

https://doi.org/10.31516/2410-5333.053.05

УДК 002.2-022.38:655.4/.5

Н. А. Коржик, кандидат наук із соціальних комунікацій, старший викладач, Харківська державна академія культури, м. Харків

nktvlya@gmail.com

https://orcid.org/0000-0002-0305-2864

ИНТЕРАКТИВНА КНИГА ЯК СУЧАСНИЙ ВИДАВНИЧИЙ ПРОДУКТ

Розглянуто особливості функціонування інтерактивної книги як сучасного видавничого продукту. Охарактеризовано основні види новітніх форм видань. Особливу увагу приділено основним етапам, специфіці створення, сутності, властивостям інтерактивної книги. Проаналізовано ступінь інтерактивності сучасних видавничих продуктів. Наведено приклади перших найпопулярніших інтерактивних книг різних видавництв, розглянуто їх унікальні можливості.

Ключові слова: *видавничий продукт, новітні видавничі технології, інтерактивна книга, онлайн-сервіси.*

Н. А. Коржик, кандидат наук из социальных коммуникаций, старший преподаватель, Харьковская государственная академия культуры, г. Харьков

ИНТЕРАКТИВНАЯ КНИГА КАК СОВРЕМЕННЫЙ ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ПРОДУКТ

Рассмотрены особенности функционирования интерактивной книги как современного издательского продукта. Охарактеризованы основные виды новейших форм изданий. Особое внимание уделено основным этапам, специфике создания, сущности, свойствам интерактивной книги. Проанализирована степень интерактивности современных издательских продуктов. Приведены примеры первых наиболее популярных интерактивных книг различных издательств, рассмотрены их уникальные возможности.

Ключевые слова: *издательский продукт, новые издательские технологии, интерактивная книга, онлайн-сервисы.*

N. A. Korzhyk, Candidate of Science in Social Communications, Senior Lecturer, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv

THE INTERACTIVE BOOK AS AN UP-TO-DATE PUBLISHING PRODUCT

Relevance. Under the conditions of the emergence of the innovative information technologies of the third millennium, a new generation of people of the digital era has been developed. The young people are more and more interested in the up-to-date gadgets, but they detract their attention from meaningful and developing reading. In the context of the intense competition of reading and computer games, a communication tool that combines these two kinds of leisure is of great necessity. The publishing market offers a new product, the interactive book that successfully combines the current information technologies and content.

The aim of this paper is to identify the essence, features and advantages of the interactive book as a modern communication medium.

Research methodology. The author examines the features of the interactive book as an up-to-date publishing product. Special attention is paid to the specific character, essence of the interactive book and the main stages of its development.

Results. The paper presents the features of the functioning of the interactive book, the main types of the new forms of publications. Particular attention is paid to the principal stages and specific character of developing the interactive book, its essence and features. The author presents and analyzes the examples of the first and the most popular interactive books of various publishing houses. The study also focuses on the great potential of the interactive book.

Novelty. The author makes an attempt to analyze the interactive book as an up-to-date publishing product.

The practical significance. The author analyzes the stages of developing interactive books, emphasizes the great potential of using this publishing product not only for entertainment, but also in the process of education as a training apparatus.

Conclusion. The paper examines the features of the functioning of the interactive book as an up-to-date publishing product. The main types of the new forms of publications are characterized. Special attention is paid to the principal stages and the specific character of developing the interactive book, its essence and features. The author analyzes the degrees of the interactivity of up-to-date publishing products. The study presents the examples of the first and the most popular interactive books of various publishing houses and identifies their great potential.

Keywords: *interactive books, reading, up-to-date publishing products, information technologies, digital era, publishing market, publishing house, online services.*

Постановка проблеми. В умовах розвитку новітніх інформаційних технологій третього тисячоліття сформувалася нова генерація людей цифрової ери, переважна більшість з яких — молодь та діти, так зване «екранне покоління», котре вже не уявляє свого життя без технічних засобів та глобальної мережі і яке, обираючи між друкованою та електронною книгою, надає перевагу останній. Сучасні високотехнологічні пристрої дедалі більше зацікавлюють молодь, відволікають від змістовного та розвиваючого читання.

В умовах жорсткої комунікації читання та комп'ютерних ігор необхідним є комунікаційний засіб, який поєднував би ці два види дозвілля. Видавничий ринок пропонує новий продукт, інтерактивну книгу, що вдало поєднує інформаційні технології та зміст контенту.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Уже не перше десятиліття видавничий ринок пропонує споживачам електронних продуктів різні види форматів книжкової продукції (аудіокниги, мультимедійні книги та ін.). В останнє десятиліття інтеграція інформаційних та видавничих

технологій дозволила створити новий сучасний продукт – інтерактивну книгу.

