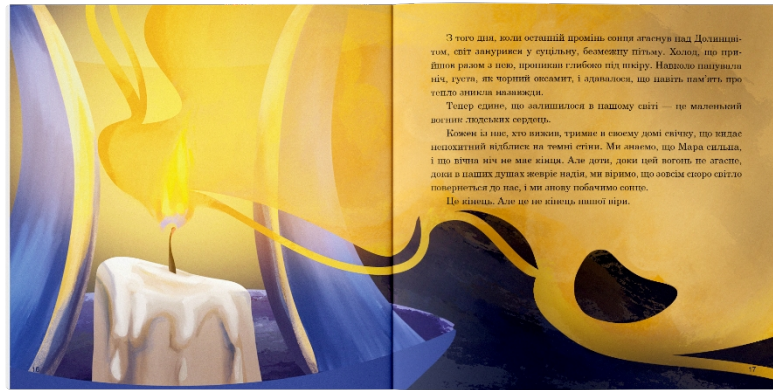


Рис. 25. Поганий фінал книги-гри. Перемога Мари.



Рис. 26. Щасливий фінал книги-гри. Перемога Лесика