

DOI 10.26886/2414-634X.3(47)2021.12

UDC: 761.5

INNOVATIONS IN CHILDREN'S PLAYBOOK ARCHITECTURE

Karolina Kasianenko, Doctor of Philosophy, Associate Professor

<https://orcid.org/0000-0002-4602-314X>

e-mail: Sternikas@ukr.net

Dnipro National University named after Oles Honchar, Ukraine

It is noted that the trend in recent years is an edition created with the help of AR-technology. Varieties of play books is structured by class. It is noted that Ukrainian publishers are now actively searching for all new forms for their products. It is noted about the respectable achievements in the production of books for children, but it is emphasized that the editorial and publishing processing and design require constant attention of professionals. Material and constructive innovations in the architecture of children's books and their influence on the efficiency of perception by the recipient are considered. The status and trends of this design industry are clarified. Types of gamebooks are structured into classes.

Keywords: book architecture, playbook, media.

доцент, Касьяненко Кароліна Михайлівна, Новації в архітектурі дитячої ігрової книги / Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара, Дніпро, Україна

Розглянуто матеріально-конструктивні новації в архітектурі дитячої книги та їх вплив на ефективність сприйняття реципієнтом. З'ясовано стан та тенденції даної галузі дизайну. Відмічено, що трендом останніх років є видання, створені за допомогою AR-технологій. Різновиди ігрових книжок структуровано за класами. Наголошено, що українські видавці нині активно здійснюють пошуки все нових форм для своєї продукції. Відзначено, про

респектабельні досягнення у галузі виготовлення книжкових видань для дітей, проте акцентовано, що редакційно-видавниче опрацювання та дизайн потребують постійної уваги фахівців.

Ключові слова: архітектура книги, ігрова книжка, носії.

Вступ. Концепція дитячої книжки сьогодні передбачає новий підхід до організації життєдіяльності книжкового продукту та її архітектури за рахунок комплексу матеріально-конструктивних і дидактичних засобів, завдяки яким значно зростає ефективність функціонування та сприйняття книги маленьким реципієнтом. Підвищення комунікативних властивостей книжки досягається через функціональну насиченість, «ущільнення» книжкової форми, її книжкового простору інтерактивними ігровими технологіями – матеріально-конструктивними, предметно-іграшковими доповненнями та графічними дидактичними завданнями. Різноманітні аспекти підготовки дитячих видань вивчають такі автори, як: Валуєнко Б. [5], досліджує архітектуру книги, місцю ілюстрації в періодичному видання для дошкільнят присвячені праці Н. Кіт. Фундаментальні розвідки присвячені поліграфічному виконанню дитячих видань українського книжкового ринку здійснено М. Мартинюк. Є. Огар, розкриває проблеми видавничої підготовки дитячої книги, мова дитячого літературного дискурсу, а слушні приклади оформлення української дитячої книги на прикладі казок наводить Харченко А. Типові помилки у видавничому оформленні дитячих книг проаналізовано Петренко О. В, автором також з'ясовано загальні тенденції відображення повноти і правильності наведення вихідних відомостей у дитячих книгах. Особливості концептуального підходу до створення та функціонування книжки-іграшки на теренах сучасного книговидавничого ринку вивчає Кононенко М. В. [8]. Встановлення альтернативних та оригінальних

форм ігрових функцій дитячих книг та вивчає О. Світлична [14]. Вона зауважує, що художня мова ігрової книги та відповідно унікальні риси останньої залишаються поза дослідженнями, тоді як вона є важливим фактором накопичення культурного, естетичного та інтелектуального потенціалу дітей. Тому автор зосереджує увагу на освітніх можливостях книжкових ілюстрацій, творів дитячих книжок та їх архітектоники як цілісного, художнього та образного дизайну [14].