Розкриттю особливостей створення сучасних видань електронного формату присвячені праці зарубіжних та українських фахівців: В. Вуль (2003), Я. Бондаренко, Л. Городенко (2010), М. Єфімова (2013), М. Женченко (2016), А. Лисенко (2011), О. Малиновський ((2013); «Interactive book apps»).

Мета статті – розкрити сутність та переваги, унікальні властивості інтерактивної книги як сучасного комунікаційного засобу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Нині сучасний ринок української книжкової продукції пропонує широкий спектр видань, котрі різняться зовнішнім виглядом, формою та засобами подання інформації. Серед основних видів новітніх форм видань:

- аудіокнига (озвучена й записана на цифровий носій);
- електронне видання (електронний документ, який пройшов редакційно-видавниче опрацювання, має вихідні відомості та призначений для поширення в незмінному вигляді);
- мультимедійне видання (електронне видання, що містить систематизований матеріал, який пройшов редакційно-видавничу обробку, поєднує традиційну статичну (текст, графіку) та динамічну інформацію різних типів (музику, відеофрагменти, анімацію, тощо), впливає одночасно на декілька органів чуття реципієнта (органи зору і слуху);
- інтерактивна книга (програмний продукт, для користування яким необхідний планшетний комп'ютер (або смартфон), оскільки видання містить ілюстрації з інтерактивними елементами, іграми та передбачає моделювання читачем альтернативної реальності, яка вможливує взаємодію з персонажами книги) (Коржик, 2017).

У ДСТУ 7157:2010 «Інформація та документація. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості» пропонується таке тлумачення поняття «інтерактивна книга». «Інтерактивне (недетерміноване) електронне видання – параметри, зміст і спосіб взаємодії з яким визначає сам користувач за алгоритмом, заданим видавцем» («Інформація та документація», 2010).

«Інтерактивна книга (англ. *Interactive book*) – передбачає вихід в альтернативну реальність з можливістю взаємодії з головними героями, реально існуючими за допомогою email, QR-кодів, сайтів тощо» («Інтерактивна книга»).

Аналізуючи наведені визначення, можна виокремити головні властивості інтерактивної книги: динамічність, клікабельність та мультиме-

дійність, сюжет такої книги не фіксований жорстко, а здатний змінюватися залежно від вибору читача. Отже, інтерактивна книга виникла як паперова книга з альтернативним сюжетом, а з розвитком та вдосконаленням комп'ютерів, особливо персональних, почала поширюватися у вигляді своєрідних відеоігор, передусім текстових квестів.

Існує думка, що першим створив книгу з інтерактивним сюжетом аргентинський письменник Хорхе Луїс Борхес. У його оповіданні «Про творчу спадщину Герберта Квейна» (1941 р.) описується книга вигаданого письменника, у якій читачі в підсумку могли прийти до одного з дев'яти фіналів. Надалі ця техніка написання набула поширення і в 1950-х рр. почали публікувати книги з розгалуженою сюжетною лінією. Жанр інтерактивної літератури (IF – Interactive Fiction), у якому читач ніби виконує роль головного героя книги, був популярним у США наприкінці 1970-х – середині 1980-х рр. Такі книги читали, а точніше «грали» у них на персональних комп'ютерах того часу («Дитячі інтерактивні видання»; «Інтерактивна книга»).

Виникнення планшетів уможливило об'єднати функції електронних книг та платформ для ігор, що зумовило створення сучасного видавничого продукту: інтерактивної книги.

У 2010 р. у світі набули поширення перші інтерактивні книги для планшетів, які презентувало видавництво Penguin.

В Україні першим видавничим інтерактивним продуктом стають книги для дорослих «Сім воріт» (2011 р.) автор О. Захарченко та «Crack 69» (2012 р.) для iPad – зухвала витівка молодого мультимедійного видавництва Corleon Global.

Нині інтерактивних книг для дорослих на українському ринку майже немає, на думку маркетологів, цей напрям доволі перспективний.

Соціологічні дослідження свідчать, що дорослим теж був би цікавий такий формат електронного видання завдяки унікальним властивостям: поєднання гри та інтерактивного світосприйняття. Приваблює цей варіант книги і підлітків завдяки комунікаційній взаємодії з віртуальною реальністю, а саме поєднанню гри та читання: пройти квест, щоб дізнатися, що відбуватиметься за сюжетом («Жива книжка» Ерве Тюлле).

