

УДК 621:004.031.42

ОСОБЛИВОСТІ ТА ВІДМІННОСТІ ІНТЕРАКТИВНОЇ ЕЛЕКТРОННОЇ ТА ДРУКОВАНОЇ КНИГИ

О. М. Савченко

*Українська академія друкарства,
вул. Під Голоском, 19, Львів, 79020, Україна*

Подано визначення таких понять, як «інтерактивна книга», «недетерміноване (інтерактивне) електронне видання», «електронні видання», «інтерактивна друкована книга», «книжка-іграшка». Згідно з нормативною документацією та науковими працями узагальнено різновиди інтерактивних друкованих книг. Наведено переваги та недоліки інтерактивної електронної та друкованої книги, виявлено їх особливості та відмінності.

Ключові слова: *інтерактивна книга, друковане видання, електронне видання, дитяча книга, книжка-іграшка, різновидності.*

Постановка проблеми. З розвитком і проникненням інформаційних та телекомунікаційних технологій в усі сфери суспільного життя все частіше випуск найцікавіших видань здійснюється в інтерактивному режимі. Комп'ютерні технології формують цифрову реальність, яка, в свою чергу, впливає на специфіку мислення сучасних людей і особливо юного покоління. Педагоги і психологи вивчають механізми впливу цифрових технологій на сприйняття і навчання дитини, а також на формування нового культурного простору в цілому. Не залишаються осторонь представники видавничої індустрії і бібліотечної спільноти, які використовують цифровий формат видання книг для максимального розкриття їх освітнього та виховного потенціалу. Тому актуальним завданням є зважування усіх переваг і недоліків інтерактивного електронного і друкованого видання.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Оскільки всебічна наукова концепція інтерактивної книги розкрита недостатньо, ця проблема дедалі більше зацікавлює сучасних українських дослідників. У своїх науково-теоретичних та практичних працях тематику інтерактивних книг розглядають Д. Я. Слюсаренко, Л. М. Горюхенко, М. П. Єфімова, І. Л. Побідаш, В. О. Рожанська, Н. М. Фіголь, Ю. С. Віговська, В. В. Лупенко, К. С. Мосюндз, Т. С. Городилова, О. Л. Храмова-Баранова, Ю. А. Сікора, М. А. Назаркевич, О. В. Сторож, І. І. Ключник, Н. А. Коржик та ін. У роботі Н. А. Коржик [1] охарактеризовано основні види новітніх форм видань та проаналізовано ступінь інтерактивності сучасних видавничих продуктів. Автори статті [2] проаналізували інструментальні засоби розроблення інтерактивних електронних книг та порівняли найзначущі параметри цих засобів зі встановленням їх вагових коефіцієнтів. Ю. С. Віговська [3] зосередила увагу на поліграфічних виданнях для немовлят та дітей раннього віку, специфічних особливостях цих видань (форми,

художнього оформлення, тематики тощо), а також розглянула і проаналізувала класифікації поліграфічних видань та матеріали дослідників, визначила основні психолого-педагогічні та художньо-технічні вимоги до книжок-іграшок для дітей цієї вікової групи.

Мета статті – дати визначення поняття «інтерактивна книга», узагальнити основні її види, виявити особливості інтерактивної електронної та друкованої книги, а також основні відмінності між ними.

Виклад основного матеріалу дослідження. Оскільки відсутнє детальне розкриття визначення інтерактивного видання, виникають дискусії щодо влучного його тлумачення. Існують такі визначення «інтерактивної книги» [4]:

- англ. on-line book – електронна книга, яка доступна онлайн через інтернет платно чи безкоштовно, такі офлайн-поширення були звичайним методом до розвитку Інтернету;
- англ. gamebook – книга-гра, яка дозволяє читачу брати участь у формуванні сюжету літературного твору;
- англ. interactive children's book – дитяча книжка-іграшка, яка має спеціальну форму, що передбачає додаткові види діяльності дитини, крім читання і розглядання (гру, розкладання, розфарбовування тощо);
- англ. interactive book – інтерактивна книга для планшетного комп'ютера (iPad, Galaxy Tab та ін.), в якій є ілюстрації з інтерактивними елементами або іграми для дітей;
- англ. interactive book – інтерактивна книга з виходом в альтернативну реальність, з можливістю взаємодії з головними героями, реально існуючими e-mail, QR-кодами, сайтами та ін. Процес створення об'ємних видань здійснюється вручну на великих складальних лініях. Попередньо всі деталі книги друкуються і виробляються на верстатах.