Українська дослідниця Л. Аметова здійснює розбір складових сучасних творів Є. Гапчинської, розвідки дослідниці були присвячені опису графічного дизайну у творчості Є. Гапчинської та її інтерактивній книжковій графіці. [1] Автор наголошує, що Є. Гапчинська екстраполює образи, авторського живопису та графіки, досліджує сучасні можливості цифри і девайсів, останні розробки відповідно впроваджені у сферу книжкової «оживаючої» графіки [1]. Зокрема Бессараб А. О., та Дерев'янка Н. В. аналізують варіанти видавничого втілення української абетки. Відомо, що абетку традиційно випускають у книжковому форматі з ілюстративною та текстовою частинами, але можливі й інші варіанти виконання: у вигляді карток, інтерактивних плакатів, кубиків, пазлів, трафаретів, розмальовок, мобільних ігор тощо. Автори наголошують, що останньою новинкою на видавничому ринку є видання, створені за допомогою AR-технологій, або технологій доповненої реальності [3]. Не можливо не погодитися із аргументаціями авторів, що абетки посіли панівне своє місце на українському ринку видавничої продукції. Зрозуміло, що дизайнерське оформлення та редакційно-видавничий супровід, вимагають повсякчасної уваги кваліфікованих фахівців. Саме дана властивість – інтерактивність книги, дозволяє вважати її матеріально-конструктивну основу «живою» архітектурою, що виконує свою утилітарну функцію – на кшталт «розумного дому», устаткованого найсучаснішими

технологіями. Впровадження в технологію виготовлення й оформлення ігрових дитячих книжок нових матеріалів і цифрових технологій значним чином розширило можливості художнього книготворення.

Гіпертекстову літературу вивчають українські дослідники напрацювання Т. Бовсунівської, А. Татаренко, Ю. Завадського літературу, створена в цифровому середовищі, «віртуальна література» є рівночасно й новаторською, і традиційною». Проте у дослідженнях типології сучасної дитячої книги (К. Волощук, М. Єфімова, Е. Огар, П. Таланчук та ін.) існують проблеми конструктивної ідентифікації розмаїття книгоформ за носіями та їх систематизації. Одним із шляхів уніфікації книжкових архітектурних форм є групування ігрових дитячих книжок за класами у відповідності використаних матеріально-конструктивних носіїв.

Виклад основного матеріалу. Не зважаючи на пресинг новітніх технологій у книжковій галузі та конкуренцію на книжковому ринку, класична паперова ігрова дитяча книжка своїми різновидами поки очолює ієрархію інтерактивних книжок для дітей. Спираючись на базові ігрові рухомі елементи, удосконалені технології рубок і вирубування, фальцювання і бігування, дизайнери демонструють невичерпність потенційних можливостей паперу і картону. Створюючи різноманітність форм ігрових дитячих книг, розширюючи їх семантичні завдання, вони перетворюють їх в інтерактивні видання. Сучасну дитячу книгу можна характеризувати як туаку, що безупинно збагачується новими художніми формам та постійно розвивається. Формати вражають це і - головоломки-кубики для книг книжки-трансформери, книги-ігри з різними додатками, книжки-пазли, книжки з наклейками, арт-розмальовки, книжки з віконцями, книжки-комплекти з додатками

(календарі, ростоміри), книжки-качалки, книжки-сумочки, книжки-тунелі, книжки-крутилки тощо.

Особливості формування інтересу до книги й читання у дітей молодшого шкільного віку досліджує Ілона Дуб Учитель, як доречним рекомендує автор повинен добирати цікаві сучасним школярам формати дитячої книги: книга-картинка, книга-концепт, сучасний нон-фікшн, книжка без слів, книжка-гармошка, книга-віяло, електронна книжка, книжка-саморобка та ін., формуючи таким чином учнів початкової школи стійку цікавість до книги. Проаналізуємо детальніше книжки від українських видавництв, які спеціалізуються на дитячій літературі. Напрочуд вдалим є комплект карток абетка в картонних картках під назвою «Читайка» видавництва «Школа». Розробники пропонують використовувати для навчання, граючись вивчати складаючи слова. Балан А., аналізуючи сучасну дитячу книгу-іграшку як дизайн форму поліграфічної продукції підкреслює, що досить поширеною практикою є поєднання у одному виданні декілька ігрових елементів, які формують матеріальну конструкцію сучасної дитячої книжки-іграшки [2]. Книга-іграшка, не обов'язково - тиражне видання, а виготовлена на спеціальне замовлення поодиноким накладом, майстрами із оригінальних матеріалів, таких як, намисто, фетр, ґудзики, тканина та ін.

