

УДК 02(063):028.8(048.8)

DOI 10.32461/2409-9805.4.2023.294090

**Цитування:**

Гресько М. В. Стратегії популяризації дитячої літератури: вплив цифрових трансформацій на читацький досвід. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2023. № 4. С. 118–123.

Hresko M. (2023). Strategies for Promotion of Children's Literature: Impact of Digital Transformations on Reading Experience. *Library Science. Record Studies. Informology*, 4, 118–123 [in Ukrainian].

**Гресько Марина Володимирівна,**

аспірантка

Київського національного університету

культури і мистецтв

<https://orcid.org/0000-0002-7772-1530>

Greskmarina@i.ua

## СТРАТЕГІЇ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ: ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ НА ЧИТАЦЬКИЙ ДОСВІД

**Мета роботи** — дослідження сучасних стратегій популяризації дитячої літератури крізь призму впливу цифрових трансформацій на читацькі досвіди. **Методологія роботи** ґрунтуються на використанні загальнонаукових методів аналізу, синтезу, контент-аналізу сучасної літератури. **Наукова новизна** статті в тому, що в ній простежено співіснування сучасних цифрових технологій і розвитку ринку дитячої книжки та висвітлено потенціал українських і світових видавців у використанні таких можливостей, як технології доповненої реальності, інтернет-зв'язку та віртуальної реальності. **Висновки:** У сучасному просторі дитячої електронної літератури важливу роль відіграють мультимедійні, мультимедійні та полімедійні видання. Вони сприяють розвитку дитячої уваги за допомогою використання низки інтерактивних та цифрових технологій. Тож стратегічними напрямками популяризації дитячої літератури в умовах цифрових змін мають стати розвиток електронної літератури, використання технологій доповненої та віртуальної реальності, створення освітніх застосунків та спеціальних програм для читання книжок. Важливо створювати нові, якісні бібліотечні середовища з вільним доступом до інформації та обслуговуванням читачів у комфортному просторі. Це має базуватися на використанні інформаційно-комунікаційних технологій. Отже, це дослідження демонструє, що використання цифрових технологій може бути продуктивним і позитивним чинником у популяризації дитячої літератури. Вони доповнюють традиційний досвід читання, розширюють можливості, пропонують нові способи взаємодії з контентом, сприяють розвитку різноманітних навичок та мотивують дітей та молодь до читання.

**Ключові слова:** цифровізація; дитяча література; доповнена реальність; видавництва; стратегічні напрями.

**Hresko Maryna,**

Postgraduate Student,

Kyiv National University of Culture and Arts

## STRATEGIES FOR PROMOTION OF CHILDREN'S LITERATURE: IMPACT OF DIGITAL TRANSFORMATIONS ON READING EXPERIENCE

**The purpose of the article** is to study the influence of modern strategies for the popularisation of children's literature through the prism of the influence of digital transformations on reading experiences. **The research methodology** are based on the use of general scientific methods of analysis, synthesis, content analysis of modern literature. **The scientific novelty** lies in the fact that the coexistence of modern digital technologies and the development of the children's book market has been traced, the possibilities of Ukrainian and world publishing houses in addressing the possibilities of augmented reality technologies, working with the Internet, virtual reality have been highlighted. **Conclusions.** Monomedia, multimedia, and polymedia publications play an important role in the modern space of children's electronic literature. They contribute to the development of children's attention through the use of a number of interactive and digital technologies. Therefore, the strategic directions of popularisation of children's literature in the context of digital changes

*should be the development of electronic literature, the use of augmented and virtual reality technologies, the creation of educational applications and special programmes for reading books. It is important to create new, high-quality library environments with free access to information and serving readers in a comfortable space. This should be based on the use of information and communication technologies. Consequently, this study demonstrates that the use of digital technologies can be a productive and positive factor in the popularisation of children's literature. They complement the traditional reading experience, empower, offer new ways to engage with content, foster diverse skills and motivate children and young people to read.*

