

## РОЗРОБКА ЦИФРОВОГО ДОДАТКУ ДО ХУДОЖНЬОЇ КНИГИ: ІНТЕРАКТИВНА КАРТА ЯК ЕЛЕМЕНТ КОРИСТУВАЦЬКОГО ДОСВІДУ

*Вовк О.В., доцент, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

*Хламов С.В., доцент, каф. МСТ, ХНУРЕ*

*Павлова К.О., бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

**Анотація.** Досліджено роль інтерактивних карт як цифрового доповнення до друкованих книг у сучасній художній літературі. Розглянуто можливості інтеграції друкованих і цифрових форматів для підвищення залученості читача. Проаналізовано функції інтерактивних карт у візуалізації просторової структури твору, відстеженні переміщень персонажів та структуруванні складних сюжетів. Визначено принципи UX-дизайну при створенні таких карт, переваги та ризики їх використання.

**Ключові слова:** інтерактивні карти, цифрові доповнення, художня література, інтерактивне видання, користувацький досвід, візуалізація простору, UX-дизайн.

Розвиток цифрових технологій змінює традиційні практики читання та взаємодію із текстом. Хоча друкована книга зберігає своє культурне значення, на сьогоднішній день можна спостерігати тенденцію до інтеграції в процес цифрових інструментів, які посилюють залученість читача до твору. Набирають популярності так звані інтерактивні друковані та електронні видання [1-5]. Вони можуть розглядатися як книги, що були вдосконалені таким чином, щоб читач отримав змогу напряму взаємодіяти зі змістом, героями, ілюстраціями твору. Такий підхід допомагає урізноманітнити процес читання і зацікавити у ньому більш широку аудиторію [6].

Метою роботи є дослідження особливостей інтеграції інтерактивних карт як цифрового доповнення до друкованих та електронних видань, визначити їх вплив на читацький досвід та рівень залученості.

В художній літературі інтерактивні елементи допомагають читачам глибше зануритись у сюжет, краще познайомитись із персонажами твору, структурувати інформацію (якщо мова, наприклад, йде про великий роман з декількома сюжетними лініями), або навіть, в окремих випадках, впливати на подальші події.

Інтеграція друкованих та цифрових форматів зазвичай досягається за допомогою QR-кодів, гіперпосилань або спеціальних додатків, що надають доступ до цифрових елементів. Такий підхід вписує друковану книгу в ширший медійний контекст, поєднуючи різноманітні способи подання інформації [6, 7].

Серед цих інструментів інтерактивні карти можуть слугувати додатковими цифровими шарами, що супроводжують друковані видання.

У літературному контексті вони можуть використовуватися для візуалізації просторової структури оповіді, даючи читачам змогу орієнтуватися у вигаданому світі, відстежувати пересування героїв та пов'язувати різні локації. На відміну від статичних карт, які традиційно включаються до книг, інтерактивні карти пропонують більш гнучке та детальне залучення до літературного простору. Вони приймають створенню гібридного формату читання, де лінійне споживання тексту може поєднуватися з нелінійним дослідженням цифрового контенту. За власним бажанням читачі можуть

обрати просте читання або додати до нього взаємодію з інтерактивною картою, щоб отримати більш повне розуміння середовища та бонусну інформацію (текстові додатки, ілюстрації, аудіофрагменти) [8, 9].

З точки зору користувацького досвіду, інтерактивні карти, згідно з UX-дослідженнями, можуть виконувати кілька функцій: прискорювати обробку інформації, підвищувати залученість читача, сприяючи активній взаємодії із твором, та надавати додаткові засоби навігації, особливо у складних творах із численними сюжетними лініями. На сьогодні інтерактивні карти вже підтвердили свою ефективність. За підтвердженням дизайнерів, вони «можуть бути потужними інструментами для покращення користувацького досвіду та надання цінної інформації» в веб- і мобільних додатках [10].

Розробка інтерактивних карт для супроводу друкованих видань вимагає дотримання принципів UX та врахування особливостей літературного твору. Візуальний стиль карти, як правило, має відповідати естетиці книги, щоб підкреслити її атмосферу та художній задум, зберігаючи при цьому інтуїтивний та зручний інтерфейс. Інтерактивність має бути контекстуально виправданою; взаємодія користувача, така як вибір локацій або доступ до додаткової інформації, повинна тісно пов'язуватися з текстом, щоб сприяти глибшому розумінню. Надмірна інтерактивність може порушити цілісність наративу та погіршити читацький досвід [8, 9].

