

ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ КНИЖОК-ІГРАШОК

Яценко Л.О., старший викладач, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Беляєва А.І., бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Анотація. У роботі розглянуто історію розвитку книжок-іграшок, їх основні різновиди та сучасні тенденції розвитку. Проаналізовано еволюцію книжок-іграшок від механічних і панорамних видань XVIII-XX ст. до сучасних інтерактивних мультимедійних форматів. Розглянуто класифікацію книжок-іграшок відповідно до ДСТУ 3017-95 та визначено її обмеженість щодо сучасних конструкцій і форматів. Особливу увагу приділено актуальним видам книжок-іграшок: рор-уп виданням, тактильним і сенсорним книжкам, освітнім та STEM-книгам, а також книжкам із доповненою реальністю й інтерактивними елементами. Визначено основні сучасні тенденції розвитку: використання екологічних матеріалів, мультимодальність, інтеграцію друкованого та цифрового контенту, персоналізацію та інклюзивність. Встановлено, що сучасні книжки-іграшки поєднують навчальну, ігрову та емоційну функції й залишаються перспективним напрямом розвитку видавничої продукції.

Ключові слова: книжки-іграшки, рор-уп книги, інтерактивні видання, AR-книжки, сенсорні книжки, дитяча література, мультимедійні технології, інтерактивне навчання, STEM-книжки.

Книжки-іграшки вже давно користуються великим попитом. Ще в XVIII-XIX та на початку XX ст. читачам та бібліотекарям були відомі книги – настільні ігри, книжки-іграшки на ялинку, книжки-панорами, книжки-витівки (музичні, арифметичні), книжки-ширми, книжки-вироби, книжки-фігури, книги-комікси, які теж нерідко сьогодні відносять до книжок-іграшок.

В 20-ті роки XX ст. випускалися книжки-витівки, книжки з ігровим задумом, а також кінокнижки, книжки-розсувки, книжки-іграшки для тіньового театру, тобто це той напрям, який розвивається і книгах для дорослих.

В 1940-і роки переважає випуск книг-фігур, створюються книги-іграшки з картонним клапаном та отворами. Ця ідея потім отримує розвиток в книгах-іграшках з картонними та пластмасовими рухомими дисками (у вигляді телефонів, годинників та ін.) в 1960-70-ті роках. З'являються нові конструкції книжок для творчості, книги-ігри, книги з перекладними картинками та аплікаціями, з металевими пружинками або гумками, книги з прорізаним віконцем на першій сторінці, книги з платівками та зі стереоскопічним ефектом.

В 1970-80-ті роки набувають поширення книги з дверцятами, що відкриваються на сторінці, книги-театри, багато видається альбомів-саморобок і книжок з платівками, з'являються «комп'ютерні» музичні книжки.

В 1990-ті роки відроджуються книги-витівки (музичні, арифметичні, математичні), з'являються книги-іграшки з електронним звуковим супроводом, видається багато книг-коміксів, книг із супровідним матеріалом та додатками [1]. Однак, незважаючи на таку багату історію та велику різноманітність книг-іграшок, про них не згадувалося в нормативних документах з книговидавничої справи аж до 1990-х років.

Визначення та загальна класифікація книжок-іграшок дається в ДСТУ 3017-95 (чинного від 01.01.1996 р.) [2] «Видання. Основні види. Терміни та визначення», але це зовсім не повний перелік всіх різновидів цих книжок.

Книжка-іграшка – видання особливих конструктивних форм, призначене для розумового та естетичного розвитку дітей.

Основні різновиди книжок-іграшок:

- книжка-ширмочка,
- книжка-вертушка,
- книжка з ігровим задумом,
- книжка-панорама,
- книжка-витівниця,
- книжка-фігура.

Але в цьому станларті не описані такі різновиди, як книжка-іграшка на ялинку, книжка з супровідним матеріалом (іграшкою, аудіо- чи відеозаписом, дисками, фішками тощо), книга-планшетка, книжка-театр, кіно-книжка, книжка-розсувка (з рухомими елементами), книжка-подушка, та багато інших [3-4].