**Keywords:** digitalisation; children's literature; augmented reality; publishing houses; strategic directions.

Актуальність теми дослідження. Важливість змін, пов'язаних із дигіталізацією, в сучасному світі вбачається у використанні сучасних технологій та їхній всебічній інтеграції в усі сфери суспільного функціонування. Ці тенденції стосуються і читацького ринку, який по-своєму реагує на здатність сучасних електронних систем змінювати правила гри як на глобальному, так і на локальному рівнях. Справді, теперішні можливості інтернету, освітніх платформ, шерингу та інших проявів цифрової еволюції мають неабиякий потенціал для формування нової культури читання та інтересу до модних новинок і книжкових бестселерів. Оригінальні роботи авторів, наприклад, в інтернеті, дають змогу початківцям експериментувати зі своїм стилем у цій царині та працювати над її вдосконаленням для залучення аудиторії. З іншого боку, надмірна цифровізація може бути шкідливою. Адже дигіталізація, окрім безперечно позитивних елементів, відкриває світ різноманітних розваг — відео, соціальних мереж, живого спілкування тощо, які є популярнішими за читання книжок. Тож співіснування «вікон можливостей» для розвитку галузі із специфічними викликами для популярності книжкового ринку потребують глибших досліджень. Роль книжки в житті дітей та молоді сьогодні змінюється з розвитком нових технологій. Хоча ця трансформація стосується всіх аспектів книготоргівлі, розвиток відповідної дитячої літератури потребує подальшого аналізу, оскільки передбачає поєднання інтересів наймолодших представників суспільства та оптимальних форматів і стратегій популяризації читання як культурного феномену. Подальші дослідження в цій сфері також висвітлять важливість нинішніх ринкових механізмів у функціонуванні ринкової категорії продажу дитячої літератури.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблема популяризації дитячої літератури цікавила багатьох сучасних вчених. Однак, зважаючи на контекст цифровізації, ця тема знайшла нове обґрунтування. Українська дослідниця М. Женченко [3, 5] охарактеризувала важливість дитячої літератури в електронному форматі та (на основі аналізу різних видавничих бізнес-моделей) визначила основні типи та сфери розповсюдження.

О. Гнізділова та Ю. Лукашова [1, 15] описали важливість виховного потенціалу сучасної дитячої літератури. Дослідження О. Будник [5, 126] виявило проблеми у формуванні культури читання серед дітей та підлітків в Україні. На основі емпіричного дослідження авторка виявила тенденцію до зниження читацької активності серед сучасних дітей молодшого шкільного віку. У роботі О. Будник [5, 119] також окреслено основні завдання педагогічної спільноти у популяризації книги та розвитку читацьких навичок у дітей.

Угорська дослідниця А. Керчі [7, 4] охарактеризувала основні тенденції розвитку дитячої літератури на основі аналізу перекладацьких та трансмедійних тенденцій. Е. Acquah та Н. Katz [4, 5] визначили важливість інтерактивних методів (на основі мультимедійних технологій) у процесі вивчення деяких предметів у молодшій школі. У монографії Pennington & Waxler [9,3] описано необхідність читання у сучасному інформаційному світі

Однак важливо визначити різні аспекти взаємозв'язку між дитячою літературою та цифровими технологіями. Тому менш вивченою темою є аналіз різних підходів, які використовують видавці для заохочення дітей до читання.

Мета дослідження – аналіз впливу сучасних стратегій популяризації дитячої літератури крізь призму впливу цифрових трансформацій на читацький досвід. Реалізація цієї мети передбачає розкриття таких завдань:

1. Дослідити важливість розвитку електронного сегменту дитячого книговидавання.
2. Визначити основні можливості та компоненти технології доповненої реальності у дитячій літературі.
3. Охарактеризувати особливості використання спеціальних застосунків, онлайн-платформ та аудіо-книг для популяризації читання як культурного явища серед дітей.
4. Дослідити особливості створення якісного бібліотечного середовища на основі використання цифрових технологій.

