

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**  
**ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ**  
**КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

«Допущено до захисту»  
Завідувач кафедри дизайну  
\_\_\_\_\_ Віктор КАРПОВ  
Протокол засідання кафедри  
№10 від «11» травня 2026 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на тему:

**РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «СЕАНС»**

Спеціальність 022 «Дизайн»  
Освітня програма 022.01.01 «Графічний дизайн»  
Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:  
**Павленко Дар'я Олександрівна**  
група ГДб-1-22-4.0з  
Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:  
Старша викладачка кафедри дизайну  
**Балабуха Наталія Миколаївна**  
Рецензент: доцент кафедри дизайну  
НАОМА, кандидат мистецтвознавства, доцент  
Кравченко Наталія Іванівна

Київ — 2026

## АННОТАЦІЯ

Павленко Д.О. Розробка дизайну настільної гри "Сеанс". Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026.

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню особливостей графічного дизайну настільних ігор та розробці візуального рішення для редизайну гри «Сеанс». У дослідженні розглянуто історичний розвиток настільних ігор, їх трансформацію від простих форм до складних систем соціальної взаємодії, а також визначено роль соціально-психологічних ігор у сучасній культурі.

Особливу увагу приділено аналізу графічного дизайну як ключового елементу формування ігрового досвіду. Розглянуто вплив кольору, типографіки, композиції та ілюстрацій на емоційне сприйняття гравця, його поведінку та рівень залучення до ігрового процесу. На основі проведеного аналізу наукових праць у сфері дизайну, психології гри та комунікації обґрунтовано, що візуальні елементи настільної гри виконують не лише естетичну, але й функціональну роль, допомагаючи структурувати інформацію та керувати увагою користувача.

У практичній частині проведено аналіз аналогів соціально-психологічних настільних ігор, визначено їхні слабкі та сильні сторони, а також обґрунтовано вибір містичної тематики для гри «Сеанс». Розроблено концепцію дизайну, що включає створення цілісної візуальної системи: кольорової палітри, типографіки, ілюстративного стилю та ігрових компонентів. Особливий акцент зроблено на створенні атмосфери та занурення гравця через графічні засоби.

Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського проєкту, що відображає результати теоретичного аналізу та ідею того, що якісний графічний дизайн є невід'ємною частиною сучасних настільних ігор, що впливає на успішність, зрозумілість та емоційний ефект. Кваліфікаційна робота містить результати власного дослідження та авторського проєктування. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів відбувалося з дотриманням академічної доброчесності та мають посилання на відповідні джерела.

Ключові слова: настільна гра, графічний дизайн, редизайн, візуальна система, соціально-психологічна гра, ігровий досвід, типографіка, кольорова палітра, ілюстрація, містична тематика, ігрові компоненти, дизайн-проект.

\_\_\_\_\_Павленко Д.О.

## ANOTATION

Pavlenko, D.O. Design Development for the Board Game “Seance.” Thesis. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026.

This thesis is devoted to the study of the characteristics of graphic design in board games and the development of a visual concept for the redesign of the game “Seance.” The study examines the historical development of board games, their transformation from simple forms of leisure to complex systems of social interaction, and identifies the role of socio-psychological games in contemporary culture.

Particular attention is paid to the analysis of graphic design as a key element in shaping the gaming experience. The influence of color, typography, composition, and illustrations on the player’s emotional perception, behavior, and level of engagement in the game process is examined. Based on an analysis of scientific works in the fields of design, game psychology, and communication, it is demonstrated that the visual elements of a board game serve not only an aesthetic but also a functional role, helping to structure information and guide the user’s attention.

In the practical section, an analysis of similar socio-psychological board games was conducted, their strengths and weaknesses were identified, and the choice of a mystical theme for the game “Seance” was justified. A design concept was developed that includes the creation of a cohesive visual system: color palette, typography, illustrative style, and game components. Particular emphasis was placed on creating atmosphere and player immersion through graphic elements.

The resulting work is an example of a comprehensive design project that reflects the findings of theoretical analysis and the idea that high-quality graphic design is an integral part of modern board games, influencing their success, clarity, and emotional impact. This thesis contains the results of original research and the author’s own design

work. The use of ideas, findings, and texts from other authors' scientific research was conducted in accordance with academic integrity and includes references to the relevant sources.

Keywords: board game, graphic design, redesign, visual identity, social-psychological game, gaming experience, typography, color palette, illustration, mystical theme, game components, design project.

## **ЗМІСТ**

### **ВСТУП**

### **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР**

- 1.1 Історія розвитку настільних ігор
- 1.2 Соціально-психологічні ігри: особливості та структура
- 1.3 Значення графічного дизайну в настільних іграх
- 1.4. Огляд графічних тенденцій у сучасних настільних іграх

### **РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ТА ПРОЄКТНІ ОСНОВИ РЕДИЗАЙНУ ГРИ "СЕАНС"**

- 2.1 Аналіз аналогів та прототипів на ринку настільних ігор
- 2.2 Обґрунтування вибору тематики гри "Сеанс"
- 2.3 Розробка концептуального та графічного рішення

### **ВИСНОВКИ**

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

### **ДОДАТКИ**

## ВСТУП

Настільні ігри в сучасній культурі посідають важливе місце для людей будь-якої вікової категорії, оскільки мета цього виду ігор є не тільки розважальною, але і соціально-комунікаційною. Згідно з фундаментальною працею Й. Хейзінга «Homo Ludens» (Huizinga, 1938)[1], гра є однією з базових форм людської діяльності, яка сприяє соціалізації, формуванню спільноти та розвитку символічного мислення. Упродовж останніх десятиліть рівень розвитку, досліджень та дизайну настільних ігор значно виріс. З'являються не тільки звичайні карткові ігри, але й комплекси колекційні та сюжетні системи. Паралельно з цим розвивається графічний дизайн, який дозволяє підвищити якість, атмосферність та рівень позитивності ігрового досвіду багатьох поціновувачів настільних ігор.

Однією з найвідоміших соціально-психологічних ігор є "Мафія". Ця гра стала достатньо феноменальною для ХХ століття, була перекладена понад десятьма мовами та адаптована для онлайн і офлайн форматів цієї гри, також не менш популярності вона отримала завдяки телевізійним шоу. Ця настільна гра отримала популярність у світі через прості правила, активну взаємодію між гравцями, потребою в аналізі одним гравцем інших та універсальність.

**Актуальність теми:** Сучасний ринок потребує конкурентноспроможних настільних ігор, які містять оригінальну айдентику, продумані графічні системи та стильні упаковки, будуть запам'ятовуватись гравцю та спонукати його до повторної гри. В цьому і є проблематика гри "Мафія", оскільки через застарілість її дизайну, сучасне покоління вже не так легко можна зацікавити грою. Традиційні візуальні рішення наразі привертають увагу все меншої групи людей.

Грунтуючись на цьому, актуальним є завдання редизайну класичної гри з повним оновленням її візуальної концепції, графічної мови та стилістики задля підвищення зацікавленості поціновувачів настільних ігор не тільки на українському ринку, але й на зарубіжному. Переосмислення атмосфери, змісту, ключової ідеї та осучаснення дає нам саме редизайн, оскільки тільки так можна зберегти саму технологію проходження гри, яка отримала такий світовий позитивний досвід від цієї настільної гри. Новий візуальний стиль здатен підсилити

емоційну складову геймплею, створити глибшу асоціативність, що дозволить підвищити унікальність у сегменті настільних ігор.