Про переваги використання магнітної книги у роботі з дітьми дошкільного віку свідчить нам Ковалевська Н. В. Магнітна книга, згідно авторської позиції є універсальним та унікальним засобом формування комунікативних здібностей дошкільника для розвитку дитини загалом. Тобто, від потреби та рівня розвитку конкретної дитини створюється активний артоб'єкт. Цікавим форматом є також книги-пазли, які містять сторінки-пазли. Ілюстрацією є розвивальна гра підприємства «Зірка» «Українська абетка», яка складається з 36 пазлів із зображенням літер.

Книги-пазли забезпечують інтерактивність, відповідно сучасні діти до такого продукту. Суттєвим недоліком, на наш розсуд є те, що не приділивши недостатньо уваги дизайну та якості матеріалу, а змістивши акцент лише ігрові якості пазлів, на ринок потрапляє продукт сумнівної якості. Проникнення в інноваційні художні форми та техніки традиційного мистецтва забезпечують книги із м'якими ілюстраціями [13]. Використання печворкового шиття, вишивки, виготовлення ляльок із клаптиків тканини тощо, це лише незначний перелік прийомів технологія виготовлення м'яких книжок, які відомі нам із прадавніх часів. Видавництво «Пегас» представило «Пухнасту абетка» з анімалістичними стилізованими мотивами. На превеликий жаль, «Перша абетка» видавництва «Кристал Бук» намагаючись вмістити літери, вірші, ілюстрації до них та ще й на іншій сторінці картинки з пазлами. Ще одним варіантом видавничого втілення книжки-іграшки є книжки-кубики. Видавництво «Торсинг» підготувало таку остання дозволяє послідовно вивчати слова з кожного боку фігури, розкласти їх плакат, розрізати на картки, або скласти у формі кубиків. Видавництво «Недериця С. С.» ще у 2013 році, підготувало до випуску та презентувало яка містить розмальовку та CD, завдяки якому можна слухати, співати, танцювати й весело вивчати абетку. Кожна літера супроводжується музичною композицією, в якій цікаво поєднуються класична музика, звуки природи та голоси тварин, і віршами Світлани Поліщук. Розмальовка дублює картинки з книги. Поява iPhone/iPad і Android пристроїв забезпечила змогу завантаження ігрових програм із сервісу Google Market, AppStore. Сучасні видавництва почали використовувати інтерактивні досягнення цифрової літератури, презентувати художні твори у форматах тих чи інших ігрових програм. Так, видавництво «Visual edition» (visual-editions.com) співпрацює із Google's Creative Lab in Sydney, створюючи серію Editions At Play.

Наочним прикладом також є VR-проект «Знайомство з Туконі» і відеогра створені за мотивами всесвіту Туконі із книжок Оксани Були (зокрема, за сюжетами «Туконі — мешканець лісу», «Ведмідь не хоче спати, «Зубр шукає гніздо» та іншими). [6]. Книга з елементами AR за зовнішнім виглядом не відрізняється від будь-якого друкованого видання, але за наявності камери, екрана й відповідного софту вона перетворюється на мультимедійний об'єкт з додатковим візуальним контентом. У 2018 р. видавництво «FastAR kids» презентувало «Живу Абетку», в якій «оживає» кожна сторінка. Саме це і є сворієдною сублімацією класичного книговидавництва та ІТ-технологій. Нині художні тексти, створені в цифровому форматі з урахуванням усіх можливостей глобальної мережі, є синергією анімації тексту, звуку та зображення. Рисами мультимедійності описують елементи управління, тобто має місце сукупність віртуальних засобів у комп'ютерних науках. Наголосимо, що репрезентацією новою текстуальності, здійснивши аналіз специфіки інтерактивних книг українських видавництв, нині значний панівного поширення набуває використання додатків AppStore, Google Play.

