

УДК 7.05:[004.774.6:005.921.1-022.324
DOI: 10.31866/2617-7951.8.2.2025.347432

UDC 7.05:[004.774.6:005.921.1-022.324

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ВЕБПЛАТФОРМ У ВЕКТОРІ ЦИФРОВОЇ АРХІВАЦІЇ

Катерина Гамалія,
<https://orcid.org/0000-0002-8982-2005>,
доктор мистецтвознавства,
професор,
професор кафедри дизайну
і технологій,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
gamaleya@ukr.net

Юлія Омеляшко,
<https://orcid.org/0009-0000-8041-5457>,
магістрантка,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
gd.omeliashko2002@gmail.com

ANALYSIS OF MODERN WEB PLATFORMS IN THE CONTEXT OF DIGITAL ARCHIVING

Kateryna Gamaliia,
<https://orcid.org/0000-0002-8982-2005>,
Doctor of Science in Art Studies,
Professor,
Professor at the Department
of Design and Technologies,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
gamaleya@ukr.net

Yuliia Omeliashko,
<https://orcid.org/0009-0000-8041-5457>,
Master's Student, Faculty
of Design and Advertising,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
gd.omeliashko2002@gmail.com

Анотація

Мета дослідження – здійснити комплексний аналіз сучасних вебплатформ з позиції їхньої ролі в процесах цифрової архівації та визначити, яким чином інформаційна архітектура, дизайн користувацького інтерфейсу та принципи доступності впливають на збереження, структурування й репрезентацію цифрового контенту. **Методи дослідження** містять порівняльний та структурно-функціональний аналіз, що дало змогу виявити типологічні особливості сучасних вебплатформ, простежити взаємозв'язок між їхньою інформаційною архітектурою, функціональністю та користувацьким досвідом у контексті цифрової архівації. **Наукова новизна** полягає у визначенні тенденції переходу від інтерфейсу як зовнішньої оболонки до інтерфейсу як інструменту мислення, що поєднує функції дизайну, архівування й кураторства, розкриваючи культурний

Abstract

The purpose of the research is to conduct a comprehensive analysis of modern web platforms in terms of their role in digital archiving processes and to determine how information architecture, user interface design, and accessibility principles influence the preservation, structuring, and representation of digital content. **The research methods include** comparative and structural-functional analysis, which made it possible to identify the typological features of contemporary web platforms and to trace the relationship between their information architecture, functionality, and user experience in the context of digital archiving. **The scientific novelty** lies in identifying the trend of transitioning from the interface as an external shell to the interface as a tool of thinking that integrates the functions of design, archiving, and curatorship, revealing the cultural dimension of UX design in digital platforms for alternative, limited-edition

вимір UX-дизайну в цифрових платформах альтернативних лімітованих видань. У дослідженні також уведено поняття «*архівного UX*». **Висновки.** Проведене дослідження засвідчило, що сучасні вебплатформи, орієнтовані на альтернативні лімітовані видання, формують багаторівневу екосистему, у якій дизайн поєднує технічну, комунікаційну й культурну функції. Виявлено три основні вектори розвитку: естетично-репрезентаційний (Calameo, Issuu), архівно-документальний (Internet Archive, QZAP, Anarchist Zine Library) та кураторсько-дослідницький (Are.na, Tumblr). Гібридні системи (Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive) демонструють інтеграцію комунікаційних, фінансових і архівних механізмів, формуючи нову типологію цифрової взаємодії. Ефективність архівних платформ визначається узгодженістю інформаційної архітектури, інтуїтивною навігацією та дотриманням стандартів доступності WCAG. UI/UX-дизайн постає інструментом формування цифрової пам'яті, а *архівний UX* – синтезом функцій збереження, інтерпретації й доступності. Перспективи подальших досліджень полягають у створенні моделей сталого архівного дизайну, що поєднує естетичні, технологічні й соціокультурні принципи.

