

телям сократить время, затрачиваемое на процесс книгоиздания, и сосредоточиться на качестве и содержании книги.

Все эти аспекты показывают, что использование искусственного интеллекта в издательском деле может положительно повлиять на эффективность, качество и удовлетворение читателей. Однако, следует помнить о том, что ИИ не является панацеей и требует тщательного контроля и использования в соответствии с этическими принципами и нормами.

Таким образом, искусственный интеллект интегрируется в сферу издательского дела с большой скоростью, помогая не только сократить временные ресурсные затраты на выпуск изданий, но также создавать оригинальные издания с учетом предпочтений читательской аудитории.

#### **Список использованных источников**

1. Нейросеть пришла в книжный [Электронный ресурс] // Коммерсантъ. — Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/5900163>. — Дата доступа: 05.10.2023.
2. Искусственный интеллект в издательском деле [Электронный ресурс] // Университетская книга. — сент., 2020. — С. 58–62. — Режим доступа: <http://www.unkniga.ru/innovation/tehnology/11471-iskusstvenny-intellekt-v-izdatelskom-dele.html>. — Дата доступа: 05.10.2023.

УДК 004.91

**А. Романович**

студэнтка, БДГУ

Навук. кiр. — канд. фiлал. н., дац. *У. І. Куліковiч*

### **ИНТЕРАКТИВНОЕ ИЗДАНИЕ: ТИПОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ И ПРОБЛЕМЫ ДЕФИНИЦИИ**

С развитием информационных технологий происходит усовершенствование книги, развиваются новые способы ее создания и продвижения. Современный уровень развития программных и технических средств стали предпосылкой конструирования нового типа издательской продукции — интерактивных изданий.

Задача статьи — установить основные типологические особенности интерактивных книг и рассмотреть проблемы дефиниции таких продуктов интеллектуального и производственного циклов.

Не секрет, что в настоящее время становится всё труднее поддерживать интерес к книге и к самому чтению: в мире стре-

нительно развивается медийная сфера развлечений и всё гораздо проще посмотреть, увидеть. Но интерактивная книга — это одно из самых ярких, успешных и перспективных порождений культуры, которое стремится к многообразию форм креативного и творческого самовыражения и смешени. стилей. Интерактивные элементы могут разбавлять длинный текст, чтобы читатель не заскучал. При интерактивном взаимодействии потребитель не только получает возможность управлять поступлением информации, но и влияет на условия ее предоставления [1].

К интерактивным книгам относят и детские издания, книжки-раскладушки, однако в последнее время термин «интерактивная книга» чаще применяется к электронным изданиям с расширенным функционалом — анимированными иллюстрациями, которые приводятся в движение пользователем, всплывающими подсказками и даже альтернативным развитием сюжета, когда пользователь сам выбирает концовку.

Приступая к толкованию данного термина следует рассмотреть определение самого термина «издание». В соответствии с СТБ ГОСТ 7.60–2005 «Издания. Основные виды. Термины и определения» под понятием «издание» следует понимать «документ, предназначенный для распространения содержащейся в нем информации, прошедший редакционно-издательскую обработку, самостоятельно оформленный, имеющий выходные сведения» [2]. Тогда согласно ГОСТ 7.83–2001 «Электронные издания. Основные виды и выходные сведения» понятие «интерактивное издание» обозначено как «электронное издание, параметры, содержание и способ взаимодействия с которым прямо или косвенно устанавливаются самим пользователем в соответствии с его интересами, целями и уровнем подготовки и т. п. на основе информации и с помощью алгоритмов, определенных издателем» [3].

Также существует множество других определений термина «интерактивное издание», которые описывают как интерактивное электронное издание.

Для одних, например, интерактивное электронное издание — «электронное издание, способ взаимодействия с которым пользователь выбирает в соответствии со своими интересами, целями, уровнем подготовки с помощью алгоритмов, определенных производителем» [4]. Для других интерактивный журнал — это периодическое издание, «взаимодействующее с пользователем посредством сенсорного экрана. Дает возможность передачи фото-, видео- и аудиоконтента, перехода по ссылкам и взаимо-

действия с социальными сетями» [5]. Для третьих, интерактивная книга — это учебники, в которых можно легко переходить с одной страницы на другую, искать информацию по ключевым фразам, дополнительная информация о тех или иных понятиях выводится на дисплее в виде гипертекста [6]. Для четвертых интерактивные книги — это книги, которые позволяют встраивать видео, аудио и гиперссылки [7].

Сравнив эти термины, можно выделить следующий общий признак электронных интерактивных изданий: взаимодействие с пользователем посредством курсора, что дает возможность передачи фото-, видео- и аудиоконтента, перехода по ссылкам, взаимодействия с содержанием и т. д. Можно заметить, что каждое из предложенных определений упускает тот или иной аспект функционирования интерактивного издания. Например, термин «интерактивная книга» может быть использован для учебников, в то время как термин «интерактивные книги» подразумевает разнообразие жанров и типов изданий.