Згідно матеріалів розвідки наведених на сайті культурно-видавничого проекту «Читомо» наголошено, що детально вивчаючи протиставлення «ґаджет vs книжка», останнє постає як дилема, позаяк технічні можливості та динаміка віртуального світу домінують над книжковим. Але цю полярність можливо уникнути, якщо поглянути на сьогоденну ситуацію під іншим кутом, відповідно можливості обумовлені часом лише сприяють розкриттю книжкових історій значно глибше. Достеменно відомо, що віртуальна та доповнена реальність сприяють інтерактивній взаємодії читача із сюжетом, а не лише спостерігати за ним. Унікальним явищем у книжковому мистецтві є новий синтетичний вид книжок, що поєднує книжкове мистецтво і

сучасні ігрові технології – книгу та предметно-іграшкове устаткування. Таке сполучення дозволяє дати йому назву «комбінована книга». Поєднання паперово-картонної основи з різними непаперовими додатками охоплює групи книг з предметно-іграшковими, звуковими або оптично ілюзорними доповненнями (скульптури, ляльки, м'які іграшки, ігрові модулі та аксесуари, іграшкові музичні інструменти, прилади, матеріали і інструменти для малювання, письма, рахунку, CD-диски та ін.). Інтерактивний плакат «Букварик» від JOY TOY, як наголошують розробники допоможе дитині в ігровій формі познайомитися з українським алфавітом, вона досить мобільна, легко складається, її завжди можна взяти із собою. Інтерактивний плакат має вологостійку поверхню, сенсорні кнопки, регулювання гучності, автоматичне відключення для економії батарейок. Додатковими матеріалами є пластмаса, EVA-піна, натуральні й синтетичні тканини, штучне хутро, плівки, метал, магніт тощо. Непаперові доповнення, їх фізичні властивості, фактура, форма, колір разом з паперовою конструкцією книги й графічно-знаковими зображеннями утворюють специфічну структуру мови книги, яка надає «додаткову інформативність» [5, 162] та ще більше розширює інформаційно-пізнавальні, естетичні й ігрові можливості такого виду видань. Це: книги з очами, книжки-тактилки, книги-магніти, книги-кубопазли, книги з колесами, книги з ляльками, музично-звукові книги тощо. Конструктивні доповнення можуть бути як невід'ємною частиною матеріальної конструкції книги (стрілки годинника, колеса, фактурні вставки, очі в блістері, клавіатура), так й автономним додатком до книжкового блоку упакованого в контейнер, блістер, конверт (фломастери, ручка, маркер, магнітні фігурки, ляльки, CD-диски). Конструктивним доповненням виступає й суперобкладинка книжкового блоку у вигляді м'якої іграшки, рюкзака, сумочки або валізки. Сучасні звуко-музичні видання

видавництв: «Перо», «Розумна дитина», «Махаон-Україна» містять найрізноманітніші конструктивні поєднання з книжкової основою музичних модулів або додатків. Це: вбудовані кнопки, чипи, іграшкові міні-піаніно, ксилофони або автономні іграшкові радіомікрофони, CD-диски та інше. Вони дозволяють відтворювати різні звуки, мелодії, пісні, озвучувати літературні тексти не тільки при натисканні певних кнопок або клавіатури на іграшкових музичних інструментах, а й при розкритті книжкового розвороту.

Специфічне книжкове новоутворення XXI ст. представляють ігрові книжки, носіями яких слугують природні або синтетичні матеріали та електронне устаткування. Неможливо не зазначити, про існування колосального сегменту інтерактивної літератури, а саме книг-ігор.