Ключові слова:

цифрова архівація, вебплатформи, UI/UX-дизайн, інтерфейс користувача, адаптивний дизайн, архівний UX, культурна спадщина.

products. The study also introduces the concept of 'archival UX.' **Conclusions.** The research has shown that modern web platforms, which focus on alternative, limited-edition designs, form a multi-level ecosystem in which design combines technical, communicative, and cultural functions. Three main development vectors were identified: aesthetic-representational (Calameo, Issuu), archival-documentary (Internet Archive, QZAP, Anarchist Zine Library), and curatorial-research (Are.na, Tumblr). Hybrid systems (Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive) demonstrate the integration of communicative, financial, and archival mechanisms, forming a new typology of digital interaction. The coherence of information architecture, intuitive navigation, and compliance with WCAG accessibility standards all contribute to the effectiveness of archival platforms. UI/UX design emerges as a tool for shaping digital memory, while *archival UX* represents a synthesis of preservation, interpretation, and accessibility functions. Prospects for further research include the development of sustainable archival design models that combine aesthetic, technological, and sociocultural principles.

Keywords:

digital archiving, web platforms, UI/UX design, user interface, adaptive design, archival UX, cultural heritage.

Вступ **1**

У процесі еволюції цифрового простору вебплатформи набули статусу базового середовища для комунікації, поширення контенту та архівації даних. Вони пройшли шлях від простих статичних сайтів до інтегрованих систем, що поєднують інтерфейс, інтерактивність і функції цифрової архівації. Такі платформи не лише передають інформацію, а й забезпечують її тривале збереження, формуючи нові моделі взаємодії між користувачем і даними. Зростання обсягів цифрового контенту засвідчує потребу в системному підході до його впорядкування та збереження. Цифрова архівація стає не лише технічним завданням, а й соціокультурним процесом, що визначає способи колективної пам'яті в цифровому середовищі. У цьому контексті дизайн вебплатформ розглядається як поєднання технічної інфраструктури, інформаційної архітектури та користувацького

досвіду, які спільно формують ефективність і довговічність архівного простору.

Теоретичні засади проектування сучасних вебплатформ у сфері цифрової архівації базуються на принципах інформаційної архітектури, орієнтованої на користувача дизайну (User-Centered Design) та адаптивності (Responsive Design), які розкривали в своїх працях Д. Норман, А. Купер, І. Маркотт та ін. Важливими залишаються також стандарти доступності, зокрема рекомендації WCAG (W3C), що гарантують інклюзивність цифрового середовища для різних груп користувачів. У межах цього дослідження здійснено аналіз сучасних вебплатформ з позиції цифрової архівації.

Особливу увагу приділено тому, як інформаційна структура, візуальні рішення й принципи доступності впливають на якість користувацької взаємодії.

Мета дослідження 2

Мета статті – здійснити аналіз сучасних вебплатформ з позиції їхньої ролі в процесах цифрової архівації; простежити, яким чином інформаційна архітектура, дизайн користувацького інтерфейсу та принципи доступності впливають на збереження, структурування й репрезентацію цифрового контенту, визначаючи при цьому взаємозв'язок між дизайном і когнітивним сприйняттям інформації.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Методологічною основою дослідження стали *структурно-функціональний та порівняльний аналіз*, що дозволили системно розглянути вебплатформи як багаторівневі комунікаційні середовища, у яких взаємодіють дизайн, структура контенту і користувацький досвід. Застосування *структурно-функціонального аналізу* дало змогу розкрити принципи організації інформаційної архітектури цифрових платформ, виявити внутрішню логіку функціонування їхніх елементів – навігації, візуальної ієрархії, системи позначень (labeling) та інтерактивних компонентів. Такий підхід ґрунтується на ідеях Дональда Нормана та Стівена Дрейпера (Norman & Draper, 1986) та Якоба Нільсена (Nielsen, 1993), які трактують інтерфейс як систему когнітивних сигналів, що формують поведінкові моделі користувача. У межах дослідження ця методологія дала можливість розглянути платформу не як сукупність екранів чи сторінок, а як цілісний механізм взаємодії – із власною семантикою, ритмом і функціональною структурою. Водночас використання *порівняльного аналізу* дало змогу простежити відмінності між моделями побудови користувацьких інтерфейсів різних типів платформ – презентаційних, кастомізованих, архівних, креативних і спільнотних. Метод спирався на концепції Алана Купера та колег (Cooper et al., 2014) та Дженніфер Тідвелл (Tidwell, 2005), які акцентують на ролі користувацьких сценаріїв і патернів взаємодії у конструюванні