Ця дипломна робота зосереджується на модернізації гри "Мафія" із впровадженням нової концепції, що отримала назву "Сеанс". Ця концепція будується на стилістиці натхненній містикою, практиками спиритизму та символізмом, притаманним ХІХ століттю. Така тематика була обрана через популярність готичної естетики у сучасній масовій культурі та її значним потенціалом для створення глибокого візуального оточення. Спіритична атмосфера розширює можливості в переосмисленні від класичної версії конфлікту між містом та мафією до протистояння людей та сутностей, що додасть загадковості, гострих відчуттів та драматизму грі. Це відкриває ширші горизонти для графічних та сценарних рішень при редизайні настільної гри.

У цьому контексті ключову роль відіграє графічний дизайн, як комплексна система, що включає в себе композицію гральних карток, структуру пакування, логотип, ілюстрації, кольорову палітру, типографіку, шрифтові вирішення та інші складники фірмового стилю. Саме візуальна композиція формує перше враження у потенційного гравця та формує його очікування щодо якості та рівня продукції. Згідно з актуальними дослідженнями у сфері візуального брендингу, ретельно розроблена айдентика має прямий вплив на бажання гравця максимально взаємодіяти з продуктом та рекомендувати його іншим.

Отже актуальність цієї дипломної роботи зумовлена потребою в адаптації класичного ігрового формату до сучасних ринкових потреб, естетичних та комунікаційних вимог, а також у необхідності створення нового візуального продукту, який має в собі стилістичну цілісність та концептуальну узгодженість.

Редизайн у форматі "Сеанс" дозволяє поєднати ігрову механіку з атмосферним візуальним досвідом, що відповідає тенденціям розвитку настільних ігор та запитам цільової аудиторії.

**Метою** дипломного дослідження є створення оновленого графічного дизайну, який би поєднував у собі переосмислену концепцію класичної гри "Мафія" з унікальною, натхненною спиритизмом та містично-готично стилістикою.

**Об'єктом дослідження** є настільна гра, як продукт, що несе в собі візуальнокомунікаційну функцію.

**Предметом дослідження** виступають графічні інструменти, які формують індивідуальність гри "Сеанс".

**Завдання проекту:**

1. Проаналізувати історію, механіку та візуальний стиль оригінальної класичної гри "Мафія".
2. Дослідити сучасні дизайнерські тенденції у сфері розробки настільних ігор.
3. Розробити нову концепцію айдентики, стилю та естетичного напрямку наповнення гри.
4. Створити логотип, систему гральних карток та дизайн упаковки та її наповнення.
5. Підготувати фінальний комплект графічних матеріалів для презентації.

Наукова новизна роботи полягає в переосмисленні класичної гри через створення стилістично завершеної та гармонійної візуальної системи, що поєднує в собі старі традиційні правила гри з сучасним підходом до графічних рішень, які розширяють коло зацікавлених гравців, повернувши старій грі популярність або навіть створивши нове відгалудження гри.

**Практичне значення** роботи полягає в можливості використання отриманих дизайнерських напрацювань для випуску гри на ринок, її цифрової адаптації, розробки маркетингової стратегії або подальшого розширення ігрової серії.

**Апробація результатів дослідження.**

Основні положення та результати дипломного дослідження були апробовані під час участі у Всеукраїнській науково-практичній конференції «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2026 року).

У межах конференції мною було представлено тези на тему «Дизайн настільної гри як інструмент формування соціальної взаємодії», у яких розглянуто роль графічного дизайну настільних ігор у створенні комунікативного середовища,

формуванні емоційного досвіду та розвитку міжособистісної взаємодії між учасниками гри.

**Структура:** робота складається зі вступу, двох розділів, семи підрозділів, висновків до кожного розділу, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи із додатками складає \*\* сторінок/сторінки, основний текст – \*\* сторінок/сторінки, додатки – \*\* сторінок/сторінки.

# РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

## 1.1 Історія розвитку настільних ігор

Саме настільні ігри є одним із найпоширеніших способів розваги для людини, але вони також є важливою частиною розвитку культури суспільства. Гра це соціальний і культурний процес, який існує з давніх часів. Вона не тільки забезпечує розвагу, але й допомагає людям взаємодіяти, навчатися і відштовхуючись від сьогоденних реалей, отримувати естетичне задоволення від зовнішнього вигляду самої настільної гри. Нідерландський історик та теоретик культури Йоган Гейзінга в книзі "Homo Ludens" визначає гру, як базовий елемент культури, що передує багатьом соціальним інститутам і формує способи взаємодії між людьми. Саме через гру людство розвивало символічне мислення, соціальні ролі і способи поведінки.

Перші настільні ігри з'явилися близько 5000 років тому. Археологи знайшли докази, що свідчать про існування ігор у Давньому Єгипті, Месопотамії, Китаї та Індії. Одна з найбільш відомих ігор це єгипетська Сенет, яка мала не лише розважальне, але й духовне значення, символізуючи шлях душі до іншого світу. Такі ігри часто використовували в релігійних або магічних практиках, що підкреслює зв'язок гри з духовним уявленням людини. [20]

У Стародавньому Римі та Греції настільні ігри набули більш соціального характеру. Вони допомагали розвивати стратегічне мислення і використовувалися, як форма інтелектуального дозвілля. У цей період з'явилися прототипи сучасних шахів і шашок, які поєднували елемент змагання та логічного аналізу.

У середньовічній Європі настільні ігри поширювались разом із розвитком торгівлі та культурного обміну. Шахи, які прийшли з Індії через арабські країни, стали символом соціальних упередження та військової стратегії. З часом ігрові поля та фігури почали створювати з урахуванням мистецтва, що стало одним із перших проявів дизайнерського підходу до настільних ігор.

Важливим аспектом історичного розвитку настільних ігор є їхній тісний зв'язок із суспільними трансформаціями. Ігри відображали цінності епохи, соціальні структури та навіть економічні моделі. У різні історичні періоди змінювалася не лише форма гри, але й її змістове наповнення: від сакральних і символічних практик до інструменту соціальної взаємодії та моделювання поведінки.

У XVII-XVIII століттях з поширенням друкарства настільні ігри стають доступними більшій частині населення. З'являються перші масово тиражовані ігри, які мають ілюстровані поля, що поєднували в собі морально-виховні та навчальні функції. Важливу роль у передачі змісту та правил гри відіграє графічне оформлення, оскільки візуальна частина допомагає краще донести зміст, правила настільної гри та краще зрозуміти ігровий процес.

У XVIII–XIX століттях настільні ігри почали виконувати освітню функцію. З'явилися так звані «моралізаторські ігри», які навчали етичним нормам, правилам поведінки та соціальним ролям. Ігрові поля містили ілюстрації з алегоричними сюжетами, що демонструє раннє поєднання педагогіки та графічного дизайну. Саме в цей період формується розуміння гри як системи візуальних знаків, де зображення допомагає гравцю інтерпретувати правила та сюжет. [20]

Особливе місце займають ігри з прихованими ролями, що моделюють конфлікт інтересів усередині групи та додає грі особливого шарму, підсвічуючи різноманітність думок та уважності гравців. Такі ігри створюють ситуацію невизначеності та психологічної напруги, стимулюючи комунікацію, аналіз поведінки та формування довіри між гравцями. Саме цей напрямок розвитку став основою появи сучасних соціальних ігор, які поєднують театралізований досвід і психологічну взаємодію.