Зауважимо, що текстуальний зміст залишається центральним, наприклад у ранній гіпертекстовій літературі, адже оповідь здійснюється переважно із використанням вербальних елементів тексту. «Інтерактивна література, – акцентує А. Гребенюк, – не є звичайним текстом, гіпертекстом, її унікальність полягає у тому, що вона пропонує активну взаємодію з читачем, тому вона й доречна для реалізації низки завдань і є адаптивною для різних вікових категорій, сформованих на традиціях «екранної культури». Виходячи з логічних міркувань, всі книжки, що не містять паперової основи, означимо як клас «не паперова книга» [9]. Відштовхуючись від властивостей використаних у носіях матеріалів, даний клас можна поділити на два види: тактильна книжка та електронна інтерактивна дитяча книга. Книжки демонструють нові можливості сучасних технологій з тенденцією виходу за межі книжкової форми. Не паперова книга в Україні представлена скромно. Обмежується м'якими текстильними книжками (Кашалот), книжками-пишками з EVA-піни (Розумна дитина, Перо), аква-книжками (Перо+Росмэн-Пресс), аудіо книгами (Наш

формат, Українська аудіокнига) та електронними виданнями (iRevolution, GlowberryBooks, WindyPress, Інтербебі). Ефективним прийомом промоції, на наш розсуд, є організація спільних читань з обговореннями й іграми за книгами із доповненою реальністю У межах програми «Смарт-бібліотека — помічник розумного міста» схожий проєкт реалізували у Хмельницькому у 2019 році. Бібліотекам міста надано для реалізації навчальні видання, книги з доповненою реальністю та електронні ігрові посібники. В залежності від використаних матеріалів тактильна книга поділяється на: м'яку (текстиль) та тверду (дерево) [14]. Необхідно відзначити, що лише завдяки зусиллям та ініціативі видавництва «Кашалот», маленькі українці побачили в 2004 році м'яку тактильну книжку з текстилю та безліччю інтерактивних елементів. Вона виходила протягом восьми років (2004 – 2011-х), на жаль, із перервами по два роки [7]. До сьогодні жодне з інших національних видавництв, крім торгової марки з випуску іграшок «Розумна іграшка», не спромоглося випустити щось подібне. Заповнити цю прогалину взялися молоді мами, виготовляючи для своїх малюків м'які книжки власноруч. Виготовлення тактильних книжок для дітей із вадами зору досі залишається поза зором держави, ініціативу виявляють лише окремі бібліотеки (Херсон) та волонтери (Київ). Це стосується також випуску аква-книжок та книжок з натурального дерева, видання яких і досі не налагоджено українськими видавництвами [13]. На відміну від інших видів книжок, тактильна книжка надає необмежений спектр сенсорних відчуттів, розважально-пізнавальних та утилітарних функцій, що дозволяє залучати до книжки малюків від народження. Для виготовлення тактильних книжок використовується найрізноманітніший матеріал – тканина різної якості й фактури, картон, пластик, клейонка, хутро, гума, кольорова плівка, наповнювачі природні(крупа, зерно) та синтетичні (поролон, поліестр),

дерево, металева фурнітура, шнури, різноманітні іграшкові та швацькі аксесуари (нитки, гачки, кнопки, ґудзики, блискавки, липучки тощо). Тактильні книжки-фігури, книжки-забавки доповнюються звуковими модулями, вставками з шелестких плівок, зерна або крупи, наприклад «Веселий оркестр» торгової марки «Tiny Love», (Ізраїль). Головною вимогою до таких книжок є їхня безпечність і нетоксичність. Перевага тактильних книжок – довготривалість, оскільки їх неможливо розірвати, на відміну від паперу, та багатофункціональність: спати, мити, прасувати, прати, слинити, гризти, жувати, плавати, читати. Цікавим із вищенаведених аналізованих видань є «Абетка» Ганни Копилової від видавництва «Основи» 2016 р., ілюстрована творами живопису, графіки, скульптури та декоративного мистецтва колекції Національного музею мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків у місті Києві. Кожна літера в абетці ілюстрована одним або декількома творами з музею. Отже, важливою та невід’ємною складовою сучасної дитячої культури став мультимедійний продукт – інтерактивна книга [11]. Якщо в зазначених вище класах книжок за використаними матеріалами взаємодія дитини з різноманітними додатками до книжкової основи не виключала уявної інтерпретації книги, то електронні інтерактивні книжки, навпаки, «заміняють уявну інтерпретацію художнього об’єкта реальною дією, що матеріально його трансформує» [4, 202]. Матеріальними основами інтерактивних електронних книжок є електронні носії (диски, on-line), що й відтворюють зміст літературного твору на відповідній електронно-цифровій техніці (монітор, планшет, навушники).

