

ДИЗАЙН КНИГ-ІГОР ДЛЯ ЦИФРОВОГО ПОКОЛІННЯ: ІНТЕГРАЦІЯ НАРАТИВНО-ІГРОВОГО БАЛАНСУ ТА ПРИНЦИПІВ UX ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЗАЛУЧЕНОСТІ ТА ДОСТУПНОСТІ

***Анотація.** Стаття присвячена проблемі адаптації формату книги-гри до очікувань сучасного покоління дітей («покоління Альфа»), чие сприйняття значною мірою сформоване досвідом взаємодії з цифровими технологіями. Високі вимоги до інтуїтивності, динамічності та зворотного зв'язку створюють виклик для традиційних видань. Метою роботи є дослідження потенціалу інтеграції принципів дизайну користувацького досвіду (UX), запозичених з цифрової сфери та геймдизайну, у процес створення фізичних книг-ігор. На основі аналізу теоретичних джерел визначено ключові UX-підходи, що можуть бути трансформовані для покращення навігації, підвищення залученості та забезпечення ефективнішої комунікації у фізичній книзі. Обґрунтовано, що такий підхід дозволяє модернізувати формат книги-гри, підвищити конкурентоспроможність та зробити її більш привабливою й зрозумілою для дітей цифрової епохи.*

***Ключові слова:** графічний дизайн, книжковий дизайн, дизайн дитячої літератури, книга-гра, геймдизайн, UX дизайн, комунікаційний дизайн.*

Вступ.

Сучасне покоління дітей, відоме як «покоління Альфа», з самого раннього віку зростає в умовах усесторонньої присутності цифрових пристроїв. На відміну від попередніх поколінь, для яких технології були чимось новим, покоління Альфа сприймає їх як належне, очікуючи інтуїтивності та динамічності в будь-якому досвіді, включаючи книги.

Відеоігри, мобільні додатки та інтерактивні платформи формують у них високі очікування щодо інтуїтивності інтерфейсів, легкості взаємодії, динамічності та негайного зворотного зв'язку. Це створює особливий виклик для традиційних медіа, зокрема для книг-ігор, які прагнуть залучити цю аудиторію. Незважаючи на унікальні переваги книг-ігор: розвиток уяви, навичок читання, прийняття рішень, тактильний досвід, зменшення екранного часу – їхній дизайн не завжди відповідає звичним патернам взаємодії цифрових платформ. Щоб книга-гра могла конкурувати за увагу дитини з планшетом чи смартфоном, недостатньо лише цікавого сюжету чи оригінальних механік. Необхідний цілісний підхід до дизайну, який враховує як змістове наповнення, так і форму його подачі, які були б одночасно захопливими за змістом та зрозумілими у використанні саме для дітей цифрового покоління.

Матеріали та методи.

Оскільки за своєю структурою книга-гра поєднує в єдиній формі кілька напрямків, для роботи використовуватимуться комплексний та компаративний методи. Даний напрям роботи є малодослідженим, тому матеріалами були обрані наукові роботи,

завдяки яким проблематику буде розглянуто з кількох аспектів. Н. Перес разом зі своїми колегами П. Ландрі та Дж. Мінські проводили дослідницький експеримент, у якому визначали найліпші методи залучення дітей до участі в іграх, включно з командними завданнями [4]. А. Брейн у своїй праці створює рекомендації та патерни UX дитячої авдиторії для цифрових майданчиків, враховуючи їхні когнітивні та моторні навички [1], а Н. Хаміді – узагальнені принципи [5]. Результати його роботи стануть важливим елементом дослідження, позаяк книга-гра витісняється інтерактивними аналогами, що містять в собі аудіо- або ж відеоматеріали. І цей великий крок у розвитку інтерактивної книги здатен втілитися у фізичний формат. Схожі результати та названі переваги навчальних інтерактивних книг-ігор, досліджені М. Фігуредо та Дж. Бідарра [3], також можна трансформувати з електронного до друкованого формату. К. Касьяненко у своїй роботі занурюється у різновид книг-ігор, їхню історіографію та тенденції при створенні таких видань. Роботи авторки допоможуть проаналізувати не тільки теоретичне значення книг-ігор, але й ознайомитися зі станом розвитку українських видань [6-7]. О. Мельник описує константи художнього аспекту книги-гри [9]. Для книги рівнозначними є візуалізація та наратив, адже вони дають змогу краще пізнати твір. До книги-гри додається третій важіль – ігрова механіка, але всі ці елементи дизайну все одно лишатимуться рівнозначними. І тому, при інтеграції UX принципів у видання важливо не забувати про UI (user interface) – візуалізацію. Стаття Т. Чикалової [10] допоможе розкрити тематику з аспекту дитячого сприйняття гри та психології, адже її робота присвячена ігровому сприйняттю дітьми «покоління Альфа». Психологію сприйняття винагород у якості зворотнього зв'язку, про яке описували Д. Йовановік та М. Матеєвік – позитивні переваги та підвищення мотивації завдяки залученню такої механіки.