XIX століття стало важливим етапом розвитку настільних ігор через індустріалізацію та прогрес у поліграфії. Дизайн ігор починає орієнтуватися на принципи композиції, кольору та типографіки. Візуальна система гри стає інструментом навігації: колір допомагає розрізнити ролі, символи допомагають швидко зчитувати інформацію, а шрифт формує емоційне сприйняття продукту.

Виникають перші ігрові кампанії, а настільні ігри перетворюються на комерційний продукт. У цей період формуються основні жанри ігор: пригодницькі, економічні та сімейні. З'являється концепція упакування, як складової частини дизайну гри, що впливає на те, як покупці сприймають продукт та в майбутньому, вже споживачами, які емоції будуть отримувати під час самої гри. [1], [8]

Розвиток промислового виробництва сприяв стандартизації ігрових компонентів: карток, фішок, кубиків та упакування. Це стало поштовхом до формування ігрового дизайну, як окремої галузі. Упаковка почала виконувати не лише захисну, але й комунікативну функцію, передаючи жанр гри та її атмосферу ще до початку взаємодії з нею. [8] Візуальна комунікація здатна впливати на поведінку користувача та швидкість засвоєння інформації. [26] Колірні рішення також відіграють психологічну роль, формуючи атмосферу гри та підсилюючи її тематичне спрямування. Таким чином, дизайн перестає бути декоративним доповненням і стає частиною ігрової механіки. [21; 24]

У XX столітті відбувається суттєва зміна підходів до створення настільних ігор, акцент переноситься з випадковості на продуману систему механік. Популярності набувають ігри з чіткими ролями та структурованими правилами. Соціальні та психологічні ігри починають відображати реальні суспільні процеси, показуючи, як взаємодіють учасники між собою під час гри. Саме в цей час виникають основи для рольових ігор і механік прихованих ролей, які згодом вже стали основою таких ігор, як "Мафія". [28]

Наприкінці XX - на початку XXI століття настільні ігри переживають нову хвилю популярності, відому як "ренесанс настільних ігор". Зростає і різноманіття тематик, механік і найголовніше - дизайнерських рішень та підходів. Як зазначає Джессі Шелл, сучасний ігровий дизайн поєднує мистецтво, психологію та системне проектування досвіду гравця. Дослідники ігрового дизайну зазначають, що механіка гри є своєрідною мовою комунікації між автором і гравцем. Вона визначає рівень напруги, темп самої гри та характер соціальної взаємодії. Саме розвиток механік сприяв появі соціальнопсихологічних, рольових і кооперативних ігор, у яких ключову роль відіграє не поле чи ресурси, а поведінка учасників. [34]

У ХХІ столітті настільні ігри проходять період активного розвитку, що пов'язано не лише з технологічними змінами, а також із зростанням зацікавленості суспільства до живої комунікації та колективного дозвілля. Дослідники відзначають, що сучасна індустрія настільних ігор характеризується високим рівнем творчих експериментів, появою нових механік та розширенням тематичних напрямів. У процесі створення ігор дедалі більшу роль відіграє авторський підхід до геймдизайну, який поєднує елементи наративу, психологічної взаємодії та візуальної естетики. Значну увагу розробники приділяють створенню унікального ігрового досвіду, що включає не лише правила та механіку гри, а й атмосферу, сюжет та емоційне залучення гравців. Саме поєднання цих факторів визначає успішність настільної гри на сучасному ринку. Креативність у розробці ігор проявляється у використанні нестандартних сценаріїв, інтерактивних елементів та нових способів взаємодії між учасниками гри, що дозволяє створювати більш глибокі та захопливі ігрові системи. Таким чином, сучасні настільні ігри можна розглядати як складний культурний та дизайнерський продукт, у якому поєднуються елементи мистецтва, психології та комунікації. [36; 5; 3]

Сучасні настільні ігри мають високий рівень візуальної культури: вони відрізняються якісними ілюстраціями, продуманою айдентикою, типографікою та вибором кольорів, які дедалі частіше будуються навколо наративу та атмосфери, де візуальний стиль відіграє ключову роль у створенні занурення гравця у вигаданий світ. Тому графічний дизайн це не просто декоративний елемент гри, який несе в собі лише естетичне задоволення, це ключовий інструмент створення ігрової атмосфери. [26]

Особливо варто звернути увагу на розвиток ринку настільних ігор в Україні, який швидко зростає завдяки локалізації світових проєктів і створенню власних авторських ігор, що сприяє формуванню національної культури настільних ігор та підвищенню уваги до якості графічного оформлення. Дослідники зазначають, що зростає попит на ігри з певною тематикою та саоціальні ігри, що орієнтовані на взаємодію та спілкування між гравцями. [37; 22; 27]

Важливою складовою розвитку настільних ігор стало формування різноманітних жанрів та типів ігрових механік. Сучасні настільні ігри умовно поділяють на декілька основних категорій залежно від принципу взаємодії між гравцями та характеру ігрового процесу. До найбільш поширених належать стратегічні ігри, у яких учасники планують довгострокові дії для досягнення перемоги; економічні ігри, що моделюють процеси управління ресурсами; кооперативні ігри, де всі гравці об'єднуються для досягнення спільної мети; рольові та пригодницькі ігри, які передбачають розвиток персонажів і сюжетну взаємодію; а також соціальнопсихологічні ігри, побудовані на комунікації, переконанні та аналізі поведінки інших учасників. Така класифікація дозволяє краще зрозуміти структуру сучасної індустрії настільних ігор та визначити місце окремих ігрових форматів у загальній системі ігрової культури. Крім того, жанрова різноманітність сприяє постійному розвитку ігрового дизайну, адже кожен тип гри потребує специфічних механік, правил та візуальних рішень. [4; 18]

Таким чином, історичний розвиток настільних ігор демонструє поступовий перехід від сакральних і ритуальних практик до складних дизайнерських продуктів, що поєднують в собі багато таких елементів, як мистецтво, психологія та соціальна взаємодія. Настільні ігри еволюціонують від простих символічних об'єктів до комплексних систем із продуманою візуальною мовою та механікою взаємодії, що відображає розвиток самого людства в різних складових життя. Саме цей історичний шлях розвитку дає можливість дизайнерам сьогодення сміливо експериментувати в створенні нових ігор, або в редизайні вже існуючих, зокрема настільної "Мафія", яка була використана для редизайну і "переродження" в гру з новою містичною тематикою - "Сеанс".