Однако интерактивное издание может иметь не только электронную форму. На это указывают следующие дефиниции: 1) «интерактивная книга — книга, взаимодействующая с читателем и предлагающая ему иные виды деятельности, кроме чтения» [8]; 2) «интерактивная книга — это книга, управление которой происходит за счет движения рук и тела; это 3D книга» [9]; 3) интерактивные книги для детей — увлекательные книги, с которыми можно взаимодействовать: раскрашивать картинки, наклеивать наклейки, открывать волшебные створки и даже общаться с книжкой, как с другом, отвечая на ее вопросы и выбирая правильные ответы [10].

Проанализировав данные определения можно заметить следующее сходство: интерактивные неэлектронные книги, дают возможность читателю взаимодействовать с книгами разными способами. Но отличие в том, что термины не дают точного целевого назначения.

Сравнив дефиниции электронного и печатного интерактивного издания можно выделить типологические особенности, которые присутствуют в большинстве терминов данного понятия. На это указывают многие исследователи.

1. Взаимодействие с читателем. Основная идея интерактивного издания заключается в том, что читатель становится активным участником процесса чтения, а не просто пассивным потребителем информации.

2. Интерактивность. Как следует из названия, интерактивное издание предполагает наличие возможности для взаимодействия читателя с текстом, например, через нажатие на кнопки, выбор ответов и т. д.

3. Доступность. Интерактивные издания могут быть доступны в различных форматах и на различных платформах, что делает их более удобными для использования и распространения.

4. Нестандартная структура. Интерактивное издание может иметь нестандартную структуру, которая может меняться в зависимости от выбора читателя или его действий.

5. Персонализация. Некоторые интерактивные издания могут предлагать читателю персонализированный контент, учитывая его предпочтения и интересы.

6. Инновационность. Интерактивное издание является сравнительно новым форматом, который постоянно развивается и внедряет новые технологии, делая процесс чтения более интересным и увлекательным.

Исходя из приведенных черт, интерактивное издание, на наш взгляд, — это современный формат издания, который предполагает взаимодействие читателя с текстом и возможность его активного участия в процессе чтения, создавая его более захватывающим и запоминающимся, а также предоставляет читателю широкий спектр возможностей для взаимодействия с текстом, таких как выбор различных вариантов развития сюжета, использование мультимедиа элементов и т. д.

Проблемой дефиниции данного термина является широкий спектр возможностей и форматов. Некоторые издания могут включать в себя только базовые интерактивные элементы, такие как анимация или звуковые эффекты, в то время как другие могут представлять собой полноценные игры или обучающие приложения. Кроме того, не всегда ясно, насколько глубоко должно быть взаимодействие пользователя с содержимым книги, чтобы она могла считаться интерактивным изданием.

Тем не менее, можно выделить несколько типов интерактивных изданий. Например, это могут быть книги с элементами игры, где читатель должен решать различные задачи и головоломки, чтобы продвигаться по сюжету. Также существуют интерактивные комиксы, которые позволяют читателю выбирать различные варианты развития сюжета. Еще одним типом являются обучающие издания, которые используют интерактивные элементы для улучшения процесса обучения. Примером таких

изданий могут служить электронные учебные издания, разработанные в рамках мероприятий программы «Комплексная информатизация системы образования Республики Беларусь на 2007–2010 годы» (утверждена постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 1 марта 2007 года № 265) и размещенные на сайте Национального института образования (Электронные учебные издания — Национальный институт образования (adu.by)).

Таким образом, использование интерактивных изданий позволяет расширить возможности книг и сделать их более привлекательными для современных читателей. Однако, в силу своей новизны и быстрого развития, данное понятие может иметь различные толкования и определения в зависимости от контекста и целей использования.

**Список использованных источников:**

1. Издатель интерактивных книг [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://100pro100.video/blog/izdatel-interaktivnyh-knig>. — Дата доступа: 25.09.2023.
2. СТБ ГОСТ 7.60-2005 СИБИД. Издания. Основные виды. Термины и определения. — Введ. 2005.08.01. — Взамен СТБ 7.60-93.
3. ГОСТ 7.83-2001 Электронные издания. Основные виды и выходные сведения. — Введ. 2002.07.01.
4. Интерактивное электронное издание [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://spravochnick.ru/definitions/interaktivnoe-elektronnoe-izdanie/>. — Дата доступа: 25.09.2023.
5. Интерактивный журнал [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [https://ru.m.wikipedia.org/wiki/Интерактивный\\_журнал](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/Интерактивный_журнал). — Дата доступа: 25.09.2023.
6. Что можно отнести к электронным образовательным ресурсам? [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://rosuchebnik.ru/material/chto-mozhno-otnesti-k-obrazovatelnyim-elektronnym-resursam/>. — Дата доступа: 25.09.2023.
7. Интерактивная книга: как мобильные устройства меняют лицо книги [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://pro-books.ru/sitearticles/16423>. — Дата доступа: 25.09.2023.
8. Интерактивная книга [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://eksmo.ru/slovar/interaktivnaya-kniga/#:~:text=Интерактивная%20книга%20-%20книга%2C%20взаимодействую%25>. — Дата доступа: 25.09.2023.
9. Интерактивная книга «Всё включено» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://myalma.ru/interaktivnaya-kniga-vsyo-vklyucheno/>. — Дата доступа: 25.09.2023.
10. Интерактивные книги для детей [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://xn--80aidamjr3akke.xn--p1ai/articles/interaktivnye-knigi-dlya-detey>. — Дата доступа: 25.09.2023.