

Пасько Марія, студентка кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

Карпов Віктор, науковий керівник, доктор історичних наук, завідувач кафедри дизайну Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

ОСОБЛИВОСТІ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ КАРТКОВИХ ІГОР

***Анотація:** Метою було дослідження особливостей графічного дизайну настільних карткових ігор, зокрема впливу візуальних елементів на ефективність ігрового процесу. Визначення ролі кольорів, шрифтів, ілюстрацій і мінімалізму в забезпеченні функціональності та зручності гри. За допомогою порівняльного аналізу різних карткових ігор, зокрема «UNO», було оцінено вплив графічних рішень на сприйняття гри. Результати свідчать про важливість балансу між естетикою та інтуїтивною зрозумілістю для успішного дизайну карткових ігор.*

***Ключові слова:** графічний дизайн, карткова гра, настільна гра, типографіка, ілюстративна частка, піктограми, іконографіка, кольори.*

Вступ.

Кожен відрізок часу завжди тягнув за собою різні людські вподобання абсолютно в усіх аспектах життєдіяльності, до яких в тому числі входить і дизайн продукції, включаючи настільні ігри. Кожне десятиліття смаки та вподобання людей змінюються в темпі розвитку людства та технологій, але що завжди є актуальним, так це настільні ігри. Вони видозмінюються адаптуючись до умов свого часу, щоб задовільнити споживача на максимум, змінюється концепт ігор, різновиди та правила, але деякі з них залишаються актуальними навіть кризь багато і багато років, адаптуючи лише дизайн під вподобання аудиторії.

Результати.

Графічний дизайн відіграє ключову роль у створенні настільних карткових ігор, виступаючи не лише інструментом візуалізації, а й засобом формування функціонального й естетичного середовища гри. Результати проведеного дослідження підтверджують, що якісно опрацьовані візуальні елементи не лише впливають на загальне сприйняття ігрового процесу, а й сприяють кращому засвоєнню правил, забезпечуючи зручність взаємодії з матеріалами гри.

Велике значення у дизайні карток має типографічна складова, як компонент загальної візуальної ідентичності гри. Чітка, вивірена шрифтова система забезпечує високий рівень читабельності, що є особливо актуальним при швидких ігрових процесах. У класичних версіях карткових ігор спостерігається тенденція у використанні традиційних шрифтів, які акцентують увагу на збереженні класичних рис і загальновизнаного стилю оформлення. У сучасних зразках ігор, орієнтованих на молодіжну аудиторію, віддається перевага простим, легким для сприйняття шрифтам, що відповідає сучасним тенденціям. Одним із ключових аспектів підбору шрифту є його анатомія. Професійні шрифтові дизайнери опановують класичні конструкції літер, щоб забезпечити візуальну узгодженість, естетичну виразність та, насамперед, високу читабельність шрифту. Відхилення від усталених анатомічних норм, зокрема викривлення пропорцій або порушення ритміки, можуть призводити до погіршення читацького сприйняття, а в кон-

тексті виробництва друкованої продукції — до технічних помилок, які спричиняють додаткові фінансові витрати на етапі тиражування[1].

Ще одним важливим параметром, що впливає на якість графічного дизайну, є ілюстративна частка. В іграх, побудованих на сюжетній або концептуальній основі (як-от «Dixit», «Exploding Kittens» тощо), ілюстрації виступають елементами, що перш за все сприяють створенню емоційної атмосфери. У свою чергу, в іграх на кшталт класичної версії «UNO» ілюстративна складова є мінімальною, проте саме завдяки цьому досягається універсальність сприйняття, що дозволяє охопити ширшу частку аудиторії, незалежно від культурного чи вікового контексту.

Важливу роль у зручності гри відіграють піктограми — умовні графічні позначення дій або властивостей карток. Якісні піктограми повинні бути інтуїтивно зрозумілими, вписуватися у загальний візуальний стиль гри та не створювати візуальної двозначності. При розробці символіки важливо враховувати не лише естетичні, а й психологічні ефекти, які викликає реакція на різні форми. Гострі лінії, різкі кути та діагоналі зазвичай асоціюються з концептами невизначеності, агресії або руйнування, що може створювати відчуття напруги та динамізму. У протилежність цьому, фігури, що включають плавні криві або кола, як правило, передають ідеї гармонії, рухливості та позитиву, викликаючи у користувача відчуття спокою, радості та стабільності. Така взаємодія форм і сприйняття є важливим інструментом при створенні символів, оскільки дозволяє через візуальні елементи підсилювати меседж та емоційний вплив на аудиторію в залежності від жанру та сюжету гри[2].