У відповідності до технології відтворення літературного твору, електронну книгу поділимо на два типи: електронно-цифрова та голосова книга. Електронно-цифрова книга може виконувати широкий

спектр функцій, що розкривають зміст літературного твору: озвучення, візуалізація образів у графічних зображеннях, часто в 3D моделях.

Вона містить арсенал універсальних інтерактивних елементів, зокрема – анімацію, навчальні або розважальні завдання, ігри з віртуальним рухом, обертанням, перегортанням, стрибанням, освітленням, різноманітними спецефектами [12]. Зауважимо, що у віртуальній і доповненій реальності фізичний і цифровий світ можуть взаємодіяти буквально. Спостерігаючи, як герої оживають, розмовляють чи рухаються і навіть якщо маленький читач може впливати на сюжет, такі книги дають змогу сучасній дитині не вибирати ґаджет чи книжку, а насолоджуватись новим синергетичним форматом дозвілля. Український книжковий ринок VR і AR-технологій не є ще досить розвиненим у вище характеризованій галузі [6]. Глобальна світова практика використання VR і AR-технологій станом на 2021 рік достеменно не нова, такі корпорації як CleverBooks, Snaplearn та багато інших, забезпечують європейський і загалом світовий ринок книгами із доповненою реальністю.

Дані технічні можливості дозволяють реципієнту реально впливати на становлення твору та виконувати одночасно роль художника й глядача. AR-технологія, збагачена низкою цікавих можливостей наприклад є змога можна робити селфі з героями або записати відео, де дитина вітається з одним із персонажів. Як слушно зауважує співзасновник видавництва «Архіум», Юрій Цегельник «доповнена реальність практично ламає «четверту стіну» між читачем та світом книги. За такими книгами майбутнє».

До голосової книги відносяться аудіо видання, що відтворюють лише озвучення літературного тексту без звичайних візуальних шрифтово-графічних зображень і кольору [10]. «Шармузіки: За межами Великої Галявини», українського письменника під псевдонімом Тім Брік

є прекрасним прикладом книжки з доповненою реальністю [6]. Щоб активувати AR-технології у ній, достатньо мати смартфон зі встановленим застосунком-грою. Класика дитячої літератури: «Аліса в Країні Див», «Аліса в Задзеркаллі», «Спляча красуня», «Кіт у чоботях», «Піноккіо» та інші представлена книг із доповненою реальністю видавництва «Art Nation Publishing». У книзі «Піноккіо» здійснено акцент в анімаціях на ігрову форму взаємодії. Наприклад, Піноккіо виконує певні завдання Вогнежера з прибирання кімнати, це є edutainment-елементом, тобто коли корисна інформація дітям подається в ігровій формі. Сегмент безкоштовних українських інтерактивних книг формують : видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» («Снігова королева»), проект «KievSeaPirates» («Котигорошко»), «Glowberry Books» («Райдугони») та ін. Варто наголосити, що робота над інтерактивною книгою - це копітка колективна творчість автора, художника, графічного дизайнера, програміста, адже подекуди текст супроводжується звуками або музикою [6].

Видавництво Старого Лева реалізує книги виходять у друкованому форматі, але мають спеціально позначені «чарівні сторінки» (наприклад, «Гарбузовий рік» К. Бабкіної та Ю. Пилипчатіної). Читач завантаживши спеціальний мобільний застосунок «скануючи» камерою зображення, які у свою чергу стають об'ємними на друкованій сторінці, ніби «оживають». Тобто, інтерактивність повинна забезпечувати активізацію мультисенсорного сприйняття.

Висновки. Таким чином, запровадження у паперовий носій непаперових додатків та заміна класичної паперово-картонної основи на інші матеріали дають підстави стверджувати, що в дитячому книготворенні сформувалися три основні види, або класи ігрової дитячої книжки: паперова книга, комбінована книга та непаперова книга (тактильна і електронна). Український культурний простір,

репрезентований інтерактивною літературою для дітей, характеризується підміною інтерактивності тексту інтерактивністю зображень.