інтерфейсу. Такий підхід дозволив виявити закономірності розвитку цифрових архівів, а також оцінити рівень реалізації принципів юзабіліті, адаптивності й доступності в кожній із типологічних груп. У межах цієї методологічної логіки було розглянуто платформи Calameo (n.d.), Issuu (n.d.), Behance (n.d.), Cargo (n.d.), Internet Archive (n.d.), QZAP (n.d.), Anarchist Zine Library (n.d.), Are.na (n.d.), Tumblr (n.d.), Ko-fi (n.d.), Gumroad (n.d.).

Для забезпечення об'єктивності результатів аналіз охоплював теоретичні роботи, присвячені проектуванню веб-платформ, UX-дослідженням і стандартам доступності. Аналіз платформ здійснювався з оперттям на теоретичні засади, окреслені в працях Д. Нормана та С. Дрейпера (Norman & Draper, 1986), Дж. Нільсена (Nielsen, 1993, 2023), А. Купера та ін. (Cooper et al., 2014), Дж. Тідвелл (Tidwell, 2005) і І. Маркотта (Marcotte, 2011), а також на стандарти доступності W3C (World Wide Web Consortium, 2005). Такий підхід дав змогу простежити ступінь реалізації сучасних принципів UX-дизайну в кожному з досліджуваних випадків. Окрім робіт згаданих науковців, у дослідженні використано підхід Ітана Маркотта (Marcotte, 2011), який сформулював принципи адаптивного дизайну, заснованого на гнучких сітках, медіазапитах і змінних компонентах. Його теорія стала основою для оцінки адаптивності сучасних цифрових платформ, особливо тих, що працюють з альтернативними лімітованими виданнями, де важлива рівновага між візуальною ідентичністю й доступністю. Методологія також містить міжнародні стандарти доступності WCAG (World Wide Web Consortium, 2005), що визначають параметри сприйнятності, керованості, зрозумілості й надійності цифрових середовищ. Застосування цих стандартів у межах структурно-функціонального аналізу дозволило оцінити, наскільки архітектура вебплатформ відповідає інклюзивним вимогам, а в межах порівняльного – як різні типи платформ реалізують принципи універсального дизайну.

Результати дослідження

4

Вивчення принципів структурування та функціональної організації платформ здійснювалось із застосуванням структурно-функціонального та порівняльного аналізу, що дало змогу простежити закономірності й відмінності в побудові архівних середовищ та рівні зручності взаємодії користувачів із ними.

Презентаційні платформи Calameo та Issuu демонструють орієнтацію на симуляції друкованого досвіду читання. Їхні інтерфейси побудовано навколо сторінкової навігації, де головну роль відіграє зображення сторінки, а навігаційні елементи мінімізовані. Цей підхід відповідає принципам «естетики читання» (Norman & Draper, 1986), проте має обмеження у сфері архівування: відсутність багаторівневої структури, тегування чи се-

мантичних зв'язків знижує потенціал наукової систематизації. Такі платформи ефективні для презентації візуальних рішень, але не забезпечують довготривалого збереження альтернативних видань. Кастомізовані середовища – Cargo і Behance – уособлюють персоналізований тип репрезентації. Behance дає змогу авторам створювати візуальні портфоліо, орієнтовані на професійну спільноту, тоді як Cargo забезпечує майже повний контроль над структурою і виглядом сайту. На відміну від Behance, що фокусується на єдиному візуальному стандарті, Cargo підтримує авторську автономію, але вимагає технічних знань і не має архівної стабільності. У цьому контексті Behance демонструє тенденцію до формування узагальненої візуальної мови, тоді як Cargo, навпаки, розкриває потенціал інтерфейсу як складника художньої концепції.