Дослідження має загальну методологію, яка ґрунтується на поєднанні загальнонаукових принципів пізнання, наукової доказовості, повноти,

комплексності та системності. Зокрема, на основі аналізу основну тему дослідження поділено на менші складники (визначення характеристик електронної дитячої літератури та основних напрямів поширення дитячої літератури в умовах дигіталізації). Через синтез визначені елементи були об'єднані для формування результатів дослідження. Крім того, було проведено контент-аналіз доступної літератури, щоб розкрити недостатньо досліджені аспекти. Основними матеріалами дослідження були вебсайти, зокрема освітні інтерактивні платформи та видавничі сайти.

Виклад основного матеріалу. Популяризація дитячої літератури є важливим напрямом

освітнього та культурного розвитку в Україні та світі. Ця діяльність спрямована на формування в дітей інтересу до читання, розвиток мислення, уяви та творчих здібностей, популяризацію цінностей через літературні твори О. Гніздлової та Ю. Лукашової [1, 49]. Тому важливим напрямом виховання молодого покоління в сучасному інформаційному суспільстві є залучення дітей до цифрового та комунікативного простору [9, 3]. Відповідно, створення дитячої літератури в електронних медіа є досить перспективним видавничим сектором в Україні; О. Женченко [3, 5] комплексно класифікувала електронну дитячу літературу за трьома жанрами (табл. 1).

Таблиця 1

**Види дитячої літератури, що ґрунтується на цифрових технологіях**

Тип	Пояснення
Мономедійні видання	Текстово-образотворчі цифрові версії друкованих дитячих видань від видавництв «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», «Книжковий клуб», «Видавництво Старого Лева», «Фоліо», «Ранок», «Астон». Вони представлені в Інтернет-магазині BookLand чи на платформі Google Play. Деякі дитячі аудіокниги створюють такі видавництва як «Наш формат», «Аудіо Планета», «Студія Слово», «Атлантік» та інші.
Мультимедійні видання	Мультимедійні видання випускають видавництва «Атлантік», «Сорока Білобока» й «Нова школа». У системі переважають суто навчальні видання для дітей дошкільного віку. Мультимедійні дитячі книжкові додатки для мобільних пристроїв уперше з'явилися на українському ринку у 2011 році. Вони й досі розвиваються та формують якісний освітньо-пізнавальний цифровий контент.
Полімедійні видання	Додаток на CD-ROM до друкованого видання та додаток на вебсайті є типовими ознаками дитячих електронних журналів. Дитячі журнали «Пізнайко» та «Джміль» виходять із додатком на CD-ROM.

Джерело: [3, 17].

Відтак в Україні активно побутують мономедійні, мультимедійні та полімедійні дитячі електронні видання. Друковані видання з інтерактивними цифровими додатками створюються за допомогою технології доповненої реальності (Augmented Reality), що дає можливість додавати віртуальні об'єкти до читацького сприйняття, доповнювати реальні зображення. У такий спосіб звичайні ілюстрації оживають і привертають увагу читача.

Тож використання технології доповненої реальності (AR) в дитячих книжках і журналах є інноваційною стратегією для залучення та зацікавлення юних читачів. Можливість поєднати фізичний світ книжки з віртуальними об'єктами створює для читачів нові можливості для розвитку уяви та глибокого розуміння змісту [8, 2].

Основні компоненти технологій доповненої реальності в дитячих книжках і журналах складаються з мобільних додатків, розпізнавання маркерів, віртуальних об'єктів тощо (рис. 1).

Важливою частинною інноваційною книжки є використання своєрідних маркерів, або ж QR-кодів, що допомагає зробити процес читання більш цікавим. На цьому маркері може міститися додаткова інформація для прочитання або ж ілюстрації [2, 16]. Отже, використання технології доповненої реальності в дитячих книжках і журналах