## **1.2 Соціально-психологічні ігри: особливості та структура**

Соціально-психологічні настільні ігри сформувалися як окремий напрям ігрової культури у відповідь на потребу гравців не лише у змаганні, а й у

переживанні спільного досвіду та соціальній взаємодії. Цей вид ігр відрізняється від класичних настільних ігор тим, що їхній головний акцент не на випадковості, переміщенні фішок чи ресурсах, а на взаємодії між гравцями, поведінці та психологічній напрузі. Соціально-психологічні ігри розвивають аналітичне мислення, формують досвід соціальної комунікації, навички переконання та емпатії, а також дає можливість гравцям контролювати атмосферу та результат комунікації в тому напрямку, який необхідний саме їм завдяки вербальним та невербальним навичкам. [28]

Дослідження психологічного впливу настільних ігор свідчать, що участь у соціально орієнтованих ігрових процесах позитивно впливає на розвиток когнітивних здібностей, аналітичного мислення та навичок прийняття рішень. У процесі гри учасники змушені швидко оцінювати ситуацію, аналізувати поведінку інших гравців та формувати власні стратегії дій. Така діяльність активізує процеси логічного мислення, пам'яті та уваги. Крім того, соціальнопсихологічні ігри сприяють розвитку комунікативних навичок, адже значна частина ігрового процесу відбувається у формі дискусій, аргументації та переконання інших учасників. У наукових дослідженнях також зазначається, що подібні ігри можуть покращувати здатність людини до стратегічного планування та аналізу соціальної поведінки, оскільки гравці постійно взаємодіють один з одним у ситуаціях невизначеності та обмеженої інформації. Таким чином, соціально-психологічні настільні ігри виконують не лише розважальну, а й освітню та когнітивну функцію. [29; 12]

У XX–XXI столітті розвиток настільних ігор привів до появи окремого напрямку соціально-психологічних ігор, у яких ключовим елементом стає найголовніше, це взаємодія між учасниками. Також причиною виникнення цього напрямку ігор став активний розвиток рольових практик та групових психологічних експериментів XX століття. У педагогіці та соціальній психології активно використовувалися рольові моделі взаємодії, які дозволяли відтворювати учасникам реальні соціальні ситуації у безпечному для них середовищі. Згодом ці практики трансформувалися у розважальні формати, які і

досі набувають все більшої популярності, спонукаючи все більшу кількість людей отримувати новий ігровий досвід з різними тематиками, які дозволяє створювати графічний дизайн на даний момент. На відміну від класичних стратегічних або економічних ігор, де основна увага приділяється ресурсам чи території, соціальні ігри зосереджені на комунікації, емоціях та поведінкових моделях гравців. В сучасному світі, де кожна людина все більше забуває про живе спілкування, такі ігри це можливість нагадати собі, що таке живе спілкування та важливість навичок комунікувати один між одним. Гра, як форма соціальної діяльності, дозволяє моделювати реальні міжособистісні процеси. За визначенням Й. Гейзінги, ігровий простір створює умовну реальність, у межах якої учасники приймають правила та виконують певні ролі. Саме ця властивість стала основою для виникнення ігор, побудованих на психологічній взаємодії. [13]

Соціально-психологічні ігри мають кілька характерних рис, які відрізняють їх від інших напрямків:

1. Приховані ролі. У більшості соціальних ігор учасники отримують ролі, частково або повністю приховані від інших. Це створює конфлікт інтересів, сприяє психологічній напрузі та стимулює аналіз поведінки супротивників, кожен гравець сам будує свої логічні зв'язки, як власну павутину мислення, що впливає на результат ігрового процесу та комунікації між іншими гравцями. Прикладом такого підходу є класична гра «Мафія», де частина гравців виконує секретні завдання. [39]

2. Інформаційна асиметрія. Кожен учасник володіє різним обсягом інформації, що змушує їх приймати рішення, спираючись на неповні дані. Це активізує стратегічне мислення, соціальну інтуїцію та логіку.

3. Комунікаційна взаємодія. Важливою частиною гри є обговорення, переговори та спроби вплинути на інших гравців. Рішення приймаються колективно або через голосування, що створює соціальний аспект ігрового процесу.

4. Психологічна напруга та емоційне залучення. Гравці відчують напругу через недостатню інформацію про ролі і цілі інших учасників, що підвищує рівень залучення та додає гри сильних емоційних переживань. [31]

Гравець у таких іграх не лише слідує правилам, а ще є активним учасником соціального процесу, результат якого завжди залежить тільки від самих гравців. Важливими стають невербальна поведінка, інтонація, здатність переконувати інших та аргументація. Подібні механіки стимулюють розвиток критичного мислення та соціальної емпатії. Такий поділ демонструє, що соціальна взаємодія може виступати як головною механікою гри, так і доповненням до сюжетної структури.

Структура соціально-психологічної гри. Соціально-психологічна гра складається з таких елементів:

- Ролі гравців визначають завдання учасників та поведінку, яку варто буде демонструвати під час гри. Ролі можуть бути прихованими або відкритими.
- Ігрові фази це чергування активних і пасивних етапів, послідовність дій гравців: обговорення, виконання завдань, приховування дій, голосування, підведення підсумків.
- Механізми прийняття рішень це консенсус, голосування або індивідуальні дії, які впливають на колективний результат, але з урахуванням того, що деякі гравці знають більше інформації щодо ролей або вчинків інших гравців.
- Наративна рамка це сюжет, що пояснює дії та взаємодію гравців, підтримує занурення у тему гри.
- Інформаційні інструменти це планшети, жетони, картки, декоративні предмети, які передають необхідну інформацію та структурують процес гри.

Окремої уваги у структурі соціально-психологічних настільних ігор заслуговує роль ігрового наративу, який формує загальну атмосферу гри та визначає поведінку її учасників. Наративний компонент може проявлятися через

сюжет, тематичне оформлення, опис ролей або спеціальні сценарії, що створюють контекст для взаємодії гравців. Завдяки цьому ігровий процес набуває більшої емоційної глибини та залученості, адже учасники не просто виконують певні дії за правилами, а занурюються у вигаданий світ гри. Наратив також сприяє формуванню психологічної напруги та драматургії ігрового процесу, що особливо характерно для ігор із прихованими ролями. У таких іграх сюжетна складова допомагає гравцям краще ідентифікувати свої ролі та створює умови для більш переконливої комунікації між учасниками гри. [3]

Роль атмосфери та наративу на сучасному етапі розвитку ігор такого напрямку є надзвичайно важливою, а тематика безпосередньо впливає на поведінку гравців, тому містичний або детективний сюжет підсилює напруження, тоді як гумористичний навпаки стимулює відкриту комунікацію. Грунтуючись на таких потребах: дизайн, візуальна стилістика та текстові формулювання ролей відіграють не менш важливу роль, ніж механіка. Атмосферне оформлення допомагає гравцям швидше зануритися у роль і підтримує ілюзію ігрової реальності.

Ігри з прихованими ролями, як-от «Сеанс», демонструють, що структура соціальної взаємодії може бути головним фактором ігрової цінності. Гравці навчаються аналізувати поведінку інших, оцінювати ризики та розробляти стратегії протидії або співпраці. Такі ігри розвивають критичне мислення, соціальну інтуїцію та навички переконання, що є важливими не лише в ігровому, а й у реальному житті. [28]

Соціально-психологічні ігри поєднують рольову взаємодію, емоційну залученість та психологічну напругу, створюючи унікальний досвід для гравців. Їхня структура та механіка формують основу для сучасних настільних ігор, де головним елементом стає людська поведінка, а не випадковість чи матеріальні ресурси. Такий підхід безпосередньо впливає на дизайн нових ігор, включаючи тематичні проєкти на кшталт «Сеанс», де психологічна взаємодія та атмосфера містики стають ключовими.