Найбільш актуальні на сьогодні книжки-іграшки – це вже не просто «книжки для дітей», а інтерактивні мультимедійні продукти, які поєднують гру, навчання, тактильний досвід і навіть цифрові технології. За останні 5-10 років ринок дуже змінився: зросла популярність pop-up видань, сенсорних книжок, AR-книг та гібридних форматів із мобільними застосунками.

Зараз можна виділити кілька найбільш актуальних напрямів.

1. Pop-up книжки та paper engineering.

Найпопулярнішим трендом залишаються об'ємні pop-up книжки зі складними паперовими конструкціями. Вони орієнтовані не лише на дітей, а й на підлітків та дорослих колекціонерів. Особливо популярні видання за мотивами відомих франшиз і фентезі-світів. У 2025 році активно видаються pop-up книги за мотивами Disney, Harry Potter, Bluey, Moomins, Wicked та природничих тем (рис. 1).



Рисунок 1 – Pop-up книги за мотивами Disney

Також серед сучасних тенденцій:

- багаторівневі 3D-конструкції;
- рухомі елементи;
- pull-tabs і механічні анімації;
- поєднання книги та арт-об'єкта.

2. Тактильні та сенсорні книжки.

Для дітей раннього віку зараз дуже популярні touch-and-feel books – книжки з різними текстурами, силіконовими вставками, тканинами, рухомими деталями та звуковими кнопками. Вони допомагають розвивати сенсорне сприйняття, дрібну моторику та ранню грамотність (рис.2).



Рисунок 2 – Приклад тактильних книжок

Найбільш популярними є:

- книжки з хутряними, м'якими або рельєфними поверхнями;
- звукові книжки із голосами тварин чи музикою;
- «quiet books» із застібками, липучками та інтерактивними елементами.

Такі книги часто купують як подарункові або колекційні видання.

3. Освітні та розвиваючі книжки.

Сьогодні активно розвиваються книжки-іграшки, які поєднують навчання й гру:

- книжки з пазлами;
- логічні та STEM-квести;
- інтерактивні енциклопедії;
- книжки з експериментами;
- видання з доповненою реальністю (AR).

Особливо популярні теми: космос; динозаври; екологія; робототехніка; анатомія; природа та тварини.

Один із найновіших трендів 2025-2026 років — інтеграція доповненої реальності та AI (AR- та AI-книжки). Через смартфон персонажі «оживають», а дитина може взаємодіяти з історією. Дослідження показують, що AR-книжки значно підвищують зацікавленість читанням (рис. 3) [5].



Рисунок 3 – Приклад тактильних книжок

Сучасні формати включають:

- 3D-анімацію поверх сторінок;
- інтерактивних AI-помічників;
- озвучення персонажів;
- персоналізовані сюжети;
- голосову взаємодію.

Серед найбільш актуальних трендів екологічні та переробні матеріали, поєднання друкованого й цифрового контенту; мультимодальність (звук + текст + анімація + дотик), персоналізація контенту, інклюзивні книжки, використання AI для створення ілюстрацій та адаптивних історій, колекційні подарункові видання.

У сучасних книжках-іграшках гармонійно поєднуються традиційні підходи та новаторські пошуки. Нині вони, безперечно, переживають своє друге народження. Тому важливо як досліджувати існуючу класифікацію цих книжок, так і проектувати нові різновиди книжок-іграшок.

Література.

1. Чеботарьова М.Р. Історія розвитку та принципи класифікації книжок-іграшок // Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених: тези міжнародної науково-практичної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів. Харків. 2022. С. 109.
2. Дурняк, Б.В., Ткаченко, В.П., Чеботарьова, І.Б. Стандарти в поліграфії та видавничій справі: довідник. Львів: Вид-во УАД. 2011.
3. Чеботарьова, І.Б., & Дубінська, С.В. (2025). Види книг складної конструкції. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 195-199).
4. Дубінська, С.В., & Вовк, О.В. (2026). Колір і форма як фактори емоційного залучення дітей у взаємодію з книжками-картонками. Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті. Т. 2. (с. 175-177).
5. Рябуха, А.С., & Вовк, О.В. (2026). Тактильне та інтерактивне оздоблення дитячих книг: вплив на вибір обладнання та технології виробництва. Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. (с. 187).