Крім популяризації читання, завдяки особливостям інтерактивна книга розвиває креативні навички користувача. Дослідження зв'язку між технологіями та читанням, виконане Національним товариством грамотності, засвідчило, що електронні пристрої також можуть відігравати значну роль у розвитку комунікативних здібностей, мовлення та грамотності в ранньому дитинстві. Зокрема цьому сприяють інтерактивні книги, програми для інтуїтивного доповнення історій та інші подібні додатки («Як захопити дитину»).

Процес створення інтерактивної книги передбачає співпрацю видавництва з компанією-розробником програмного забезпечення, що є новацією у видавничій підготовці книги, оскільки координація та організація проекту, залучення додаткових працівників (програміст, аніматор та ін.) — усе це значно уповільнює та здорожчує процес виробництва такої книги.

Інтерактивні книги за своєю суттю можна вважати комп'ютерними програмами або додатками, що встановлюються на пристрій (планшет, смартфон). Вони різняться ступенем інтерактивності. Нині серед їх асортименту можна виокремити декілька таких видів (Бондаренко, 2003; Коржик, 2017):

- *інтерактивний додаток до друкованого видання*. Не використовується окремо від друкованого видання (наприклад, The Pumpkin's Year (DigitalDealerz). Або інтерактивність виникає в разі, коли користувач «сканує» камерою «чарівні сторінки», як, наприклад, у книзі «Гарбузовий рік» К. Бабкіної та Ю. Пилипчатіної («Видавництво Старого Лева» (2014 р.));

- *проста інтерактивна книга* (має невелику кількість інтерактивних елементів). Такі книги не надають значного вибору в сюжеті, пропонуючи інтерактивність лише для окремих елементів, наприклад, у книзі «Котигорошко» (KievSeaPirates) є можливість керувати боєм Котигорошка зі Змієм;

Прикладом таких видань є дитячі книги для електронних пристроїв: «Забавлянки» Г. Малик — збірка віршів для найменших читачів («Видавництво Старого Лева» (2011р.)), уважається найпершою в Україні інтерактивною книжкою для дітей; «Котигорошко», видавничий проект «Пірати Київського Моря» (2013 р.) — представляє українську народну казку з розкішними ілюстраціями І. Сулими. З інтерактивних елементів — булави, які падають із неба (їх можна розбити пальчиком), сторінка-розмальовка тощо; «Мама поспішає додому» (Glowberry Books) інтерактивна версія тієї самої друкованої книги з аналогічною назвою С. Дорошевої з оригінальними ілюстраціями О. Дегтярьової;

- *інтерактивна книга* (повноцінний сучасний видавничий продукт з великою кількістю інтерактивних елементів та мультимедіа працює на електронному пристрої). Прикладом такої книги є «Снігова королева» — має велику кількість мультимедійних елементів: чіткий текст (який легко читати), можна ввімкнути режим читання вголос і програма заговорить приємним жіночим голосом. Водночас фрагмент тексту, який озвучується, виділяється червоним кольо-

ром — для дитини наочний спосіб закріплення навичок читання. Ілюстрації доповнені всілякими чудасіями та міні-іграми, які і становлять інтерактивну частину цієї книги. На картинках багато елементів анімовано й озвучено. Є панель налаштування з додатковими кнопками. Книга має шість ігор та розмальовку, передбачає можливість зробити свою фотографію та поєднати готову композицію з ілюстрацією книги та отриману світліну надіслати до соціальних мереж або зберегти.

Проте в Україні про масове втілення таких видавничих продуктів поки не йдеться, створення інтерактивних книг є поодинокими експериментами, а не новим етапом розвитку книговидання, дитяча інтерактивна книга має більші поширення та асортимент, ніж книги для дорослих. Певними здобутками вітчизняних видавництв у напрямі дитячого інтерактивного книговидання є: «Гаджетаріум» (видавництво «Gutenbergz»), «Забавлянки» («Видавництво Старого Лева»); «Снігова королева» («А-ба-ба-га-ла-ма-га»); «Книжка-з'їжка», «Завітай у гості» («Glowberry Books»), «Ходить котик по лавочці» (видавництво «Колесо») ін.