Здебільшого під інтерактивним виданням розуміють електронне видання. Однак з таких трактувань випливає, що інтерактивне видання може бути як електронним, так і друкованим або комбінованим. У держстандарті України ДСТУ 7157–2010 «недетерміноване (інтерактивне) електронне видання» – це електронне видання, параметри, зміст і спосіб взаємодії з яким визначає сам користувач за алгоритмом, заданим видавцем»; «електронне видання» – це електронний документ, який пройшов редакційно-видавниче опрацювання, має вихідні відомості та призначений для розповсюдження в незмінному вигляді [5]. Згідно зі стандартом ISO 9707:2008 «Інформація та документація. Статистичні дані про друкування та розподіл книг, газет, періодичних видань та електронних публікацій» [6] «електронна книга» (англ. e-book) – це цифровий документ, в якому переважає доступний для пошуку текст, і який є аналогом друкованої книги або брошури. «Електронне видання» (electronic publication) цей стандарт трактує як створений у машиночитаній формі, доступний для користувача документ, що включає файли даних та програмне забезпечення (прикладні програми); може бути записаним на магнітному, оптичному чи інших медіа-носіях, призначених для обробки комп'ютером або його периферійними пристроями.

Інтерактивну друковану книгу зазвичай називають книжкою-іграшкою, «три-вимірною», рор-уп чи 3D-книгою. Державний стандарт України 3017–95 дає таке тлумачення книжки-іграшки: «Вид видання особливої конструктивної форми, що призначене для розумового та естетичного розвитку дітей» [7]. Ще в одному стандарті ДСТУ 2165–93 дається таке визначення книжки-іграшки: «Книжка (без тексту або з текстом, що займає не більше ніж 30 % площі) з ігровими деталями та (або) з деталями, що рухаються (книжка-картинка, книжка-ширмочка, книжка-панорамка тощо)» [8]. Як зазначає Ю. С. Віговська, книжка-іграшка – це специфічне видання особливої конструктивної форми, призначене для ігрової діяльності, естетичного та розумового розвитку дітей, виготовляється з урахуванням психофізіологічних, соціальних, художніх та естетичних потреб дитячої аудиторії [3]. Книжка-іграшка – це відгалуження дитячої літератури, що перебуває на перетині двох сфер: іграшки та поліграфічного видання, отже потребує урахування специфіки друкованих видань та іграшки.

Згідно з нормативною документацією [7, 8, 11] та науковими працями [1–3, 9, 10, 12] узагальнено різновиди інтерактивних друкованих книг:

- книжка-вертушка – складається з декількох круглих аркушів, які можна повертати і розглядати картинки, які з'являються у вирізах;
- книжка-розкладанка, яка поділяється на книжку-гармошку та книжку-ширмочку. Серед незвичних конструкцій в розкладанках книжкові сторінки розгортаються не в одній площині, а в різних напрямках, у результаті чого створюється аркуш великого розміру. Конструкція «розкладанки» може ускладнюватися висіканням. Розкладні книжечки про тварин, фрукти та овочі розвивають у малят логічне мислення і вчать їх розрізняти протилежності. Серію книжок-розкладанок на українському ринку представляє видавництво «Розумна дитина»;
- книжка-забавка – з клеєними деталями, які видають звук при дотику. Книжки-забавки також можуть мати форму подушок і виготовляться з тканини чи полімерних матеріалів. Поролон робить таку книжечку м'якою, що дозволяє їй бути й подушкою для дитини, а інтерактивні елементи роблять книжку «живою», спонукають до гри, а водночас і до навчання. Дитина вчиться за її допомогою одягатися, шнурувати черевики, зав'язувати стрічки на волоссі, заціпати гудзики;
- книжка-панорама (англ. рор-уп book) – з фігурами, що піднімаються на сторінці при її розкриванні (при наявності певних розрізів у папері);
- книжка-саморобка (книжка-поробка) – із заготовками для аплікацій, паперових іграшок, вирізок одягу для ляльок та ін.;
- книжка-розмальовка – з контурами фігур, призначеними для зафарбовування;
- книжка-фігура – має форму будь-якої фігури (будиночка, машинки, пташки тощо);
- музична книжка-іграшка – це книжка, у якій частину розвороту займає текст, а на іншій частині розташовуються кнопки для відтворення мелодій. Музична книжка містить змінні батарейки і підходить для дітей віком від 1 до 7 років;