Для графічного дизайнера соціально-психологічна гра є складною системою комунікації, тобто візуальні елементи повинні допомагати гравцям швидко розрізняти свої ролі (їх позитивний або негативний напрямок), посилювати емоційний стан під час гри, не перенавантажувати інформацією, а допомагати їй швидше запам'ятати завдяки графічним елементам, які будуть створювати потрібні асоціації. Не менш важливою є підтримка логіки ігрових фаз. Таким чином дизайн перетворюється на інструмент керування поведінкою та керуванням увагою учасників. Це є не менш важливим для тематичних ігор із спіритичною та містичною атмосферою, де завдяки графічним рішенням, невизначенність та загадковість стає основою позитивного досвіду від ігрового процесу. Саме ці характеристики створюють високий рівень емоційного залучення та пояснюють популярність ігор із прихованими ролями у сучасній культурі настільних ігор.

### **1.3 Значення графічного дизайну в настільних іграх**

На відміну від цифрових ігор, де анімація або інтерактивність інтерфейсу передає значну частину інформації, у настільних іграх вся система взаємодії реалізується через матеріальні носії: упаковку, ігрове поле, шрифтові рішення, картки та ілюстрації. Графічний дизайн є одним із ключових чинників формування цілісного сприйняття настільної гри, оскільки саме візуальна складова є першим на що звертає увагу покупець та з чим починає комунікувати, роблячи свій вибір - купувати цю гру чи ні. Таким чином, дизайн виконує не лише естетичну функцію, а й стає інструментом передачі правил, атмосфери та логіки ігрового процесу. Дослідники ігрового дизайну наголошують, що гравець починає інтерпретувати зміст гри ще до ознайомлення з правилами, орієнтуючись на композицію, колір та стилістику оформлення, що формують первинне очікування досвіду. [34]

Окрім естетичної функції, графічний дизайн у настільних іграх виконує важливу комунікативну роль, пов'язану із забезпеченням зручності користування ігровими компонентами. Ефективний дизайн повинен забезпечувати швидке сприйняття інформації, зрозумілість правил та легкість орієнтації у процесі гри. Для цього дизайнери використовують різноманітні інструменти візуальної

комунікації, зокрема іконки, кольорове кодування, структуровану типографіку та продуману композицію елементів. Чітка організація інформації дозволяє гравцям швидше засвоювати правила та зосереджуватися безпосередньо на ігровому процесі. Саме тому у сучасному дизайні настільних ігор значна увага приділяється ергономіці ігрових компонентів, що включає зручний формат карток, читабельність тексту та логічну систему візуальних позначень. Такий підхід сприяє формуванню позитивного користувацького досвіду та підвищує загальну якість ігрового продукту. [36; 16]

Сучасна теорія дизайну настільних ігор описує графічне оформлення, як систему візуальної комунікації, у якій кожний елемент має своє значення та функціональне навантаження. За визначенням Робін Ланди, дизайн це прогрес організації інформації таким чином, щоб вона була логічною, емоційно переконувала гравця та була повністю зрозумілою для користувача. У контексті настільних ігор це означає, що гравець повинен розуміти значення символів інтуїтивно, також як і послідовність дій та ієрархію інформації - без надмірного звернення до текстових інструкцій. Задля пришвидшення освоєння правил, зменшення когнітивного навантаження та заглиблення в процес гри має бути вдале графічне рішення, без зайвих деталей, які б плутали гравців. [26]

Особливе значення має взаємозв'язок між візуальною формою гри та її механікою. Графічний дизайн не може існувати окремо від ігрової логіки, оскільки кожна механіка потребує відповідного способу подачі інформації. Наприклад, ігри із прихованими ролями вимагають чіткого розподілення персонажів, але водночас збереження таємничості, в той час як стратегічні ігри потребують зрозумілої системи позначень дій та ресурсів.

Саме тому дизайн стає інструментом балансування між декоративністю та функціональністю. Джессі Шелл звертає нашу увагу на те, що успішний ігровий дизайн виникає тоді, коли всі елементи гри: правила, наратив і візуальна форма це механізм, який працює, як єдина система досвіду. [34]

Важливою складовою графічного оформлення є колір, який виконує як емоційну, так і інформаційну функцію. Теорія кольору Йоганнеса Іттена доводить,

що колірні поєднання здатні формувати психологічний настрій і впливати на поведінку людини. Перше враження від гри формує колірна система, створює атмосферу ігрового світу та допомагає гравцям швидше орієнтуватися у структурі ігрових компонентів. Дослідження у сфері психології сприйняття доводять, що людина реагує на колір, його яскравість та контрастність ще до того, як починає усвідомлено аналізувати форму чи зміст об'єкта. Таким чином, колір виступає своєрідним сигналом, який викликає певні емоції та асоціації. Теоретичні основи кольорового сприйняття детально описані у працях Йоганнеса Іттена, який визначав колір, як один із найважливіших елементів художньої виразності. У своїй праці «Мистецтво кольору» дослідник підкреслює, що колір здатний викликати суб'єктивні емоційні реакції, які формуються як на основі фізіологічного впливу світла на око, так і під впливом культурного досвіду людини. Іттен розробив теорію кольорових контрастів, яка активно застосовується у сучасному дизайні. Зокрема, контраст світлого й темного, холодного й теплого або контраст насиченості дозволяє підсилити виразність композиції та спрямувати увагу глядача на важливі елементи.

У настільних іграх колір використовується не лише для декоративного оформлення, але й для організації інформації. Наприклад, різні ролі гравців можуть позначатися окремими кольорами, що допомагає швидко розпізнавати їх під час гри. Також колір допомагає визначити рівень небезпеки, який несе собою ігровий елемент. Подібний підхід широко застосовується у карткових і рольових іграх, де колірна диференціація дозволяє зменшити кількість текстових пояснень. Таким чином, колір виконує функцію візуального кодування, спрощуючи процес взаємодії з ігровими компонентами. Водночас надмірна кількість кольорів може ускладнювати сприйняття, тому дизайнер повинен враховувати принципи контрасту, гармонії та візуальної рівноваги. Колірна система гри фактично стає мовою, через яку передається зміст ігрових подій. [21]

Психологічний вплив кольору підтверджується численними науковими дослідженнями. Наприклад, у дослідженні психологів Ендрю Елліота та Маркуса Маєра у 2014 році, присвяченому взаємозв'язку кольору та психологічного

функціонування людини, було встановлено, що різні кольори здатні змінювати емоційний стан, рівень збудження та поведінкові реакції людини. Зокрема, червоний колір часто асоціюється з небезпекою, домінуванням або високою активністю, тоді як синій викликає відчуття спокою та стабільності. [9]

Ще одне відоме дослідження у сфері кольорової психології було проведене А. Вальдесом та А. Меграбіаном у 1994 році, які вивчали вплив кольорових характеристик на емоційні реакції людини. Результати показали, що насичені теплі кольори, такі як червоний або помаранчевий, підвищують рівень емоційного збудження, тоді як холодні відтінки синього та зеленого сприяють відчуттю спокою і зниженню напруги. Подібні результати підтверджують, що колір може активно впливати на психологічний стан гравця під час ігрового процесу. [35]

Різні кольори мають сталі асоціативні значення, які сформувалися у культурі та візуальному мистецтві протягом багатьох років розвитку людини та мистецтва різних культур. Червоний колір традиційно пов'язується з енергією, небезпекою, боротьбою або пристрастю. Саме тому він часто використовується для позначення конфлікту, небезпечних ситуацій або агресивних персонажів. У контексті ігрового дизайну червоний може підсилювати відчуття динаміки та напруження.