Результати.

Метою інтеграції UX та книги-гри є підвищення їхньої привабливості, інтуїтивності та залученості для дітей покоління Альфа, адже існують дослідження, що вказують на потенційні ризики надмірного використання гаджетів. Тетяна Чикалова зауважила, що, незважаючи на практично відсутній розвиток уяви, дітям легше змішувати та сприймати різні формати подання інформації. Ось чому книга-гра має потенціал у проєктних та візуальних змінах, адже вона має велику кількість структурних різновидів, кожен з яких має свою особливість та призначення [10].

Щоб реалізувати цей потенціал, важливо глибоко розуміти природу книг-ігор та спиратися на розуміння їх як інтегрованих систем, де фізична форма та художнє оформлення безпосередньо візуалізують логіку наративу та ігрові механіки, як це відзначали дослідники на кшталт К. Касьяненко [6]. Хоча Касьяненко розглядала традиційні та ранні інноваційні форми, її аналіз підкреслює, що конструктивні та візуальні рішення розширюють функціонал книги, перетворюючи її на навчально-розважальну систему. Саме цей функціонал може бути посиленням шляхом свідомого застосування сучасних UX-принципів. Акцент на візуальному сприйнятті у дітей резонує з важливістю UI (User Interface – *англ.* «інтерфейс користувача») у створенні зрозумілих та привабливих інтерфейсів, у даному випадку – фізичної книги. Різноманітні інтерактивні формати (панорами, книги з рухомими елементами, «пиши-стирай») вже демонструють прагнення до залучення дитини до активної взаємодії, які часто використовують в освітньому процесі [3]. Однак, мабуть, одним із найяскравіших та найуспішніших прикладів реалізації ключового аспекту взаємодії є класична серія книг-ігор «Choose Your Own Adventure» (вперше видана у 1979 році). У цих книгах наратив не є лінійним,

а розгалужується залежно від рішень, які приймає читач на певних етапах історії. Саме ця механіка надає дитині безпрецедентну для традиційної книги владу – владу контролювати хід подій та впливати на долю персонажів, фактично стаючи співавтором унікальної пригоди. Такий рівень агентності є чудовим мотиваційним фактором для дітей. Він задовольняє їхню природну потребу в автономії, дослідженні наслідків власних дій та відчутті значущості, перетворюючи пасивне читання на активний, глибоко персоналізований та захопливий процес. Саме тому подібні формати, що надають контроль, мають такий стійкий успіх та викликають у дітей значно більший емоційний відгук та залученість, ніж лінійні оповіді.

Незважаючи на успіх подібних прикладів, здається парадоксальним застосовувати принципи UX, які традиційно асоціюються з цифровими інтерфейсами, до друкованих видань, позаяк в деяких видах книг-ігор вже залучені інтерактивні формати і, здавалося б, так книга вдосконалюється та змінюється у правильному курсі. Однак, якщо поглянути глибше, стає зрозуміло, що основна мета UX – бути не лише функціональними, але й приємними та інтуїтивно зрозумілими у використанні – є універсальною і може бути успішно адаптована до будь-якого формату, включаючи друковані книги. Ключовим є юзабіліті, що вимагає простоти навігації та мінімального когнітивного навантаження, дозволяючи користувачам ефективно досягати своїх цілей. Доступність гарантує рівні можливості взаємодії для всіх. Водночас, якісний UX прагне викликати задоволення – позитивних емоцій, що заохочують до подальшої взаємодії. Це доповнюється ефективністю, тобто оптимізацією дизайну для швидкого та легкого виконання завдань. І нарешті, все це має ґрунтуватися на ясності – чіткому та зрозумілому представленні інформації та функцій, де візуальна привабливість не заважає легкому сприйняттю [1; 5]. Важливо розуміти, що імплементація UX у друк не є запереченням цифрових технологій, а радше стратегією їх доповнення, що відкриває можливості для створення інноваційних гібридних форматів, які поєднують найкращі риси фізичного та цифрового досвіду.