Архівні платформи – The Internet Archive, Anarchist Zine Library та Queer Zine Archive Project (QZAP) – акцентують увагу не на дизайні, а на збереженні й відкритому доступі. The Internet Archive дотримується бібліотечних стандартів опису та метаданих, що забезпечує довготривале збереження й достовірність (World Wide Web Consortium, 2005). Натомість QZAP і Anarchist Zine Library розвивають спільнотну модель архівування, у якій UI підпорядковується культурним і політичним цінностям самвидаву. До креативного сегменту належать Are.na і Tumblr, які поєднують функції архіву та дослідження. Are.na пропонує концепцію «повільного UX»: користувач самостійно формує логіку зв'язків, створюючи канали з блоків контенту, що нагадують кураторське мислення (Cooper et al., 2014). Tumblr, натомість, ґрунтується на потоковій логіці мікроблогу – інтерфейс із нескінченним скролом дозволяє імітувати колажну структуру зіну, підтримуючи естетику фрагментарності. На відміну від архівів, ці платформи не фіксують, а генерують процес – перетворюють користувацьку взаємодію на акт творення. Окрему групу становлять спільнотні та гібридні платформи – Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive та історичний приклад Zine World (n.d.). Вони демонструють зсув від архіву до екосистеми взаємопідтримки. Ko-fi та Gumroad інтегрують інструменти фінансування, поширення та самостійної публікації, де автор є і видавцем, і куратором. Водночас DC Punk Archive реалізує модель спільнотного збереження локальної культури, а Zine World, як друкований попередник цифрових платформ, слугує культурною матрицею принципів саморецензування, інтонаційності й горизонтальної комунікації.

Платформи Calameo та Issuu реалізують модель симуляції друкованого досвіду, де пріоритетом є візуальна цілісність і тактильна ілюзія перегортання сторінок. Вони забезпечують ефект матеріальності, проте залишаються обмеженими у функціях пошуку, категоризації та збереження даних. Відсутність

тегування і глибокої структуризації знижує потенціал таких ресурсів, як архівів, хоча під кутом зору UX вони демонструють високу інтуїтивність навігації. Отже, їхня цінність полягає радше у візуально-комунікаційній, ніж у дослідницькій функції. Контрастною до них є група архівно орієнтованих платформ, серед яких The Internet Archive, Anarchist Zine Library та Queer Zine Archive Project (QZAP), що формують користувацький досвід навколо принципів збереження та колективного доступу. The Internet Archive підтримує повний набір бібліотечних метаданих і дотримується міжнародних стандартів (World Wide Web Consortium, 2005), забезпечуючи достовірність і тривалість зберігання. Натомість QZAP і Anarchist Zine Library інтегрують етичний вимір архівації – вони надають перевагу відкритості, спільнотному моделюванню та антиієрархічним принципам. У цьому контексті важливою є роль принципів інклюзивного дизайну, які забезпечують не лише технічну, а й соціокультурну доступність цифрового архіву. Відповідність стандартам WCAG гарантує сприйнятність, керованість, зрозумілість і надійність контенту для користувачів із різними можливостями, формуючи універсальний досвід сприйняття інформації.