Процес створення будь-якої інтерактивної книги потребує копійки роботи та основних етапів розробки:

1. Вибір контенту (книги);
2. Підготовка графічного матеріалу (опрацювання персонажів та сцен, промальовування ілюстрацій);
3. Розробка алгоритму сюжетних ліній;
4. Обрання технології створення інтерактивної книги (PowerPoint, HTML, Publisher, середовище програмування та ін.);
5. Розроблення дизайну та системи інтерфейсу;
6. Верстка тексту;
7. Озвучення (до кожного слова підбирається звуковий файл і синхронізується звучання слова. Усі звуки повинні гармоніювати між собою);
8. Організація системи навігації книгою;
9. Тестування;
10. Упровадження (Коржик, 2017).

Інтерактивна книга, як і друкована, повинна містити видавничі елементи:

- титульна сторінка;
- головне меню;
- відомості про автора;
- правила користування;
- відомості про використані матеріали;

– зміст («Інформація та документація», 2010; Назаркевич).

Важливим під час створення інтерактивного видання є наповнення його динамічними елементами, такими як гіпертекстові посилання; аудіо- та відеофрагменти; навігаційні елементи; кнопки текстових поясень та кнопки-перемикачі тощо.

Для створення сучасного видавничого продукту існує безліч інструментальних засобів та сервісів, котрі умовно поділяються на: онлайн-сервіси; компілятори електронних книг; програмні редактори.

Найпоширеніші сервіси для створення інтерактивних продуктів:

FlipSnack — сервіс для створення та публікації електронних книг, презентацій, журналів, каталогів онлайн.

Yudu — сервіс, який надає можливість імпортувати формат PDF; файли Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) та їх аналоги Open Office для створення онлайн-публікацій.

Сервіс Bookemon — візуальний редактор для створення книг.

PressBooks — сервіс з відкритим вихідним кодом, створений у вигляді плагіна на платформі WordPress. Візуальний редактор уможливає форматування тексту й елементів книги.

Сервіс Creatavist надає змоги інтегрувати текст, зображення, слайд-шоу, аудіо-, відео- (завантажене чи розміщене на YouTube, Vimeo) та інтерактивні елементи в електронні книги й цифрові публікації (Назаркевич).

Важливими компіляторами електронних книг є:

- eBook Maestro — зручний інструмент для створення нескладних за оформленням електронних публікацій та галерей зображень.
- HTML Executable — ефективний і універсальний HTML-компілятор, який конвертує веб-сайти (або будь-яку групу HTML-сторінок) у EXE-файл.
- Компілятор eBookGold створює електронні публікації на основі попередньо підготовлених HTML-файлів.
- eBook Maker є програмою-компілятором електронних книг. Працює з файлами формату HTML, які можуть містити вбудовані зображення, Javascript, flash-анімацію, таблиці стилів, аудіо- та відеофрагменти, зібрані в одній папці.
- eBook Compiler — компілятор компанії Natata, призначений для створення електронних книг та публікації веб-сторінок, довідкових систем, презентацій, меню автозапуску (Назаркевич).
- Потужними інструментальними засобами для створення інтерактивних електронних книг є програмні редактори, до яких належать такі поширені програми, як SunRav BookEditor, NeoBook, Adobe

Indesign, Apple iBooksAuthor (для MacOS), My Autoplay (Женченко, 2016; Назаркевич).

Отже, можна констатувати, що асортимент інструментальних засобів та сервісів для створення інтерактивної книги достатньо розвинений, дозволяє використовувати найзручніші його різновиди.

Серед переваг інтерактивної книги: зручність, динамічність, багатофункціональність, доступність, легкість використання, можливість застосування як навчального тренажера та ін.

Висновки. Завдяки унікальним можливостям інтерактивної книги, таким як анімаційність, компактність, багатовимірність трансляції інформації, емоційність впливу на сприйняття читача, видавці можуть успішно конкурувати з інтернет-ресурсами та телебаченням, долучати дітей і молодь до активного та розвиваючого читання.

Створення інтерактивної книги є перспективним напрямом видавничої діяльності, оскільки вможливить відкрити нові горизонти та розвиватися відповідно до сучасних запитів користувачів.

