

ВПЛИВ ІНТЕРАКТИВНИХ ДОДАТКІВ НА СПРИЙНЯТТЯ ДРУКОВАНИХ ВИДАНЬ

Інтерактивні додатки, включаючи доповнену реальність (AR) [1], віртуальну реальність (VR) та мультимедійні платформи, набувають все більшої популярності як інструменти для трансформації традиційних друкованих видань у гібридні формати. Вони збагачують статичний контент динамічними елементами, такими як анімації, аудіо, відео, 3D-моделі та гейміфіковані компоненти, що радикально змінює сприйняття книг, журналів та інших видань. Це не тільки полегшує візуалізацію складних персонажів чи процесів, але й сприяє глибшому розумінню нарративу, підвищує емоційну залученість, стимулює креативність та адаптує контент до індивідуальних потреб читача, роблячи читання більш доступним і привабливим для широкої аудиторії. Однак для досягнення оптимальних результатів необхідно враховувати фактори: вікові, культурні та технологічні особливості користувачів, а також інтеграцію з різними платформами, щоб уникнути бар'єрів доступності.

Дослідження демонструють, що AR-додатки значно покращують сприйняття друкованих видань, роблячи читання більш занурюючим і мотивуючим. Наприклад, AR перетворює пасивне читання на інтерактивний досвід, стимулюючи інтерес, емоційні зв'язки та контекстне розуміння через накладання віртуальних елементів, що полегшує засвоєння інформації та підвищує мотивацію до читання [2]. У дитячих та підліткових виданнях такі додатки перетворюють пасивне спостереження на активну взаємодію, наприклад, через "оживлення" ілюстрацій, що посилює емоційний зв'язок з історією та сприяє кращому запам'ятовуванню [3].

Методологія досліджень часто включає експериментальні порівняння груп з AR-додатками та традиційними книгами, опитування учасників та аналіз показників: рівень розуміння тексту, мотивація та залученість. Зокрема, у дослідженні з дітьми 7-8 років AR-група показала вищий рівень розуміння (середній бал 9.71 проти 8.22 у контрольній групі) та мотивації (46.90 проти 39.57), з акцентом на іммерсивні елементи [4]. Аналогічно, для підлітків 11-12 років AR покращує самооцінку в навчанні та позитивне ставлення до контенту, вимірюване через анкети та якісні відгуки [5].

Серед ключових факторів впливу – інтеграція AR з друкованим текстом, тривалість взаємодії та адаптація до платформ (мобільні додатки). Оптимально, коли AR дозволяє візуалізувати абстрактні концепції, роблячи їх наочними та

підвищуючи залученість молоді [6]. Для підлітків та молодих дорослих ефективні елементи гейміфікації, як квести, що сприяють систематизації нарративу.

Важливим є персоналізація контенту під аудиторію. Дослідження вказують, що AR, адаптований до вікових особливостей, викликає більшу довіру та інтерес, стимулюючи емоційні зв'язки та контекстне розуміння [2]. Інтерактивні елементи, як сканування для доступу до додаткових матеріалів, значно підвищують залученість, роблячи друковане видання частиною мультимедійного досвіду.

На основі аналізу рекомендується: визначити цільову аудиторію, інтегрувати AR для візуалізації нарративу, тестувати функціонал на мотивацію та розуміння, а також забезпечувати сумісність з мобільними пристроями. Важливо уникати перевантаження, щоб цифрові елементи доповнювали, а не заміщували друкований текст.

Таким чином, інтерактивні додатки на базі AR є потужним засобом для трансформації сприйняття друкованих видань, підвищуючи мотивацію, розуміння та візуалізацію. Подальші дослідження мають фокусуватися на довгострокових ефектах у різних жанрах.

Список літератури

1. Чеботарьова, І.Б., Гуріна, К.В., & Чеботарьов, Р.І. (2022). AR-технології в сучасній рекламі. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 34-36).
2. Водолазька, С.А. (2022). Видання з доповненою реальністю: виробничі та маркетингові проблеми. Journal of Zhytomyr State University. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/369006343>.
3. Чеботарьова, І.Б., & Герасименко, А.Ю. (2024). Використання технології доповненої реальності у настільних іграх. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 143-146).
4. Alqithami, S. (2024). The Impact of Augmented Reality Storybooks on Children's Reading Comprehension and Motivation. International Journal of Interactive Mobile Technologies, 18(24), 4-17. [Online]. Available: <https://online-journals.org/index.php/ijim/article/view/50793>
5. Lin, C.H., et all. (2022). To explore the impact of augmented reality digital picture books in promoting students' scientific competencies. Frontiers in Psychology, (13), Article 1063659. DOI: 10.3389/fpsyg.2022.1063659.
6. The Benefits of Augmented Reality in Publishing. Flatpage. [Online]. Available: <https://flatpage.com/the-benefits-of-augmented-reality-in-publishing/>. Науковий керівник: к.т.н. доцент Вовк О.В.