- книжки-шопки та книжки-куліски (англ. movable book) – це своєрідний «міні-театр на столі», особливістю яких є рухомі вставні елементи, що можуть висуватися або ж бути «захованими», а також книжки з розсувними сторінками, у яких наступна сторінка складається в попередню. На кожній сторінці є липучка, до якої можна приліпити рухому фігурку;
- книжка-гра з наклейками;
- книжка-вирубка, оформлена висіканням та блістером. Такі книги випускають видавництва «Ранок», «Перо»;
- книжка з серії «доторкнися і відчуй» виготовляється з непаперових матеріалів, якими заповнюють частини зображення (наприклад, твердого ламінованого картону з вставками справжнього хутра, до якого приємно доторкнутися);
- пальчикові книжки-іграшки дозволяють розширити уявлення про емоції і жести, розвинути уяву та цілеспрямовану увагу, просторове мислення, допомагають формувати активне мовлення;
- книги-тунелі (англ. tunnel book), всередині яких є виріз, крізь який видно зображення на інших сторінках, – як правило, це кілька планів пейзажів або портретів;
- ажурна книжка;
- книжка-витівка;
- книжка з ігровим задумом, що містить декілька ігрових елементів, які складають матеріальну конструкцію сучасної дитячої книжки-іграшки;
- вімельбух (нім. wimmelbilderbuch – «мерехтлива книжка») – розвивальна книжка-розглядалка для дітей з яскравими, деталізованими, максимально насиченими візуальною інформацією ілюстраціями. Книга-вімельбух містить мінімум тексту (або ж текст взагалі відсутній), наповнена деталями, що нагадує комікс. Кожна книжка має героїв, з якими відбуваються цікаві та кумедні події протягом дня, місяця, року, дозволяючи дитині кожного разу по-новому «читати» картинку і придумувати нові історії. Основне призначення такої книжки – ознайомлення з навколишнім світом, розвиток мовлення та уяви дитини.

Згідно з СОУ 22.2–02477019–11:2008 [11], крім зовнішнього вигляду та конструктивної форми, видання для дітей класифікуються за віком:

- I група – видання для дітей віком до 5 років включно;
- II група – видання для дітей віком від 6 до 10 років включно;
- III група – видання для дітей віком від 11 до 14 років включно;
- IV група – видання для дітей віком від 15 до 18 років включно.

Проектуванням видання займається людина такої професії, як «paper engineer», або інженер паперових конструкцій, який повинен бути добре обізнаним з особливостями роботи з папером, адже сторінки повинні не тільки перетворюватися в об'ємну фігуру, а й багаторазово складатися і розкладатися. Не менш важлива і робота художника-ілюстратора. Для кожного розвороту тандем (інженер та ілюстратор) робить скетч (ескіз). Іноді інженер розробляє цікаву конструкцію, на яку накладають графіку, а буває й навпаки. У художника є цікава задумка, він робить ілюстрації, а інженер розробляє паперове наповнення.

Розвиток інтерактивних електронних книг пов'язаний із активним впровадженням технологій та початком масового виробництва електронних носіїв, які на сьогодні доступні широкому колу споживачів. Однак, незважаючи на переваги таких книг, а саме:

- компактність і легкість;
 - безпосередня взаємодія користувача з книгою;
 - аудіо- та візуальний супровід матеріалу;
 - наявність ігрового контенту;
 - підсвічування певних елементів, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу;
 - деталізація зображень;
 - використання «доповненої реальності» («augmented reality»), яка виступає певним середовищем з прямим або непрямим доповненням фізичного світу за допомогою цифрових даних, де відбуваються певні процеси в режимі реального часу, а провідниками служать цифрові пристрої – планшети, смартфони, «розумні» окуляри або аксесуари зі спеціальним програмним забезпеченням;
 - мобільність (можливість зберігати необмежену кількість книг/об'єктів на одному носіїв);
 - економічність, оскільки більшість видань можна скачати абсолютно безплатно;
 - екологічність (щорічно для виробництва паперу вирубується 15 мільярдів дерев, і ця цифра зростає з кожним роком; популяризація електронних книг суттєво знижує потоки паперової промисловості та виховує дбайливе ставлення до ресурсів планети);
 - довготривала експлуатація тощо,
- інтерактивні електронні книги мають також низку недоліків:
- потреба в додаткових пристроях для роботи (на відміну від звичайних книг);
 - відсутність сформованої культури читання та придбання електронних книжок;
 - ненадійність (весь ретельно зібраний архів може бути в один момент назавжди втрачений);
 - дискомфорт при тривалому читанні;
 - шкідливий вплив на здоров'я (зокрема зір) [12].