сприяє розвитку дитячого інтелекту та уяви, підвищуючи інтерес до читання, роблячи його більш цікавим, візуально привабливим та інтерактивним. Так, англійська видавнича компанія Wonderbly спеціалізується на персоналізованих дитячих книгах. Вона створює книги, які дають змогу дітям бачити себе у різних ілюстраціях та взаємодіяти з ними за допомогою використання мобільних додатків. Інше британське видавництво Nosy Crow створює AR-книги, де діти можуть бачити анімовані об'єкти, персонажів та інші елементи, які роблять читання більш інтерактивним. Водночас видавництво Popag спеціалізується на створенні AR-книг та пазлів, де діти можуть взаємодіяти зі сторінками та вигадувати власні історії. В Україні також є видавництва, які використовують технології доповненої реальності. Зокрема, Chytomo використовує технологію AR для додавання додаткових інтерактивних елементів до книг, які розширюють зміст і роблять читання цікавішим. Видавництво під назвою «Київська фортеця» створює книги з AR для дітей, які дають змогу зануритися у віртуальний світ, пов'язаний зі змістом книги. Українська видавнича компанія «Смартбук» пропонує AR-книги для навчання та розвитку малюків. Діти можуть взаємодіяти з віртуальними об'єктами, навчальними іграми та завданнями.