Гарним прикладом використання інтерактивних карт у літературному творі можна назвати візуальний проект, створений для роману авторки Енн Райс «The Witching Hour» компанією LRXP Consulting (рис. 1).

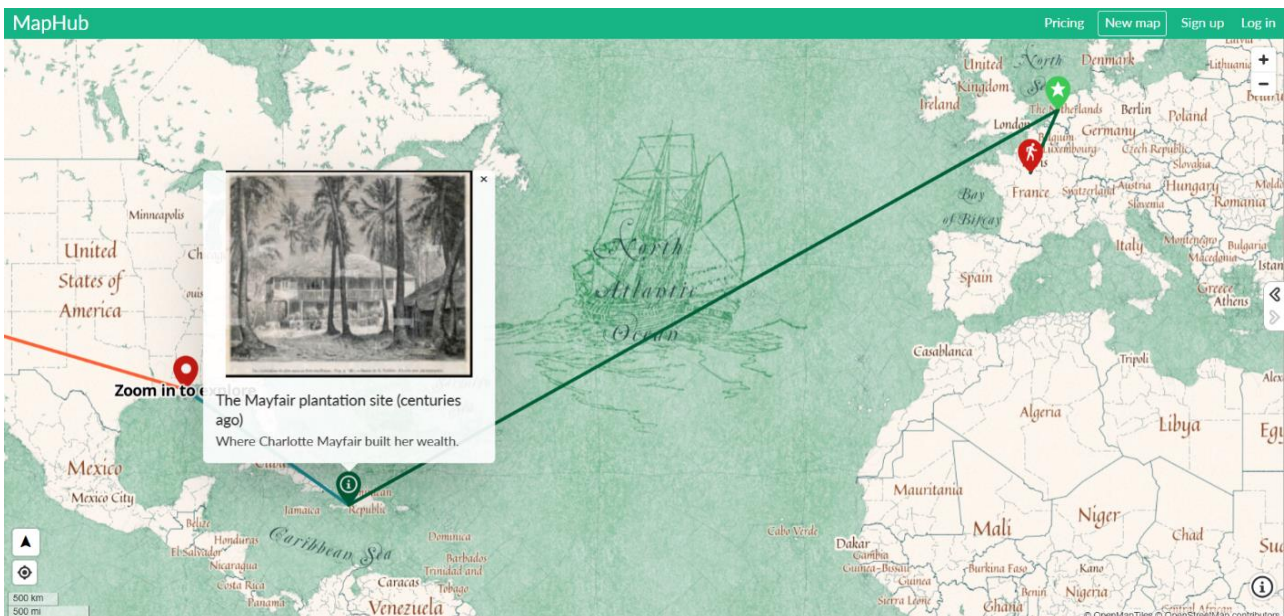


Рисунок 1 – Інтерактивна карта до роману Енн Райс «The Witching Hour»

Його ідея полягає у створенні інтерактивної карти, яка дозволила б читачам краще орієнтуватися в сюжеті та просторі, де розгортаються події твору. Особливістю цього проекту є поєднання вигаданого світу книги з реальними географічними місцями. На карті позначені локації та персонажі. Користувач може натискати на ці позначки й

отримувати додаткову інформацію: короткі пояснення, опис подій або зв'язок із героями. Завдяки цьому читач не просто уявляє події, а бачить їх у просторі [11].

Важливо, що така карта виконує не лише декоративну функцію. Вона допомагає структурувати сюжет, коли події відбуваються у різних локаціях. Це робить текст більш зрозумілим і зручним для сприйняття.

Отже, інтерактивні карти як цифрові доповнення до друкованих книг можна розглядати як ефективний інструмент розширення художнього простору твору. Вони дають змогу не лише уявляти події, а й візуально відстежувати їх у конкретному географічному контексті, що особливо важливо для складних або багатолінійних сюжетів. Завдяки цьому читач отримує цілісніше уявлення про світ книги, краще розуміє логіку переміщення персонажів і взаємозв'язки між подіями.