Аналіз розвідок свідчить, автори переважно наголошують на навчальній та розважальній функції інтерактивної літератури, тобто перетворення читання на гру. Чинна ситуація на книжковому ринку, свідчить про успішне засвоєння українськими літераторами текстологічних принципів та ідей, що побутують у світовій практиці. Українські видавці шукають нові форми для своєї продукції. Традиційні форми книжкового формату з ілюстративними та текстовими елементами, поєднуються із різноманітними варіаціями у вигляді карток, інтерактивних плакатів, пазлів, кубиків, магнітів тощо. Кожен із класів ігрових дитячих книжок поділяється на різновиди залежно від матеріальної конструкції, матеріально-технічного устаткування книги, пов'язаних із змістом твору, семантичними завданнями та віком читача. Запровадження в архітектуру ігрових дитячих видань нових матеріальних носіїв, предметно-іграшкових додатків із їхнім кольором, фактурними та фізичними властивостями, не лише розширює інформаційно-комунікативні характеристики книжки-іграшки та читацьке коло, але й формує нову естетику книги. Прогресивним сегментом на видавничому ринку є видання, створені за допомогою AR-технологій, або технологій доповненої реальності. Незважаючи на відмінність, книжкові класи демонструють загальний потужний ігровий потенціал, багатовекторність ігрових книгоформ різноманітних матеріальних конструкцій.

Література:

1. Аметова, Л. М. (2020). Особливості художньої мови української мисткині Євгенії Гапчинської. *Innovative Solutions In Modern Science*, 6(42). doi: 10.26886/2414-634X.6(42)2020.14
2. Балан, А. (2019). Сучасна дитяча книга-іграшка як дизайн форма поліграфічної продукції. *Співдружність наук: архітектура, економіка, право*: матеріали VII Всеукраїнського студентського наукового симпозиуму (м. Івано-Франківськ, 15-16 листопада 2019 року). Івано-Франківськ: Редакційно-видавничий відділ Університету Короля Данила, 14.
3. Бессараб, А. О., & Дерев'янку, Н. В. (2018). Видавничі стандарти та дизайнерське вирішення української абетки. *Держава та регіони. Серія: Соціальні комунікації*, (3), 61-68.
4. Бычков, В. В. (2002). *Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века*. Москва : РОССПЭН.
5. Валуєнко, Б. В. (1976). *Архітектура книги*. Київ : Мистецтво.
6. Горбач, М. (2021). Історії, що занурюють глибше, або книжки з доповненою і віртуальною реальностями. *Читомо — Культурно-видавничий проект*. <https://chytomo.com/istorii-shcho-zanuriuiut-hlybshe-abo-knyzhky-z-dopovnenoiu-i-virtualnoiu-realnostiamy/>
7. Детская книга-игрушка «Кашалот». <http://www.margaritka.dp.ua/?page_id=7051> (2021, июль, 02).
8. Кононенко, М. В. (2017). Книжка-іграшка як перспективний видавничий продукт на сучасному книжковому ринку. *Integrated communications*, (4), 70-74.
9. Купріян О. Читати граючись. 10 українських інтерактивних книжок для дітей і підлітків. <<https://life.pravda.com.ua/culture/2016/04/30/211740/>> (2021, червень, 02).

10. Малик, Г. (2011). Незвичайні пригоди Алі в країні Недоладії. Вінниця : Теза.
11. Петренко, О. В. (2015). Проблема якості друкованих дитячих книг в Україні в контексті сучасної едіціології. *Вісник Харківської державної академії культури*, 48, 57–66.
12. Писк — интерактивная книга на iPad. Всё об iPadipadstory.ru 13 сентября 2011. <<http://www.ipadstory.ru/ridi-5-pisk-na-ipad.html>> (2 июля 2021)
13. Підопригора, С. В. (2020). Інтерактивні книги-ігри: український контекст. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*, 46, 3. doi: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2020.46-3.23>
14. Світлична, О. (2017). Типові ознаки пластичної мови м'якої дитячої книги. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*, (38), 194-202.