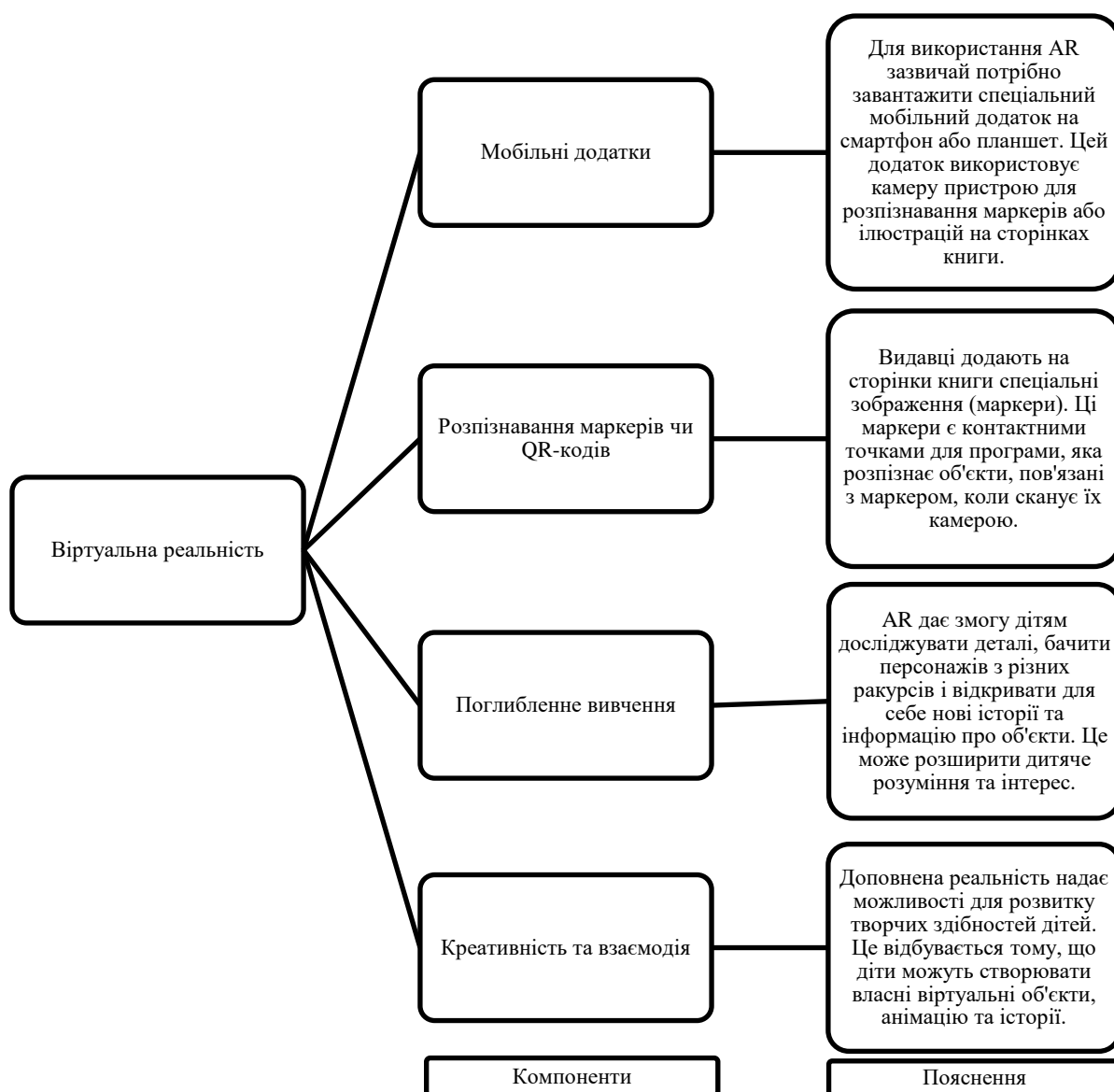


Рис. 1. Компоненти доповненої реальності у дитячій літературі

Джерело: розробка автора.

Ці приклади показують, як технологія доповненої реальності (AR) використовується видавцями в усьому світі та в Україні, щоб збагатити дитячі книжки та журнали, зробити їх більш інтерактивними та цікавими для юних читачів.

Популяризація дитячої літератури в умовах дигіталізації також означає створення додатків та інтерактивних платформ [4, 143]. Видавці можуть розробляти спеціалізовані мобільні додатки та онлайн-платформи, які дають змогу дітям читати дитячі книжки в електронному форматі [10, 196]. Ці додатки можуть містити ілюстрації, анімацію, звукові ефекти та інші інтерактивні елементи, які роблять читання більш захоплюючим. Є кілька варіантів співпраці між видавцями та розробниками мобільних додатків. Перша модель – спільне підприємство. Видавці працюють у партнерстві або з технологічними компаніями, інвестують у кожен

спільний проєкт і отримують прибуток від продажів. Друга – купівля певних послуг у постачальника. Це означає, що видавець замовляє реалізацію ідеї компанії-розробнику, а контроль над продажем цифрової версії залишає за собою. Ще один популярний тренд – модель, заснована на гібридних механізмах. Розробник пропонує своєрідний розподіл прибутку, видавець оплачує маркетингові послуги продукту та здійснює управління ліцензіями на контент від основних правовласників. Останній напрям — ліцензування. Він полягає в тому, що видавці передають ліцензійні права на свою інформацію компаніям-розробникам, щоб уникнути прямої участі у виробництві цифрових застосунків [3, 5].

Наукова новизна. Створення інтерактивних відеотаунів та віртуальних турів – це одна з важливих стратегій популяризації дитячої літератури в контексті цифровізації. Ці підходи дають змогу

дітям долучитися до світу книг через віртуальну або відео-атмосферу, взаємодіяти з персонажами та подіями та глибше відчувати атмосферу історії. Відео-гауни розроблено для створення коротких відеороликів, що відображають важливі події чи сцени з книжки. Однак це не просто анімована версія тексту, це наче власний віртуальний світ, де діти можуть побачити персонажів у дії, дізнатися нові деталі та долучитися до історії. Наприклад, видавці випускають відео, де діти можуть спостерігати, як головний герой розв'язує головоломки або долає перешкоди. У такий спосіб діти можуть бути більш залучені в сюжет та емоції й активніше взаємодіяти зі світом книжки [4, 143]. Віртуальні тури використовують технологію віртуальної реальності (VR) для створення віртуальних світів, які діти можуть досліджувати. Ці тури можуть перенести юних читачів у місця, де розгортається сюжет книжки, або показати вигадані локації, які мають значення для історії. Наприклад, якщо книжка описує подорож вигаданим світом, видавець може створити VR-тур, який дасть змогу дітям «пережити» цю подорож, спостерігати за подіями та взаємодіяти з об'єктами. Такі стратегії допоможуть дітям відчувати багатство розповіді, зануритися в її атмосферу та встановити зв'язок між читанням і віртуальним світом. Інтерес до читання можна підвищити, зробивши його інтерактивним і посиливши відчуття причетності.

Водночас сучасні дослідники доводять, що подкасти та аудіокниги – важливі засоби привернення уваги молодших читачів до книг. Вони надають можливість слухачам насолоджуватися історіями, навіть коли ті не мають можливості фізично читати [6, 155]. Аудіоформат також розвиває слухову сприйнятливості та уяву. Зокрема, подкаст Storynory пропонує аудіоказки для дітей. Тут є класичні казки та оригінальні історії, які приваблюють слухачів завдяки аудіообробці та використанню різних голосів. На платформі для аудіокниг від Amazon під назвою Audible for Kids є аудіокниги різних жанрів і для різних вікових груп.