Список посилань

- Інформація та документація. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості.* (2010). ДСТУ 7157:2010. Вид. офіц. Київ: Держспоживстандарт України.
- Бондаренко, Я. *Книжки, в которые играют, игры, которые читают: игровая деятельность как одно из направлений работы детской библиотеки.* Взято из <http://www.chl.kiev.ua/default.aspx?id=3827>
- Вуль, В. А. (2003). *Электронные издания.* СПб.: БХВ-Петербург.
- Городенко, Л. М. (2010). Інтерактивна книга. *Інформаційне суспільство*, 12, 16-19.
- Дитячі інтерактивні видання в Україні: перспектива чи прецедент? *Interactivebookblog.* Взято з <https://interactivebookblog.wordpress.com/2016/04/17>.
- Сфімова, М. П. (2013). Інтерактивна дитяча книга в Україні: становлення та перспективи. *УКРАЇНСЬКА КУЛЬТУРА: минуле, сучасне, шляхи розвитку*, 19, 13-16.
- Женченко, М. (2016). Дитяча література в електронному форматі: типологічна характеристика, бізнес-моделі. *Вісн. Кн. Палати*, 5, 14-17.
- Інтерактивна книга. Взято з https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0
- Коржик, Н. А. (2017). *Інтерактивна дитяча книга як комунікаційний феномен, Культура та соціальні комунікації: інновації стратегії розвитку: матер. міжнар. наук. конф.* 23-24 листоп. 2017 р. Харків: ХДАК.
- Назаркевич, М. А. *Особливості розроблення інтерактивних книг.* Взято з <http://ena.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/31593/1/23-332-347.pdf>

- Малиновський, О. Б. (2012). Інтерактивні засоби медійних видань. *Восточно-Европейський журнал передових технологій*, 3, 36-38.
- Лисенко, А. (2011). Особливості співіснування електронних та друкованих книжкових видань. *Український інформаційний простір*, 20, 241-246.
- Еко, У., Кар'єр, Ж.-К. (2015). *Не сподівайтесь позбутися книжок*. Львів: Видавництво Старого Лева.
- Як заохотити дитину поміняти смартфон на книжку*. Взято з http://www.bbc.com/ukrainian/society/2016/07/160725_smartphones_or_books_om
- Interactive book apps — 10 of the best*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/technology/2015/sep/14/ten-best-interactive-book-apps-ios-android>.

References

- Information and documentation. Electronic edition. Main types and publisher's imprint* (2010). State Standard of Ukraine 7157:2010. Official edition. Kyiv: Derzhspozhyvstandart of Ukraine. [In Ukrainian].
- Bondarenko, Ya. *Books that the people play, games that the people read: gaming activity as one of the areas of work of the children's library*. Retrieved from <http://www.chl.kiev.ua/default.aspx?id=3827>. [In Russian].
- Vul, V. A. (2010). *Electronic publications*. SPb.: BHV-Peterburg. [In Russian].
- Horodenko, L. M. (2010). Interactive Book. *Information Society*, 12, 16-19.
- Children's interactive editions in Ukraine: a chance or a precedent? *Interactivebookblog*. Retrieved from <https://interactivebookblog.wordpress.com/2016/04/17/>. [In Ukrainian].
- Yefimova, M.P. (2013). Interactive Children's Book in Ukraine: Development and Prospects. *UKRAINIAN CULTURE: past, modern, the ways of development*, 19, 13-16. [In Ukrainian].
- Zhenchenko, M. (2016). Children's Literature in Electronic Format: Typological Characteristics, Business Models. *Bulletin of the Central Institute of Bibliography*, 5, 14-17. [In Ukrainian].
- Interactive Book*. Retrieved from https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0. [In Ukrainian].
- Korzhyk, N. A. (2017). Interactive children's book as a communication phenomenon. *Culture and social communications: innovation strategies of the development: material of the international scientific conference*, November 23-24, 2017. Kharkiv State Academy of Culture. Kharkiv: KhSAC, 181-182. [In Ukrainian].
- Lysenko, A. (2011). Features of coexistence of electronic and printed book publications. *Ukrainian Information Space*, 20, 241-246. [In Ukrainian].
- Małynovskiy, O. B. (2012). Interactive media editions. *East European Journal of Advanced Technologies*, 3, 36-38. [In Ukrainian].
- Nazarkevich, M.A. *Features of the Development of Interactive Books*. Retrieved from <http://ena.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/31593/1/23-332-347.pdf>. [In Ukrainian].

Eko, U., Carrier, J.-K. (2015). *Do not expect to get rid of books*. I. Slavinskaia (trans.). Lviv: Publishing House of the Old Lion. [In Ukrainian].

How to encourage a child to change the smartphone to the book. Retrieved from http://www.bbc.com/ukrainian/society/2016/07/160725_smartphones_or_books_om. [In Ukrainian].

Interactive book apps — 10 of the best. Retrieved from <https://www.theguardian.com/technology/2015/sep/14/ten-best-interactive-book-apps-ios-android>. [In English].

Надійшла до редколегії 22.08.2018 р.