У межах структурного аналізу було визначено ключові компоненти, що формують основу означених платформ: інформаційну архітектуру (структура, навігація, labeling, візуальна ієрархія), принципи розробки UI (простота, послідовність, зворотний зв'язок, контроль, профілактика помилок), адаптивність (Responsive Design) та доступність (Accessibility, Inclusive Design). Дотримання принципів сприйнятності, керованості, зрозумілості й надійності дозволяє забезпечити комфортну взаємодію для користувачів із різними формами інвалідності та враховувати культурний і мовний контекст аудиторії. У сегменті кастомізованих платформ (Cargo, Behance) спостерігається зсув від стандартизованих до індивідуалізованих структур. Behance пропонує уніфіковану систему для представлення портфоліо, забезпечуючи простоту публікації і стабільність візуальної мови. Водночас Cargo створює умови для експериментального UI, де автор має контроль над ієрархією, типографією та навігацією, що дає підстави розглядати платформу не лише як інструмент, а і як частину творчого процесу, а дані кастомізованих рішень демонструють зсув від масової репрезентації до індивідуальної інтерпретації архівного простору, що актуалізує питання авторської присутності в цифровій пам'яті. На відміну від Behance, Cargo не гарантує архівної сталості, однак саме ця гнучкість робить його релевантним для альтернативних видань, де інтерфейс є елементом художньої концепції. Проміжну позицію між архівом та експериментальним середовищем займають креативні платформи Are.na і Tumblr. Перша

пропонує нелінійну логіку навігації, у якій користувач сам формує тематичні «канали» з блоків інформації, створюючи мережу значень, близьку до принципів кураторського мислення (Cooper et al., 2014). Такий підхід стимулює аналітичне сприйняття контенту, що зближує Are.na з академічними моделями дослідження. Tumblr, натомість, підтримує естетику фрагментарності: нескінченний скрол, змішування форматів і низький поріг публікації формують інтерфейс як потік, а не структуру, що створює своєрідний «візуальний шум», проте сприяє самоорганізації спільнот навколо естетичних і культурних тем. Окремо варто розглянути спільнотні й гібридні екосистеми, такі як Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive і Zine World, які поєднують принципи архіву, маркетплейсу й соціальної мережі. Ko-fi та Gumroad демонструють комерціалізацію самвидаву: автор не лише створює, а й розповсюджує та монетизує видання, що перетворює UI на інструмент самовидавничої автономії. На відміну від них, DC Punk Archive реалізує локально-громадську модель цифрової пам'яті – у ній інтерфейс виконує допоміжну, але етичну роль, підпорядковану принципу збереження ідентичності спільноти. Історичний приклад Zine World засвідчує, що культура горизонтальних комунікацій, започаткована в друкованих самвидавних оглядах, знайшла продовження в цифрових платформах через принцип взаємної підтримки й саморецензування.

Унаслідок порівняльного аналізу типів вебплатформ було узагальнено дані в таблиці, що відображає рівень реалізації ключових критеріїв – естетичності, архівної сталості, адаптивності, інклюзивності та кураторського потенціалу:

Таблиця 1. Реалізація критеріїв різних типів веб-платформ.

Table 1. Implementation of criteria for different types of web platforms.

Критерії (аспекти аналізу)	Презентаційні платформи (Calameo, Issuu)	Кастомізовані платформи (Behance, Cargo)	Архівні ресурси (Internet Archive, QZAP, Anarchist Zine Library)	Креативні та кураторські платформи (Are.na, Tumblr)	Спільнотні та гібридні екосистеми (Ko-fi, Gumroad, DC Punk Archive)
Основна мета функціонування	Симуляція друкованого досвіду читання	Індивідуальна репрезентація та персоналізація UI	Збереження, каталогізація та відкритий доступ	Кураторство контенту, формування асоціативних зв'язків	Інтеграція публікації, фінансування й архівації
Інформаційна архітектура	Лінійна, сторінкова навігація, обмежене тегування	Гнучка, користувачька структура сайту	Ієрархічна, з метаданими й пошуковими фільтрами	Мережеві зв'язки, нелінійна навігація	Комбінована: базові метадані + комунікаційні модулі

Продовження табл. 1.