Також варто зазначити розвиток графічних книг і коміксів, які поєднують зображення і текст для візуалізації історії. У цифровому форматі їх можна зробити більш динамічними за допомогою анімації та звукових ефектів. Це робить їх особливо привабливими для дітей, які більше реагують на візуальний контент. Наприклад, серія графічних романів для дітей автора Девіда Пілки Dog Man поєднує в собі стиль коміксу, цікаві історії та візуальний контент. Примітно, що цей твір посів перше місце у списку бестселерів New York Times. В Україні цей напрям також набуває популярності. Зокрема, видавництво «Суперкомікс» випускає українські графічні романи для дітей та підлітків, де комбінуються візуальний контент та цікаві історії. Ініціатива «Комікси про Героїв»

сприяє створенню графічних романів за мотивами українських народних казок, легенд та оповідань.

Важливим напрямом є створення якісного бібліотечного середовища, що передбачає формування вільного доступу до інформації. До прикладу, у «Положенні про бібліотеку загальноосвітнього навчального закладу» сформовані ключові завдання, які реалізують шкільні бібліотеки. Зокрема, вона визначає бібліотечно-інформаційне обслуговування користувачів для засвоєння ними як базових навчальних, так і позашкільних вимог, а також для саморозвитку читачів у навчально-виховному процесі конкретного навчального закладу. Відповідно, сучасні бібліотеки мають забезпечувати вільний доступ до інформації та бібліотечних матеріалів, необхідних як для здійснення освітнього процесу, так і для самоосвіти дитини задля розвитку її світогляду. Отримання, інтерпретація, вивчення та засвоєння таких матеріалів має відбуватися у сприятливих для читача умовах. Важливу роль у цьому процесі відіграють цифрові технології, інформаційні технології та комп'ютерна техніка. Використання комп'ютерів у процесі проектування бібліотечних просторів сприяє якісному візуальному сприйняттю, що досягається завдяки кольорам, шрифтам та різним іншим ефектам під час створення освітніх експонатів. Водночас використання інформаційно-комп'ютерних технологій сприяє оформленню виставки за допомогою графічного дизайну, наприклад, заголовків та ілюстрацій. Мультимедійні технології також є важливими в цьому процесі, адже вони допомагають розширити способи, якими різноманітна інформація подається читачеві. У сучасній науковій літературі доведено, що мультимедійні презентації сприяють формуванню зацікавленості у читачів.

Тож формування якісного бібліотечного середовища на основі цифрових технологій має низку особливостей, спрямованих на забезпечення доступу до різноманітної та високоякісної інформації, зручність користувачів і підтримку навчання та розвитку.

Висновки. Отже, у сучасному просторі дитячої електронної літератури важливу роль відіграють мультимедійні, мультимедійні та полімедійні видання. Вони сприяють розвитку дитячої уваги за допомогою використання низки інтерактивних та цифрових технологій. Тож стратегічними напрямками популяризації дитячої літератури в умовах цифрових змін мають стати розвиток електронної літератури, використання технологій доповненої та віртуальної реальності, створення освітніх застосунків та спеціальних програм для читання книжок. Серед цифрових технологій – аудіокниг, електронних книжок та застосунків – є такі, що мають неабиякий потенціал для збагачення читацького досвіду дітей. Аудіокниги сприяють розвитку слухового сприйняття, словникового запасу та навичок аудіювання. В свою чергу, електронні книжки з

інтерактивними елементами можуть стимулювати увагу, логічне мислення та роботу з контентом. Цифрові матеріали також заохочують до розвитку різних навичок дітей, як-от мовленнєвих навичок, критичного мислення та аналітичних навичок. Аудіо- та візуальні елементи допомагають мотивувати читачів і залучати їх до роботи з текстом. Іншою стратегією є створення якісного бібліотечного середовища з вільним доступом до інформації та обслуговуванням читачів у комфортному просторі. Це

має базуватися на використанні інформаційно-комунікаційних технологій.