Недоліком дорогих електронних інтерактивних продуктів є несанкціоноване поширення контенту в інтернеті. Станом на 28 січня 2021 року згідно зі статистикою альянсу ПРА 2021 Special 301 Recommendations [13], Україна знаходиться в рейтингу держав, які є найчастішими порушниками права інтелектуальної власності. Як і в останні роки, злочинцям, визнаних винними у злочинах щодо інтелектуальної власності, не було винесено покарання. У 2020 році були здійснені і позитивні заходи, в т.ч. закриття деяких великих веб-сайтів і служб, що порушують авторські права. ІПА додатково рекомендує уряду України призначати більше державних інспекторів з інтелектуальної власності для забезпечення дотримання провайдером законодавства, у тому числі для накладення санкцій (наприклад, грошові штрафи) за невиконання вимог.

Після появи електронних книг «паперовим» сестрам не раз прогнозували швидку загибель, проте завдяки тактильному контакту з об'єктом читання та емоційній прихильності вони міцно тримають свої позиції. Витіснити їх зі світу літератури так і не вдалося. Друковані книги давно вийшли за рамки традиційного змісту, освоюючи нові форми контакту з читачем, де інтерактивність відіграє основну роль. Яскраві та вражаючі 3D-ілюстрації на свіжонадрукованих сторінках є особливим дивом для «книжкових гурманів». Художнім супроводом наповнені не тільки дитячі книги, а й дорослі видання.

Причини, через які багато хто не готовий розлучитися з паперовою книгою:

- відчуття книги. Головний і перший пункт, який викликає бажання доторкнутися, погортати, відчути аромат і форму, потримати виріб у руках. Читаючи реальну книгу, ти проживаєш з нею частинку життя, зближуєшся з головними героями;
- дизайн та інтерактивність. Полиці книжкових магазинів рясніють креативними художніми обкладинками, які є окремим твором мистецтва, чим не може похвалитися електронна версія;
- засвоєння інформації. Згідно з дослідженнями психологів, матеріал відкладається в нашій пам'яті «на глибину» саме після прочитання паперового носія. Завдяки повноцінному отриманню інформації наш мозок формує все в єдину структуру з характерними «зачіпками»;
- стимулювання до читання. Коли на столі лежить друкована книга, рука так і потягнеться, щоб погортати, тоді як до електронної книги ми не відчуваємо потягу і відкладаємо читання «на потім»;
- вірність на довгі роки. Кожна техніка має свій термін служби, і коли цифрова книга може вийти з ладу, впасти, зламатися, розбитися, старі добрі видання можуть простояти на полицях роки і століття, переходячи із покоління в покоління;
- колекціонування. Друковані твори можна збирати, сортувати за жанрами і авторами, розставляти на книжкових полицях, отримуючи задоволення від процесу та надихаючись новими ідеями. Рідкісні колекційні видання не зберігаються в електронних версіях.

До недоліків придбання друкованих видань належать:

- велика вага і незручність при транспортуванні;
- займають багато місця;
- недешева вартість на друковані книги популярних видань хорошої якості;
- великі витрати деревини, що істотно зменшує зелені ресурси і погіршує стан екології.

Згідно із соціологічними опитуваннями покупців, проведеними інтернет-магазином «Стилус» [14], частина представників переважно чоловічої аудиторії виявилися прихильниками нових технологій, віддаючи данину портативності, зручності шрифту, практичності. Не менша частина покупців залишилася прихильною до друкованих версій, відзначаючи причини вибору:

- тактильний контакт;
- креативність обкладинки;
- можливість подарувати.

Проте більшість покупців вибирають обидва види книг – кожен в залежності від випадку. Якщо електронний варіант більше обирають за портативність і великий обсяг пам'яті, то паперовий шанують за soulmate – духовного друга, який формує спогади і змушує бачити світ так, як його бачать персонажі. Котрий з видів книг кращий, однозначно сказати не можна, адже, володіючи індивідуальними рисами, обидва варіанти мають «право на життя». Якщо на цифрових носіях краще «заходить» бізнес-література, наука і психологія, то паперові видання частіше вибирають для домашнього вечірнього читання художньої літератури за чашкою чаю.