Візуальна ієрархія	Орієнтована на зображення сторінки, мінімум інтерфейсних елементів	Контрольована автором, часто експериментальна	Мінімалістична, функціональна, підпорядкована контенту	Динамічна, варіативна, залежна від користувацьких дій	Варіюється: від базової до розширеної, залежно від цілей спільноти
Зручність використання (useability)	Висока інтуїтивність, але низька функціональність пошуку	Висока інтуїтивність за умов технічної підготовки	Стандартизована й доступна для широкої аудиторії	Нелінійна, потребує адаптації користувача	Помірна, орієнтована на просту взаємодію
Адаптивність (Responsive Design)	Часткова, обмежена форматами перегляду	Повна, залежно від налаштувань автора	Повна, стандартизована	Варіативна, часто не оптимізована	Висока, орієнтована на кросплатформенність
Доступність (Accessibility, WCAG)	Обмежена, візуально орієнтована	Залежить від реалізації	Висока, відповідає стандартам	Часткова, нестандартизована	Висока, із фокусом на інклюзивності спільнот
Архівна сталість	Відсутня	Часткова	Присутня	Відсутня	Часткова
Культурна функція	Естетична, репрезентативна	Авторська, експериментальна	Пам'ятко-зберігальна, колективна	Дослідницька, кураторська	Соціокультурна, спільнотна
Тип користувацької взаємодії	Пасивне споглядання	Авторська побудова	Дослідницьке й архівне використання	Асоціативна, мережево-кураторська	Колективна, підтримувальна
Загальна оцінка відповідності архівним принципам	Негативна	Задовільна	Позитивна	Задовільна	Негативна

Подана таблиця дає змогу візуально окреслити різницю між типологічними групами та підкреслити їхню еволюцію від репрезентативних до архівно-дослідницьких моделей. Завдяки порівняльному аналізу було встановлено, що такі платформи тяжіють до трьох основних напрямів розвитку: *естетично-репрезентаційного*, який зосереджується на візуальній презентації матеріалів і художньому складнику; *архівно-документального*, орієнтованого на системність, достовірність і довготривале збереження даних; *кураторсько-дослідницького*, що передбачає аналітичне осмислення, інтерпретацію та взаємодію з контен-

том у динамічному цифровому середовищі. На основі порівняння структур, навігаційних рішень і функціональних можливостей окремих платформ визначено оптимальні підходи до організації цифрових архівів, потенційні напрями їхньої еволюції з урахуванням довготривалого збереження даних, а також уведено поняття *архівного UX* для позначення користувацького досвіду взаємодії з цифровими архівами. Виявлено, що рівень ефективності цих платформ безпосередньо корелює із продуманістю інформаційної архітектури, узгодженістю візуальної ієрархії та гнучкістю інтерфейсу. Саме через дизайн реалізується принцип «архів як досвід», де структура не лише зберігає, а й інтерпретує контент. Кожен із напрямів формує власну модель користувацької взаємодії, по-різному поєднуючи принципи інформаційної архітектури, адаптивності й доступності.

Отримані результати свідчать, що у сфері альтернативних лімітованих видань UI/UX-дизайн виконує не лише функціональну, а й культурну роль. Поступовий перехід від графічно орієнтованих до гібридних та дослідницьких інтерфейсів означає, що користувацький досвід більше не зводиться до зручності – він стає простором інтерпретації та самоідентифікації. На відміну від комерційних платформ, які прагнуть уніфікації, архівні й спільнотні ресурси демонструють «дизайн як позицію»: UI перетворюється на етичний інструмент взаємодії між творцем, спільнотою та культурною пам'яттю. Так, результати дослідження підтверджують, що ефективність цифрових архівів альтернативних видань визначається балансом між структурною логікою, візуальною індивідуальністю та принципами доступності. Отримані узагальнення стали основою для подальшої розроблення методологічної бази аналізу вебплатформ альтернативних лімітованих видань і можуть бути використані для оцінки ефективності UI/UX-дизайну з урахуванням стандартів інклюзивності. У перспективі цей баланс може стати основою для формування нової парадигми архівного дизайну – такої, де UX відображає не лише функцію збереження, а й динаміку культурного життя в цифровому середовищі.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна дослідження полягає у введенні поняття «архівного UX» як особливого типу користувацького досвіду, орієнтованого на довготривале збереження, контекстуальну інтерпретацію й етичну взаємодію в межах цифрових архівів. Інтерфейс розглядається не лише як технічний елемент, а й інструмент мислення, що поєднує функції дизайну, архівування й кураторства, водночас формуючи культурний і комунікаційний вимір UX. Отримані результати дають підстави визначити три основні вектори розвитку: естетично-репрезентаційний (Calameo, Issuu), архівно-документальний (Internet Archive,