Отже, це дослідження демонструє, що використання цифрових технологій може бути продуктивним і позитивним чинником у популяризації дитячої літератури. Вони доповнюють традиційний досвід читання, розширюють можливості, пропонують нові способи взаємодії з контентом, сприяють розвитку різноманітних навичок та мотивують дітей і молодь до читання.

### Список використаних джерел

1. Гнізділова О., Лукашова Ю. Виховний потенціал сучасної дитячої літератури у процесі професійної орієнтації дошкільників. *Науковий вісник Ізмаїльського державного гуманітарного університету*. 2021. № 49. С. 15–22.
2. Васильків І., Паршин І., Островський В. Перший український король : посібник серії «Шкільна бібліотека» для 7 класу закладів загальної середньої освіти. Тернопіль, 2020.
3. Женченко О. Дитяча література в електронному форматі: типологічна характеристика, бізнес-моделі. *Вісник Книжкової палати*. 2016. № 5. С. 14-17.
4. Acquah E. O., Katz H. T. Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students. *A systematic literature review. Computers & Education*. 2020. С. 143.
5. Budnyk O. Problem of the formation of reading culture of children and youth in Ukraine. *Scientific Bulletin of Chelm Section of Pedagog*. 2017. № 1. С. 119–128.
6. Hakala L. Children's Literature. In *The Routledge Companion to Literature of the U.S. South*. 2022. С. 153–156.
7. Kerchy A. Translation and Transmedia in Children's Literature. *Bookbird. Journal of International Children's Literature*. 2018. № 56(1). С. 4–9.
8. Manresa M., Real N. *Digital Literature for Children*. Peter Lang B., 2016.
9. Pennington M. C., Waxler R. P. *Why Reading Books Still Matters: The Power of Literature in Digital Times*. Taylor & Francis Group, 2017.
10. Timpany C., Vanderschantz N., Hinze A., Cunningham S. J., & Wright K. Shared Reading of Children's Interactive Picture Books. In *The Emergence of Digital Libraries – Research and Practices*. 2014. С. 196–207.

### References

1. Hnizdilova, O., Lukashova, Yu. (2021). Educational potential of modern children's literature in the process of professional orientation of pre-schoolers. *Scientific Bulletin of the Izmail State Humanitarian University* [in Ukrainian].
2. Vasylykiv, I., Parshyn, I., Ostrovskiy, V. (2020). The first Ukrainian king: a manual of the "School Library" series for the 7th grade of general secondary education institutions. Ternopil: Aston [in Ukrainian].
3. Zhenchenko, O. (2016). Children's literature in electronic format: typological characteristics, business models. Kyiv: Bulletin of the Book Chamber [in Ukrainian].
4. Acquah, E. O., Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education*, 143, 103667 [in English].
5. Budnyk, O. (2017). Problem of the formation of reading culture of children and youth in Ukraine. *Scientific Bulletin of Chelm Section of Pedagog*, 1, 119–128 [in English].
6. Hakala, L. (2022). Children's Literature. In *The Routledge Companion to Literature of the U.S. South*, 153–156 [in English].
7. Kerchy, A. (2018). Translation and Transmedia in Children's Literature. *Bookbird. Journal of International Children's Literature*, 56(1), 4–9 [in English].
8. Manresa, M., Real, N. (Ed.). (2016). *Digital Literature for Children*. Peter Lang B. [in English].
9. Pennington, M. C., Waxler, R. P. (2017). *Why Reading Books Still Matters: The Power of Literature in Digital Times*. Taylor & Francis Group [in English].
10. Timpany, C., Vanderschantz, N., Hinze, A., Cunningham, S. J., & Wright, K. (2014). Shared Reading of Children's Interactive Picture Books. In *The Emergence of Digital Libraries – Research and Practices*, 196–207 [in English].

Стаття надійшла до редакції 12.10.2023  
Отримано після доопрацювання 14.11.2023  
Прийнято до друку 22.11.2023