References:

1. Ametova, L.M. (2020). Osoblyvosti khudozhnoi movy ukrainskoi mystkyni Yevhenii Hapchynskoi [Peculiarities of the artistic language of the ukrainian artist Yevhenia Gapchynska]. *Innovative Solutions In Modern Science*, 6 (42). doi: 10.26886 / 2414-634X.6 (42) 2020.14 [in Ukrainian].
2. Balan, A. (2019). Suchasna dytiacha knyha-ihrashka yak dyzain forma polihrafichnoi produktsii [Modern children's toy book as a design form of printing products]. *Spivdruzhnist nauk: arkhitektura, ekonomika, pravo: Proceedings of the VII All-Ukrainian Student Scientific Symposium (Ivano-Frankivsk, November 15-16, 2019)*. Ivano-Frankivsk: Editorial and Publishing Department of King Danylo University, 14. [in Ukrainian].
3. Bessarab, A. O., & Derevianko, N. V. (2018). Vydavnychi standarty ta dyzainerske vyrishennia ukrainskoi abetky [Publishing standards and

design solution of the Ukrainian alphabet]. *Derzhava ta rehiony. Serija: Sotsialni komunikatsii*, (3), 61-68. [in Ukrainian].

4. Bychkov, V. V. (2002). *Leksikon nonklassiki. Hudozhestvenno-jesteticheskaia kul'tura HH veka* [Lexicon of nonclassics. Artistic and aesthetic culture of the twentieth century]. Moscow: ROSSPEN. [in Russian]

5. Valuienko, B. V. (1976). *Arkhitektura knyhy* [Architecture book]. Kyiv: Mystetstvo. [in Ukrainian].

6. Horbach, M. (2021). *Istorii, shcho zanuriuiut hlybshe, abo knyzhky z dopovnenoiu i virtualnoi realnostiamy* [Stories that dive deeper, or books with augmented and virtual realities]. *Chytomo — Kulturno-vydavnychyi proekt*. <https://chytomo.com/istorii-shcho-zanuriuiut-hlybshe-abo-knyzhky-z-dopovnenoiu-i-virtualnoi-realnostiamy/> [in Ukrainian].

7. *Detskaja kniga-igrushka «Kashalot»* [Children's toy book "Sperm whale"]. <http://www.margaritka.dp.ua/?page_id=7051> (2021, July 02).

8. Kononenko, M. V. (2017). *Knyzhka-igrushka yak perspektyvnyi vydavnychyi produkt na suchasnomu knyzhkovomu rynku* [Toy book as a promising publishing product in the modern book market]. *Integrated communications*, (4), 70-74.

9. Kupriian O. *Chytaty hraiuchys. 10 ukrainskykh interaktyvnykh knyzhok dlia ditei i pidlitkiv* [Read while playing. 10 Ukrainian interactive books for children and teenagers]. <<https://life.pravda.com.ua/culture/2016/04/30/211740/>> (2021, cherven, 02). [in Ukrainian].

10. Malyk, H. (2011). *Nezvychaini pryhody Ali v kraini Nedoladii* [Ali's unusual adventures in the land of Nedoladi]. Vinnytsia : Teza. [in Ukrainian].

11. Petrenko, O. V. (2015). *Problema yakosti drukovanykh dytiachykh knih v Ukraini v konteksti suchasnoi edytsiologii* [The problem of quality of printed children's books in Ukraine in the context of modern ediology]. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii kultury*, 48, 57–66. [in Ukrainian].

12. *Pisk — interaktivnaja kniga na iPad Vsjo ob iPadipadstory.ru 13 sentjabrja* [Squeak - an interactive book on the iPad All about iPadipadstory.ru] (2011). <http://www.ipadstory.ru/ridi-5-pisk-na-ipad.html> (2021, July 02). [in Russian]

Citation: Karolina Kasianenko (2021). INNOVATIONS IN CHILDREN'S PLAYBOOK ARCHITECTURE. New York. TK Meganom LLC. Innovative Solutions in Modern Science. 3(47). doi: 10.26886/2414-634X.3(47)2021.12

Copyright: Karolina Kasianenko ©. 2021. This is an openaccess article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) or licensor are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.