Визначаючи універсальність та користь UX, варто зазначити, що багато з цих принципів вже присутні в деяких існуючих книгах-іграх чи збірках головоломок, де макет часто оптимізовано для кращого сприйняття правил та полегшення проходження. Проте, необхідний саме свідомий та системний підхід до проектування взаємодії. Це означає органічне поєднання візуального оформлення, наративу та ігрових елементів таким чином, щоб досвід був максимально інтуїтивним та захопливим. Однак, книга-гра, у порівнянні з цифровими майданчиками, має недолік, який є важливим для залучення згаданої цільової аудиторії – відсутність зворотнього зв'язку. Зовнішні мотиватори можуть бути навіть дуже бажаними на певних етапах роботи над завданням, створюючи внутрішнє задоволення і, як результат, підвищення залученості до процесу читання та гри. Сучасне покоління дітей має все меншу концентрованість уваги [10]. Хоча захопливий сюжет може мотивувати на початку, складність вибору або довжина тексту можуть призвести до зниження початкового ентузіазму. Саме в такі моменти продумана система винагород – чи то позитивний відгук у тексті, чи розблокування цікавого факту, чи візуальна позначка пройденого етапу – може стати тим поштовхом, який допоможе дитині продовжити читати та грати [4]. Звідси випливає, що залучення одного з принципів UX – комунікації у вигляді зворотнього зв'язку - додавання винагороди в книзі-грі слугують не заміною внутрішнього інтересу, а його підтримкою та інструментом для подолання труднощів, допомагаючи дитині дійти до кінця історії та отримати повне задоволення від завершення гри [2].

Отже, свідоме використання цих інструментів геймдизайну у поєднанні з візуальним комунікаційним дизайном та цікавим сюжетом дозволяє створити цілісний та по-справжньому мотивуючий досвід взаємодії з книгою-грою, що відповідає очікуванням сучасних дітей.

Висновки.

Проведений аналіз підтверджує, що свідомо інтеграція принципів дизайну користувацького досвіду (UX) у процес створення фізичних книг-ігор є не лише можливою, але й стратегічно необхідною для залучення дітей цифрового покоління. Оптимізація взаємодії через забезпечення інтуїтивної навігації, візуальної ясності, надання відчуття контролю та, що особливо важливо, впровадження дієвих механік комунікаційного дизайну та винагород дозволяє ефективніше досягати дидактичних та розвиваючих завдань, властивих книгам-іграм. Такий підхід робить процес читання та гри для дітей покоління Альфа більш захопливим та конкурентоспроможним порівняно з цифровими альтернативами. Застосування UX-принципів до друкованих видань слід розглядати не як крок назад, а як прогресивний спосіб адаптації до сучасних потреб користувачів та створення більш якісного й привабливого досвіду читання.

Список використаних джерел

- Arvid Brane (2016). User Experience Design for Children. P.35.
- Dragana Jovanovic, Marina Matejevic (2014). Relationship between Rewards and Intrinsic Motivation for learning – Research Review. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* (149), 456-460.
- Mauro Figueiredo, Jose Bidarra (2015). The development of gamebook for education. *Procedia Computer Science* (67) 322-331.
- Narcis Pares Pascal Landry, Joseph Minsky (2012). Participatory design for exertion interfaces for children. *ACM International Conference Proceeding Series* (?) 256-259.
- Nasrullah Hamidli (2023). Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles. *Research Article*, 18.
- Касьяненко К. М. (2013). Книжка-іграшка як інтеграційна модель. *Культура і сучасність* (1) 166-171.
- Касьяненко К. М. (2016). Дисертація: «Українська ігрова дитяча книжка: витоки, стан, тенденції» <https://uacademic.info/ua/document/0416U002534>.
- Комп'ютерна гра та дитяча література: рецептивний коефіцієнт кореляції <http://sur.li/frdszf>.
- Мельник Оксана (2018). Слово, образ, форма. Художньо-проектний інструментарій дитячої книжки-іграшки. *ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв* (35), 187-200.
- Чикалова Тетяна (2021). Гра як засіб всебічного розвитку дітей покоління Альфа. *«Перспективи та інновації науки»* 5(5), 656-665.