Розробка інтерактивної карти вимагає комплексного підходу, в основу якого покладено позитивний користувацький досвід. Важливо забезпечити візуальну та стилістичну відповідність естетиці книги, щоб цифровий елемент органічно доповнював художній задум автора. Інтерактивність має бути виправданою й не перевантажувати читача: усі функції (фільтри, таймлайн, інформаційні вікна тощо) повинні безпосередньо сприяти глибшому розумінню сюжету, персонажів та їхніх переміщень.

Створення інтерактивної карти доцільно розглядати як послідовний і логічно пов'язаний процес. На початковому етапі здійснюється аналіз літературного твору з метою виокремлення ключових локацій і сюжетних зв'язків. Визначається набір функцій відповідно до жанрових особливостей і рівня складності твору, що забезпечує доцільність і зручність використання додатку. Наступним кроком є розробка UX/UI-дизайну з подальшим тестуванням продукту за участю цільової аудиторії. Після оцінки ефективності та зрозумілості інтерфейсу відбувається технічна реалізація проєкту та його інтеграція з друкованим виданням, зокрема за допомогою QR-кодів або окремого застосунку. Завершальним етапом є ітераційне тестування та вдосконалення продукту на основі відгуків користувачів, що сприяє підвищенню його якості та актуальності.

Функціональність карти варто адаптувати під конкретний жанр. Фентезі та епічна фантастика потребують багатошарових карт із динамічними елементами, детективи й трилери – акценту на часовій шкалі та поступовому розкритті інформації, історичні романи – поєднання реальної географії з архівними матеріалами. Сучасна проза добре працює з літературними маршрутами через реальні локації.

Головним викликом залишається збереження балансу: інтерактивна карта повинна посилювати, а не руйнувати художню цілісність твору. Надмірна інтерактивність або невдала інтеграція можуть ускладнити сприйняття і негативно вплинути на читацький досвід.

Таким чином, якісно розроблена інтерактивна карта перетворюється з додаткового елемента на повноцінну складову наративу. Вона відкриває нові можливості для видавців і авторів, сприяючи появі сучасних гібридних видань, які поєднують традиційну глибину паперової книги з перевагами цифрових технологій.

Перспективи розвитку цього напрямку пов'язані з використанням AR-технологій, персоналізацією та більш глибокою інтеграцією цифрового контенту в літературний процес.

#### Література.

1. Павлова, К.О., & Вовк, О.В. (2026). Вплив інтерактивних додатків на сприйняття друкованих видань. Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. (с. 183).
2. Романенко, А.С., & Вовк, О.В. (2026). Доповнена реальність як інструмент діджиталізації культурної спадщини у сучасному книговиданні. Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. (с. 186).
3. Романенко, А.С., & Вовк, О.В. (2026). Перспективи використання AR у поліграфічних виданнях культурно-освітнього призначення. Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті. Т. 2. (с. 216-218).
4. Сільченко, В.В., & Вовк, О.В. (2026). Роль інформаційних технологій у забезпеченні доступності контенту. Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених. (с. 191).
5. Чеботарьова, І.Б., & Сільченко, В.В. (2024). Інновації в галузі електронних книг для людей з порушення зору. Інформаційні технології у сучасному світі. (с. 34-36).
6. 7 Interactive Ebook and Print Book Elements: Innovative Features to Elevate Reader Engagement - The Book Designer. The Book Designer. URL: <https://www.thebookdesigner.com/interactive-ebook-and-print-book-elements/> (date of access: 04.05.2026).
7. Kayla Waters: From Print to Digital – Designing an Immersive ePub. URL: <https://medium.com/portfolio-kayla-waters/from-print-to-digital-designing-an-immersive-epub-88e5ef9ab47e> (date of access: 04.05.2026).
8. Incorporating Maps into Your App: A Practical Designer's Guide | Perpetual Blog. Perpetual | UX Design Agency & Development Firm. URL: <https://www.perpetualny.com/blog/incorporating-maps-into-your-app-a-practical-designers-guide> (date of access: 04.05.2026).
9. Brown M. Building Interactive UX Maps. Nielsen Norman Group. URL: <https://www.nngroup.com/articles/interactive-ux-maps/> (date of access: 04.05.2026).
10. How interactive maps can improve UX. Versantus. URL: <https://www.versantus.co.uk/blog/how-interactive-maps-can-improve-user-experience-your-site> (date of access: 04.05.2026).
11. Digital Book Companion – Interactive Map. *Learning-Experience Design*. URL: <https://lrxpconsulting.com/portfolio/interactive-map-project/> (date of access: 04.05.2026).