QZAP, Anarchist Zine Library) та кураторсько-дослідницький (Are.na, Tumblr).

Висновки **6**

Проведений аналіз засвідчив, що сучасні вебплатформи для альтернативних лімітованих видань функціонують у полі перетину дизайну, архівування та кураторських практик, формуючи складну екосистему, у якій дизайн виконує технічну, комунікаційну й культурну функції. У цьому контексті інтерфейс постає не лише технічною оболонкою, а й способом концептуалізації взаємодії, де UX-дизайн набуває комунікаційного та культурного виміру. Вебсередовище поступово еволюціонує від репрезентативних форм подавання матеріалу до інтерактивних і дослідницьких систем, де інтерфейс виступає не лише інструментом навігації, а й засобом мислення та інтерпретації цифрової пам'яті. Порівняльний аналіз засвідчив, що презентаційні середовища на кшталт Calameo та Issuu відтворюють естетику друкованих видань, акцентуючи увагу на візуальній безперервності та ефекті перегортання сторінок, проте залишаються обмеженими у функціях довготривалого збереження й семантичного пошуку. Архівні ресурси, до яких належать Internet Archive, QZAP та Anarchist Zine Library, забезпечують сталість і відкритий доступ до матеріалів, наголошуючи на колективному принципі пам'яті та етичному вимірі цифрової архівації. Кастомізовані платформи, представлені Behance та Cargo, поєднують індивідуальність авторського вираження із гнучкістю дизайну, водночас демонструючи різний рівень архівної стабільності. Креативні й кураторські системи, зокрема Are.na та Tumblr, моделюють процес мислення в цифровому середовищі та формують користувацьку суб'єктивність через нелінійну навігацію й асоціативні зв'язки між елементами контенту. Спільнотні й гібридні екосистеми, серед яких Ko-fi, Gumroad і DC Punk Archive, інтегрують комунікаційні, фінансові та архівні функції, демонструючи поступову еволюцію від традиційного архіву до децентралізованої соціокультурної мережі.

Отримані результати засвідчують, що ефективність цифрових архівів альтернативних видань визначається не лише технологічною надійністю, а насамперед рівнем продуманості користувацького досвіду. Інформаційна архітектура, інтуїтивна навігація, доступність і прозорість взаємодії формують основу сталого UX-дизайну у сфері архівного простору. Водночас стандарти інклюзивності (WCAG) є не лише технічними вимогами, а й важливим культурним чинником, який розширює межі залучення користувачів та формує принципи етичної взаємодії в цифровому середовищі. У ширшому контексті результати роботи підтверджують, що UI/UX-дизайн слід розглядати як інструмент формування культурної пам'яті. Концепція *архівного*

UX, окреслена в дослідженні, відкриває можливість поєднання функцій збереження, інтерпретації та взаємодії в межах єдиної інформаційної системи. Перспективи подальших досліджень полягають у розробленні моделей сталого архівного дизайну, що інтегрує естетичні, технічні й соціокультурні принципи, забезпечуючи довговічність, відкритість і динамічну еволюцію цифрової культури. Дослідження також відкриває перспективу для практичного застосування в культурних інституціях, музеях та освітніх просторах, де *архівний UX* може стати ключовим інструментом збереження цифрової спадщини та популяризації альтернативних форм видавничої діяльності.