В цілому іконографіка в настільних іграх перебуває на межі між графічним дизайном і UX-дизайном, оскільки визначає зручність навігації та взаємодії з інформацією. Зокрема, у сучасних іграх часто вдаються до стандартних візуальних мотивів(наприклад, стрілки для позначення напрямку ходу, значки таймера чи заборони), що пришвидшує розуміння правил у нових гравців.

Психологія кольору в дизайні настільних ігор також має важливе стратегічне значення. Кольори не тільки допомагають структурувати інформацію, а й викликають певні емоції та асоціації, які впливають на поведінку та настрій гравця. Теплі кольори (наприклад червоний) активізують увагу та підсилюють напруження у ході гри, хоча жовтий в свою чергу випромінює енергію та позитив ,тоді як холодні (синій, зелений) заспокоюють і формують відчуття стабільності[3]. У більшості популярних карткових іграх застосовується обмежена кольорова палітра для зменшення візуального перевантаження та підвищення впізнаваності функціональних елементів. Також варто пам'ятати про те, що кольори можуть змінювати свій зовнішній вигляд та насиченість залежно від матеріалу, на якому вони друкуються. Ті відтінки, які виглядають насиченими та яскравими на цифрових екранах, можуть здаватися менш виразними та приглушеними при перенесенні на фізичні матеріали, такі як картон або пластик[3].

Висновки.

Таким чином, результати проведеного аналізу засвідчують, що успішний графічний дизайн настільних карткових ігор є ключовим фактором, що визначає не лише естетичний вигляд продукту, а й його функціональність та сприйняття клієнтом. Дизайнерська складова гри базується на комплексному поєднанні функціональності, естетики та логіки подачі інформації, від правильного вибору кольорової палітри та шрифтів до ретельно продуманої верстки — кожен елемент дизайну відіграє важливу роль у забезпеченні інтуїтивної зрозумілості ігрового процесу. Гра «UNO», як приклад демонструє, що навіть за відсутності складної ілюстративної складової досягнення гармонії між

графічними елементами здатне забезпечити як впізнаваність продукту, так і зручність гри для широкої аудиторії. Особливу увагу в процесі розробки графічного дизайну варто приділяти психології кольору та розробці піктограм, оскільки вони значною мірою впливають на емоційне сприйняття гри та створюють унікальну атмосферу.

Таким чином, ефективний графічний дизайн настільної карткової гри є результатом комплексного підходу, що об'єднує естетичні, функціональні та психологічні аспекти, орієнтуючись на потреби кінцевого користувача.

Список використаних джерел

Matt Paquette. (2018). Typography & Tabletop Games. <https://www.mattpaquette.com/design-blog/2018/7/8/typography-tabletop-games>

Sam Stockton. (2020). How To Design Symbols for Tabletop Games. <https://bagamesco.com/how-to-design-symbols-for-tabletop-games/>

Hero Time University. How to Select the Perfect Color Palette for Board Game Components. <https://herotime1.com/design/how-to-select-the-perfect-color-palette-for-board-game-components/>

УДК 659.001.9/008:[687+746]

Петренко Вадим, студент кафедри дизайну

Лихолат Олена, науковий керівник, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дизайну Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

ВПЛИВ ВІЗУАЛЬНОЇ АЙДЕНТИКИ НА ПОЗИЦІОНУВАННЯ ЛЮКСОВИХ БРЕНДІВ КОНГЛОМЕРАТУ LVMH

Анотація. У статті досліджено вплив візуальної айдентики на формування та підтримку позиціонування люксових брендів, зокрема брендів, що входять до складу конгломерату LVMH. Особливу увагу приділено кейсу бренду Loro Piana, фірмовий стиль якого було проаналізовано та оновлено в рамках практичної частини дослідження. Обґрунтовано значення збереження брендового ДНК у процесі рестайлінгу. Представлено результати графічної розробки нової концепції візуальної айдентики відповідно до принципів «тихої розкоші» та сучасних тенденцій у luxury-дизайні.

Ключові слова: айдентика, брендинг, LVMH, позиціонування, luxury-бренд, quiet luxury, Loro Piana, рестайлінг, графічний дизайн.

Вступ.

У сучасній індустрії розкоші візуальна айдентика є не просто частиною фірмового стилю, а стратегічним інструментом позиціонування бренду на ринку. Особливо це актуально для люксових брендів конгломерату LVMH, кожен з яких має унікальну