Синій колір навпаки асоціюється зі спокоєм, стабільністю та довірою. У багатьох дизайнерських рішеннях він використовується для створення відчуття надійності або раціональності. У настільних іграх синій може використовуватися для позначення нейтральних або підтримуючих елементів.

Зелений традиційно асоціюється з природою, гармонією та безпекою. Він часто використовується у дизайні для створення відчуття рівноваги та комфорту. У деяких іграх зелений колір може символізувати життя, відновлення або позитивні дії.

Фіолетовий колір історично пов'язаний із таємницею, містикою та духовністю. У дизайні та мистецтві він часто використовується для створення атмосфери загадковості або магії. Саме тому фіолетові відтінки часто застосовуються у проєктах із містичною або фантастичною тематикою, як у випадку цієї дипломної роботи.

Чорний колір асоціюється з темрявою, чимось невідомим, небезпекою або владою. У дизайні він може створювати відчуття глибини та драматизму. У поєднанні з контрастними кольорами чорний підсилює відчуття напруження і часто використовується для створення містичної або готичної атмосфери.

Білий колір, навпаки, асоціюється з чистотою, початком та світлом. Він допомагає створити відчуття легкості та простору, а також забезпечує контраст для інших кольорів у композиції.

У сучасному дизайні настільних ігор важливо враховувати не лише окремі кольори, а й їхні поєднання задля вдалої асоціації та необхідних емоцій під час ігрового процесу. Гармонійна кольорова палітра формує єдиний стиль гри та сприяє створенню впізнаваної айдентики. Дизайнери часто використовують обмежену палітру з кількох основних кольорів, щоб уникнути перевантаження візуальної інформації та забезпечити впізнаваність елементів.

Таким чином, колір у настільних іграх виконує комплексну функцію. Він допомагає структурувати інформацію, впливає на емоції гравців та формує атмосферу ігрового світу. Саме завдяки продуманій кольоровій системі дизайнер може керувати настроєм гри, підсилювати напруження або, навпаки, створювати відчуття таємничості та спокою. Це особливо важливо для тематичних ігор із містичною або духовною атмосферою, де колір здатний значною мірою визначати емоційний досвід гравців.

Ще одним важливим елементом графічного дизайну в настільних іграх є типографіка, яка відіграє ключову роль у створенні візуальної ідентичності гри, передачі інформації та формуванні атмосфери. На відміну від інших видів графічної продукції, де текст може виконувати лише пояснювальну функцію, у настільних іграх шрифт стає активним елементом комунікації між дизайнером і гравцем. Саме через типографіку передаються підказки, назви ролей, ігрові інструкції, сюжетні описи та інші елементи, необхідні для розуміння ігрового процесу.

У теорії графічного дизайну типографіка розглядається, як система організації тексту, що поєднує функціональні та естетичні принципи. Як зазначає

дослідниця Робін Ланда, шрифт повинен формувати візуальну структуру повідомлення, допомагаючи користувачу швидко орієнтуватися у змісті, а не лише передавати текстову інформацію. У настільних іграх це особливо важливо, оскільки гравці часто взаємодіють із текстом під час активного ігрового процесу, коли час на читання обмежений. Саме тому дизайнер повинен забезпечити високу читабельність тексту, правильну ієрархію шрифтових елементів і логічну структуру подачі інформації. [26]

Типографіка також виконує важливу емоційну функцію. Форма літер здатна викликати певні асоціації та впливати на сприйняття змісту ще до прочитання тексту. Дослідження у сфері психології шрифтів показують, що люди інтуїтивно пов'язують різні типи гарнітур із певними емоційними характеристиками. Наприклад, класичні антиквені шрифти часто асоціюються з традицією, надійністю та серйозністю, тоді як геометричні гротески сприймаються як сучасні, лаконічні та технологічні. [33] Таким чином, вибір шрифту може значною мірою визначати характер ігрового проєкту.

Наукові дослідження підтверджують, що форма шрифту впливає на швидкість читання та рівень довіри до інформації. Наприклад, у роботах, присвячених когнітивному сприйняттю тексту, було встановлено, що добре структурована типографіка знижує когнітивне навантаження і допомагає швидше обробляти інформацію. Це пояснюється тим, що мозок розпізнає не окремі літери, а цілісні графічні форми слів, тому чіткість контурів та стабільність пропорцій шрифту відіграють важливу роль у процесі читання.

У настільних іграх зазвичай застосовується ієрархічна система типографіки, що складається з кількох рівнів тексту. Перший рівень це заголовкові елементи, які використовуються для назви гри, ролей або важливих дій. Вони часто мають більш декоративний характер і допомагають формувати атмосферу гри. Другий рівень це підзаголовки або короткі пояснення, що структурують інформацію. Третій рівень це основний текст, який повинен бути максимально читабельним і нейтральним за стилем. Важливим принципом у типографіці настільних ігор є баланс між декоративністю та функціональністю. Надто складні або стилізовані шрифти

можуть ускладнювати читання, особливо якщо вони використовуються для великих текстових блоків. Саме тому дизайнери часто поєднують декоративний шрифт для заголовків із простішим гарнітурним шрифтом для основного тексту. Подібна практика дозволяє одночасно підтримувати атмосферу гри та забезпечувати зручність використання компонентів.

Значну роль у типографічному оформленні відіграють також такі параметри, як розмір шрифту, міжрядковий інтервал (інтерліньяж) та міжлітерні інтервали. Правильне співвідношення цих елементів допомагає покращити читабельність тексту та уникнути його перевантаження. У настільних іграх це особливо актуально, оскільки текст часто розміщується на невеликих поверхнях, таких як картки або жетони. Дизайнер повинен враховувати динаміку ігрового процесу, дистанцію читання та освітлення.

Окрім функціонального значення, типографіка є важливим елементом формування стилістичної єдності гри. Шрифти допомагають створити візуальну атмосферу та підкреслити тему ігрового світу. Наприклад, у фентезійних або історичних іграх часто використовуються шрифти з декоративними елементами, що нагадують рукописні або гравійовані літери. У науково-фантастичних іграх, навпаки, переважають геометричні або техногенні шрифти, які підкреслюють футуристичний характер сюжету.

У випадку ігор із містичною або таємничою тематикою, типографіка може відігравати особливу роль у створенні атмосфери. Легкі нерівності штрихів, стилізація під старовинні написи або поєднання тонких і товстих ліній можуть створювати відчуття загадковості та невизначеності. Подібні візуальні прийоми допомагають гравцям швидше зануритися у сюжет гри та відчути її емоційний настрій.

Таким чином, типографіка у настільних іграх є не лише технічним засобом передачі тексту, але й важливим інструментом формування ігрового досвіду. Вона впливає на емоційне сприйняття гри, читабельність інформації та її візуальну ідентичність. Продумане використання шрифтів дозволяє дизайнеру створити

гармонійну систему комунікації, де кожен текстовий елемент логічно вписується у загальну структуру самої настільної гри.

Важливою складовою графічного дизайну настільної гри є створення цілісної візуальної айдентики, що об'єднує всі елементи гри в єдину стилістичну систему. Айдентика включає дизайн коробки, ігрових карток, ілюстрацій, символіки, ігрового поля, допоміжних маркерів та інших компонентів, які формують впізнаваний образ гри. Саме завдяки цілісному візуальному стилю настільна гра може виділятися серед великої кількості інших продуктів на ринку та привертати увагу потенційних гравців.