Висновки. Серед різновидів інтерактивних друкованих книг виділено такі: книжка-вертушка, розкладанка, забавка, панорама, саморобка, розмальовка, фігура, шопки та куліски, музичні книжки з ігровим задумом, вімельбух та інші. Незважаючи на високу їх вартість, попит на них неухильно зростає, а техніка виготовлення вдосконалюється, що вселяє надію на подальший бурхливий розвиток і розквіт рор-уп книг у рамках сучасного мистецтва. Тенденції розвитку друкованих видань направлені на те, щоб їх шпальти були прикрашені художньо-зображувальними засобами з інтерактивним цифровим елементом, а мова друкованого видання була емоційно забарвленою. Надрукована книга діє на людину зовсім інакше, ніж інформація, отримана з онлайн-сфери. Букви на папері формують культуру вдумливого, а не клікового читання, розвивають логіку, вміння аналізувати ситуацію, пробуджують фантазію і креативність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Коржик Н. А. Інтерактивна книга як сучасний видавничий продукт. *Вісник Харківської державної академії культури. Серія: Соціальні комунікації*. 2018. Вип. 53. С. 49–58. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/haksk_2018_53_7 (дата звернення: 2.04.2021).
2. Назаркевич М. А., Сторож О. В., Ключник І. І. Особливості розроблення інтерактивних електронних книг. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Серія: Інформаційні системи та мережі*. 2015. № 832. С. 332–347. URL: <http://ena.lp.edu.ua:8080/handle/ntb/31593> (дата звернення: 2.04.2021).
3. Віговська Ю. С. Книжки-іграшки для дітей раннього віку. *Обрії друкарства*. 2014. № 1. С. 47–58. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/obdr_2014_1_7 (дата звернення: 2.04.2021).
4. Електронний ресурс. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Книжка-игрушка>. (дата звернення: 4.04.2021).
5. ДСТУ 7157–2010. Видання електронні. URL: https://ntb.pstu.edu/images/N-rabotniku/DSTU_7157_2010.pdf (дата звернення: 4.04.2021).
6. ISO 9707:2008 «Information and documentation – Statistics on the production and distribution of books, newspapers, periodicals and electronic publications». URL: <https://www.iso.org/ru/standard/36314.html> (дата звернення: 4.04.2021).
7. ДСТУ 3017–95. Видання. Основні види. Терміни та визначення. Київ : Держстандарт України, 1995. 48 с. (дата звернення: 4.04.2021).
8. ДСТУ 2165–93. Іграшки. Терміни та визначення. Київ : Держстандарт України, 1993 (дата звернення: 4.04.2021).

9. Огар Е. І. Дитячі книги: проблеми видавничої підготовки : навч. посіб. Львів : Аз-Арт, 2002. 160 с. (дата звернення: 8.04.2021).
10. Дитяче читання в 3D – Сучасна українська література. URL: <https://vsiknygy.net.ua> (дата звернення: 8.04.2021).
11. СОУ 22.2–02477019–11:2008. «Поліграфія. Видання для дітей. Загальні технічні вимоги» (дата звернення: 9.04.2021).
12. Побідаш І. Л., Рожанська В. О., Фіголь Н. М. Ринок інтерактивних книг в Україні. *Обрії друкарства*. 2018. № 1 (6). С. 160–169 (дата звернення: 9.04.2021).
13. 2021 Special 301 Report On Copyright Protection And Enforcement. URL: <https://www.iipa.org/files/uploads/2021/01/2021SPEC301REPORT.pdf> (дата звернення: 9.04.2021).
14. Друкована продукція і електронні: «за» і «проти». URL: <https://stylus.ua/uk/articles/412.html> (дата звернення: 9.04.2021).