Встановлено, що платформи з різною функціональною логікою – від візуально-орієнтованих до архівних – по-різному реалізують принципи простоти, послідовності та інклюзивності. Порівняння платформ демонструє еволюцію – від *візуально орієнтованих інтерфейсів*, що симулюють матеріальність друкованих видань (Calameo, Issuu), до *архівних систем*, зосереджених на доступності, достовірності й етичності (QZAP, Internet Archive), і далі – до *кураторсько-дослідницьких моделей* (Are.na, Cargo), де інтерфейс стає способом мислення. Контраст між комерційними (Behance, Gumroad) і некомерційними (Anarchist Zine Library, DC Punk Archive) екосистемами доводить, що «зручність» у сфері альтернативних видань не дорівнює «уніфікації»: справжня доступність полягає в повазі до контексту, автономії автора та спільнотної взаємодії.

Практична значимість дослідження полягає в можливості застосування його результатів для створення цифрових архівів, мистецьких баз даних і платформ самвидавних видань із принципами інклюзивності, відкритості й сталості, що забезпечить ефективну та доступну взаємодію користувачів із контентом, сприяючи формуванню систематизованого й культурно значущого цифрового середовища.

Список бібліографічних посилань

- Anarchist Zine Library. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://azinelibrary.org/>
- Are.na. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.are.na/>
- Behance. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.behance.net/>
- Calaméo. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.calameo.com/>
- Cargo. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://cargo.site/>
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design* (4th ed.). Wiley & Sons
- Gumroad. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://gumroad.com/>
- Internet Archive. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://archive.org/>
- Issuu. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://issuu.com/>
- Ko-fi. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://ko-fi.com/>
- Marcotte, E. (2011). *Responsive Web Design* (2nd ed.). A Book Apart.

- Nielsen, J. (1993). Noncommand user interfaces. *Communications of the ACM*, 36(4), 83–99. <https://doi.org/10.1145/255950.153582>
- Nielsen, J. (2023, June 18). *AI: First new UI paradigm in 60 years*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ai-paradigm/>
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (Eds.). (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. Lawrence Erlbaum Associates.
- QZAP. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://archive.qzap.org/>
- Tidwell, J. (2005). *Designing interfaces*. O'Reilly Media
- Tumblr. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.tumblr.com/>
- World Wide Web Consortium. (2005, July). *WCAG 2 Overview*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
- Zine World. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <http://zineworld.org/index.html>

References

- Anarchist Zine Library. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://azinelibrary.org/> [in English].
- Are.na. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.are.na/> [in English].
- Behance. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.behance.net/> [in English].
- Calaméo. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.calameo.com/> [in English].
- Cargo. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://cargo.site/> [in English].
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design* (4th ed.). Wiley & Sons [in English].
- Gumroad. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://gumroad.com/> [in English].
- Internet Archive. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://archive.org/> [in English].
- Issuu. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://issuu.com/> [in English].
- Ko-fi. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://ko-fi.com/> [in English].
- Marcotte, E. (2011). *Responsive Web Design* (2nd ed.). A Book Apart [in English].
- Nielsen, J. (1993). Noncommand user interfaces. *Communications of the ACM*, 36(4), 83–99. <https://doi.org/10.1145/255950.153582> [in English].
- Nielsen, J. (2023, June 18). *AI: First new UI paradigm in 60 years*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ai-paradigm/> [in English].
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (Eds.). (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. Lawrence Erlbaum Associates [in English].
- QZAP. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://archive.qzap.org/> [in English].
- Tidwell, J. (2005). *Designing interfaces*. O'Reilly Media [in English].
- Tumblr. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.tumblr.com/> [in English].
- World Wide Web Consortium. (2005, July). *WCAG 2 Overview*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/> [in English].
- Zine World. (n.d.). *Home*. Retrieved March 9, 2025, from <http://zineworld.org/index.html> [in English].

Надійшла 15.08.2025; Прийнята 06.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.