Дизайн упаковки відіграє не лише естетичну, але й важливу інформаційну та маркетингову роль, адже вона є першим елементом, з яким взаємодіє користувач. На зовнішній частині коробки зазвичай розміщуються назва гри, основна ілюстрація, стилістичні елементи бренду, а також коротка інформація про гру: кількість гравців, рекомендований вік, приблизна тривалість партії та короткий опис ігрової концепції. Така інформація дозволяє потенційному гравцеві швидко сформулювати уявлення про характер гри та її цільову аудиторію. Внутрішнє оформлення упаковки також має важливе значення, оскільки воно забезпечує зручне розміщення компонентів та полегшує організацію ігрового процесу. Для цього використовуються спеціальні вкладки або органайзери, які дозволяють впорядкувати картки, жетони та інші елементи, забезпечуючи швидку підготовку гри до початку партії.

Не менш важливим елементом є дизайн ігрових карток, оскільки саме вони часто виступають основним носієм інформації під час гри. Картки повинні мати чітку композицію, достатній розмір тексту та зрозумілу систему візуальних позначень, що дозволяє гравцям швидко сприймати інформацію навіть у динамічному процесі гри. Використання кольорового кодування, іконографіки та структурованої типографіки допомагає спростити навігацію між різними типами карток та їхніми функціями. Ілюстрації, у свою чергу, виконують не лише декоративну роль, але й сприяють створенню атмосфери гри та підтримують її тематичну концепцію.

Важливим компонентом багатьох настільних ігор є ігрове поле, яке виконує роль центрального простору для взаємодії гравців. Його дизайн повинен бути зрозумілим, композиційно врівноваженим та функціональним. Ігрове поле має містити чітко визначені зони для розміщення елементів гри, логічну структуру руху або взаємодії та зрозумілу систему графічних позначень. При цьому важливо уникати надмірної візуальної перевантаженості, щоб гравці могли швидко орієнтуватися у просторі гри та зосереджуватися на ігровому процесі.

До інших ігрових компонентів можуть належати жетони, фішки, маркери, планшети гравців та різноманітні допоміжні елементи, які забезпечують функціонування механіки гри. Їхній дизайн також має відповідати загальній стилістиці та бути зручним у використанні. Розмір, форма, колір та матеріал таких елементів повинні враховувати ергономічні особливості сприйняття, щоб гравці могли легко розрізняти компоненти та швидко взаємодіяти з ними під час гри. Таким чином, графічний дизайн настільної гри виступає важливим інструментом формування не лише її естетичного вигляду, але й зручності користування, забезпечуючи комфортне сприйняття інформації та позитивний ігровий досвід для учасників гри. [8; 16]

#### **1.4. Огляд графічних тенденцій у сучасних настільних іграх**

Однією з основних тенденцій сучасного дизайну настільних ігор є прагнення до створення цілісної візуальної концепції, у якій усі елементи гри підпорядковуються єдиній стилістичній ідеї. Такий підхід передбачає узгодженість кольорової палітри, типографіки, ілюстрацій та графічних символів. Візуальна єдність дозволяє сформувати впізнаваний стиль гри та посилює її тематичну цілісність. Дизайнери прагнуть створити не просто набір окремих компонентів, а комплексну систему, де кожен елемент, від упаковки до найменших жетонів, підтримує загальну атмосферу та концепцію гри. Подібний підхід сприяє формуванню сильного візуального образу продукту та підвищує його конкурентоспроможність на ринку настільних ігор. [16]

Ще однією важливою тенденцією є активне використання ілюстрації як ключового елемента візуального оформлення гри. Ілюстрації допомагають створити емоційний зв'язок між гравцем та ігровим світом, формують атмосферу та підсилюють наративну складову гри. У сучасних настільних іграх ілюстрації часто виконують не лише декоративну, але й інформаційну функцію, допомагаючи гравцям краще орієнтуватися у змісті карток, ролях персонажів або подіях ігрового процесу. Розробники приділяють значну увагу художньому стилю ілюстрацій, який має відповідати тематиці гри та створювати відповідний емоційний настрій. Наприклад, для пригодницьких або фентезійних ігор характерні деталізовані ілюстрації з багатою кольоровою палітрою, тоді як для абстрактних або стратегічних ігор частіше використовуються більш лаконічні графічні рішення. [36; 4]

Суттєвою тенденцією сучасного дизайну настільних ігор є також використання мінімалістичних графічних рішень, які забезпечують зручність сприйняття інформації та підвищують ергономічність ігрових компонентів. Мінімалізм у дизайні проявляється у використанні простих форм, обмеженої кольорової палітри та чіткої структури композиції. Такий підхід дозволяє уникнути візуального перевантаження та полегшує навігацію між різними елементами гри. Особливо актуальним це є для ігор зі складними механіками, де велика кількість інформації повинна бути представлена у зрозумілій та доступній формі. Використання зрозумілих іконок, піктограм та кольорового кодування дозволяє значно спростити взаємодію гравців з ігровими компонентами та зробити процес гри більш інтуїтивним. [4; 16]

Важливу роль у формуванні сучасних графічних тенденцій відіграє також розвиток типографіки в дизайні настільних ігор. Типографічні рішення впливають на читабельність текстової інформації, швидкість сприйняття правил та комфорт взаємодії гравців з картками ігровими компонентами. У сучасному дизайні настільних ігор перевага надається шрифтам із високим рівнем читабельності, чіткою структурою та достатнім контрастом відносно фону. Водночас типографіка може виконувати й стилістичну функцію, підкреслюючи тематику гри. Наприклад,

у іграх з історичною або містичною тематикою часто використовуються декоративні шрифти, які допомагають створити відповідну атмосферу та посилити емоційне сприйняття гри. [16]

Ще однією характерною особливістю сучасного дизайну настільних ігор є підвищена увага до ергономіки ігрових компонентів. Ергономічний дизайн передбачає створення таких графічних та конструктивних рішень, які забезпечують зручність використання гри у реальних умовах. Це стосується розміру карток, розташування тексту та ілюстрацій, системи кольорового кодування, а також дизайну ігрового поля та допоміжних елементів. Продумана ергономіка дозволяє гравцям швидше орієнтуватися у правилах та елементах гри, що сприяє більш комфортному та захопливому ігровому процесу. [16]

Таким чином, сучасні графічні тенденції у дизайні настільних ігор формуються під впливом різних факторів, серед яких важливу роль відіграють розвиток ігрової індустрії, зміна потреб аудиторії та розвиток технологій графічного дизайну. Поєднання естетичних, функціональних та комунікативних аспектів дозволяє створювати ігрові продукти, які не лише привертають увагу гравців, але й забезпечують високий рівень зручності та емоційного залучення під час гри. [36; 16]

Для жанрів horror, містика, психологічні та містично-фантастичні ігри характерні деталізовані ілюстрації з приглушеною кольоровою палітрою, акцентами на контрасті світла та тіні, а також стилістичними прийомами, що створюють відчуття напруженості або загадковості. [36; 4] Такий підхід дозволяє гравцю відчувати атмосферу світу гри ще до початку ігрового процесу та підвищує емоційну залученість. У грі «Сеанс» це може реалізовуватись через оформлення карток персонажів, ігрового поля, жетонів та додаткових компонентів у єдиному стилі, що підкреслює психологічну та містичну складову.