REFERENCES

1. Korzhyk, N. A. (2018). Interaktyvna knyha yak suchasnyi vydavnychiy produkt: Visnyk Khar'kivskoi derzhavnoi akademii kultury. Seriya: Sotsialni komunikatsii, 53, 49–58. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/haksk_2018_53_7 (data zvernennia: 2.04.2021) (in Ukrainian).
2. Nazarkevych, M. A., Storozh, O. V., & Kliuinyk, I. I. (2015). Osoblyvosti rozroblennia interaktyvnykh elektronnykh knyh: Visnyk Natsionalnoho universytetu «Lvivska politekhnika». Seriya: Informatsiini systemy ta merezhi, 832, 332–347. Retrieved from <http://ena.lp.edu.ua:8080/handle/ntb/31593> (data zvernennia: 2.04.2021) (in Ukrainian).
3. Vihovska, Yu. S. (2014). Knyzhky-ihrashky dlia ditei rannoho viku: Obrii drukarstva, 1, 47–58. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/obdr_2014_1_7 (data zvernennia: 2.04.2021) (in Ukrainian).
4. Elektronnyi resurs. Retrieved from <https://ru.wikipedia.org/wiki/Knizhka-igrushka> (data zvernennia: 4.04.2021) (in Ukrainian).
5. DSTU 7157–2010. Vydannia elektronni. Retrieved from https://ntb.pstu.edu/images/N-rabotniku/DSTU_7157_2010.pdf (data zvernennia: 4.04.2021) (in Ukrainian).
6. ISO 9707:2008 «Information and documentation — Statistics on the production and distribution of books, newspapers, periodicals and electronic publications». Retrieved from <https://www.iso.org/ru/standard/36314.html> (data zvernennia: 4.04.2021) (in English).
7. DSTU 3017–95. Vydannia. Osnovni vydy. Terminy ta vyznachennia. Kyiv : Derzhstandart Ukrainy. (1995) (data zvernennia: 4.04.2021) (in Ukrainian).
8. DSTU 2165–93. Ihrashky. Terminy ta vyznachennia. Kyiv : Derzhstandart Ukrainy. (1993) (data zvernennia: 4.04.2021) (in Ukrainian).
9. Ohar, E. I. (2002). Dytiachi knyhy: problemy vydavnychoi pidhotovky. Lviv : Az-Art (data zvernennia: 8.04.2021) (in Ukrainian).
10. Dytiache chytannia v 3D – Suchasna ukrainska literatura. Retrieved from <https://vsiknygy.net.ua> (data zvernennia: 8.04.2021) (in Ukrainian).
11. SOU 22.2–02477019–11:2008. «Polihrafiia. Vydannia dlia ditei. Zahalni tekhnichni vymohy» (data zvernennia: 9.04.2021) (in Ukrainian).
12. Pobidash, I. L., Rozhanska, V. O., & Fihol, N. M. (2018). Rynok interaktyvnykh knykh v Ukraini: Obrii drukarstva, 1 (6), 160–169 (data zvernennia: 9.04.2021) (in Ukrainian).

13. 2021 Special 301 Report On Copyright Protection And Enforcement. Retrieved from <https://www.iipa.org/files/uploads/2021/01/2021SPEC301REPORT.pdf> (data zvernennia: 4.04.2021) (in English).
14. Drukovana produktsiia i elektronni: «za» i «proty». Retrieved from <https://stylus.ua/uk/articles/412.html> (data zvernennia: 9.04.2021) (in Ukrainian).

doi: 10.32403/1998-6912-2021-2-63-20-28

FEATURES AND DIFFERENCES OF INTERACTIVE ELECTRONIC AND PRINTED BOOKS

O. M. Savchenko

*Ukrainian Academy of Printing,
19, Pid Holoskom St., Lviv, 79020, Ukraine
solia0611@gmail.com*

Definitions of such concepts as “interactive book”, “non-deterministic (interactive) electronic edition”, “electronic editions”, “interactive printed book”, “toy book” are presented. According to the normative documentation and scientific works, the varieties of interactive printed books are generalized, namely: turntable book, folding book, entertainment book, panorama book, coloring book, homemade book, toy music book, figure book, books- shopki and books-backstage, book-game with stickers, book-cutting, book from the series “touch and feel”, books-tunnels, finger books-toys, openwork book, book-prank, book with game plan, vimelbukh. According to SOU 22.2–02477019–11: 2008, in addition to appearance and constructive form, the printing edition is classified into four groups according to age category. The advantages and disadvantages of an interactive e-book and printed book are presented. Features of interactive electronic editions are revealed: compactness and ease, direct interaction of the user with the book, audio and visual support of material, presence of game content, illumination of certain elements promoting better mastering of material, detailing of images, use of “augmented reality”, mobility, economy, environmental friendliness and long-term operation. The differences of interactive printed books are noted: the feeling of the book, design and interactivity, assimilation of information, stimulation to reading, fidelity for many years, collecting. The results of sociological surveys of buyers conducted by the online store “Stylus” are presented. The reasons for choosing the printed versions are singled out: tactile contact; creative covers; opportunity to give. The tendencies of development of printed editions are specified.

Keywords: *interactive book, printed edition, electronic edition, children’s book, toy book, varieties.*

Стаття надійшла до редакції 12.05.2021.

Received 12.05.2021.