Для покращення зручності гри та швидкості сприйняття правил активно використовується іконографіка та інформаційна графіка. Це означає застосування чітких символів, піктограм та кольорового кодування, які допомагають гравцям миттєво орієнтуватися у функціях карток, дій персонажів або механіках гри. [4; 16]

Наприклад, карти можуть містити іконки станів, ресурсів або дій, що дозволяє уникнути перевантаження текстом і одночасно підтримує атмосферність гри. Для гри «Сеанс» важливо створити єдину систему візуальної інформації, де всі піктограми та маркування гармонійно інтегровані в стиль ілюстрацій та не порушують загальної естетики.

У сучасних настільних іграх коробка це не лише контейнер для компонентів, а й перший контакт гравця з продуктом, важливий маркетинговий інструмент. Упаковка має бути зовнішньо привабливою, передавати атмосферу гри, містити чітку інформацію про механіку, кількість гравців, час гри та вікові обмеження [36; 16]. Для гри «Сеанс» це означає створення узгодженого дизайну коробки, карток, ігрового поля, жетонів та інструкцій, щоб гравець отримував естетичне задоволення і швидко розумів правила. Важливо також передбачити, що всі компоненти будуть зручно вкладатися в коробку, легкі для переміщення та зберігання, а їхній зовнішній вигляд підкреслюватиме загальний стиль гри. Сучасні ігри активно застосовують принцип іммерсивного дизайну, тобто такого оформлення, що дозволяє гравцеві відчувати себе частиною ігрового світу. Для цього використовуються послідовні стилістичні рішення, уніфікована колірна палітра, деталізовані ілюстрації та продумана типографіка. [16] У «Сеансі» це можна реалізувати через поєднання атмосферного дизайну карток, жетонів та ігрового поля, а також через спеціальні елементи (символи, підказки, декоративні об'єкти), які підсилюють психологічний ефект занурення. Кожен компонент має не лише функціональне, але й емоційне навантаження, що робить гру більш захопливою та багаторівневою для гравця.

## **ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1**

У результаті проведеного теоретичного дослідження встановлено, що настільні ігри є складним та водночас цікавим культурним і соціальним феноменом, який формувався протягом багатьох років в історії та зазнавав трансформацій відповідно до змін у суспільстві. Їх еволюція від сакральних і ритуальних практик до сучасних інтерактивних ігор свідчить про поступове

ускладнення як змістової, так і візуальної складової ігрового процесу. Настільна гра сьогодні виступає не лише засобом дозвілля, але й інструментом комунікації, моделювання соціальної поведінки та взаємодії між людьми.

Аналіз соціально-психологічних ігор дозволив визначити їхню специфіку, як окремого напрямку ігрового дизайну, у якому ключову роль відіграє людський фактор. На відміну від класичних ігор, орієнтованих на випадковість або механічні дії, такі ігри базуються на комунікації, інтерпретації поведінки та прийнятті рішень в умовах невизначеності та асиметрії інформації, яку має кожен гравець під час гри. Це формує унікальний ігровий досвід, що сприяє розвитку емоційного інтелекту, критичного мислення та навичок соціальної взаємодії. Відповідно, структура подібних ігор визначається не лише правилами, але й динамікою взаємовідносин між учасниками.

У ході дослідження також було визначено графічний дизайн, як невід'ємну складову настільної гри. Візуальне оформлення виконує не тільки естетичну функцію, але й забезпечує ефективну передачу інформації, організацію ігрового процесу та формування емоційного сприйняття. Колір, типографіка, композиція та ілюстрації виступають інструментами візуальної комунікації, які впливають на поведінку гравця, швидкість орієнтації в ігровому середовищі, сприйняття інформації та рівень занурення у процес. Таким чином, дизайн постає як система, що поєднує функціональні та художні рішення в єдину логіку взаємодії. Особливу увагу було приділено сучасним тенденціям у графічному оформленні настільних ігор, які демонструють зростання ролі стилістичної цілісності. Сучасні ігри дедалі частіше орієнтуються на створення такого досвіду, у якому всі елементи, від пакування до найменших деталей, працюють на формування атмосфери та залучення користувача. Це свідчить про інтеграцію принципів та правил графічного дизайну, психології та сторітейлінгу у процес створення настільних ігор.

Загалом, результати теоретичного аналізу підтверджують, що настільна гра є багатогранною системою, у якій взаємодіють історичні, соціальні та дизайнерські рішення. Саме ця комплексність створює передумови для подальшого створення

нових ігор або редизайну існуючих, з урахуванням сучасних вимог до візуальної культури та користувацького досвіду. Отримані висновки формують теоретичний "фундамент" для розробки концепції настільної гри «Сеанс», у якій поєднуються містична тематика, соціальнопсихологічна механіка та продумане графічне рішення.

Таким чином, перший розділ дослідження дозволяє окреслити ключові принципи та підходи, які є необхідними для створення сучасного ігрового продукту, що відповідає як функціональним вимогам, так і естетичним, а також здатен впливати на емоційний досвід гравців та соціальну взаємодію.

## **РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ТА ПРОЄКТНІ ОСНОВИ РЕДИЗАЙНУ ГРИ "СЕАНС"**

### **2.1 Аналіз аналогів на ринку настільних ігор**

Сучасний ринок настільних ігор характеризується високим рівнем різноманіття як у механіках, так і у візуальних підходах до оформлення. Особливе місце серед них займають соціально-психологічні ігри, які орієнтовані на комунікацію, взаємодію між гравцями та створення емоційного досвіду. Для розробки настільної гри «Сеанс» необхідно проаналізувати найбільш схожі аналоги, що працюють з атмосферою напруження, механікою прихованих ролей та наративною складовою.

Одним із базових прикладів є гра «Мафія», яка стала класикою соціальнопсихологічного жанру. (див. додаток А, рис.1) Її основою є протистояння двох груп гравців із прихованими ролями, що формує ситуацію постійної невизначеності. Основною перевагою цієї гри є простота правил і сильний акцент на комунікації через те, що ця гра була створена для аналізу поведінки гравців в умовах інформаційної асиметрії для кожного гравця через різноманітність ролей. Проте, з точки зору дизайну, «Мафія» часто має мінімалістичне або навіть умовне оформлення, що не завжди забезпечує достатній рівень занурення в атмосферу. Це створює простір для редизайну, зокрема через посилення візуальної складової та наративу.

Іншим важливим аналогом є гра «Битва за бункер» або "Бункер", яка розвиває ідею прихованих ролей, але вводить більш структуровану систему ігрових механік. (див. додаток А, рис.2) У цій грі значно підвищено рівень стратегічності, оскільки гравці повинні не лише аналізувати поведінку інших, але й планувати свої дії на кілька кроків вперед задля своєї перемоги в грі, оскільки це залежить від переконливості слів кожно гравця та результатів голосування. Візуальне оформлення гри є стриманим, із використанням обмеженої кольорової палітри та чіткої графічної ієрархії, що забезпечує зручність користування та не відволікає від самого процесу гри, але при цьому створює притаманні грі емоції останніх виживших людей та атмосфери апокаліпсису. Такі прийоми допомагають зосередити увагу саме на процесі гри та не відволікати гравців візуальним шумом від отримання інформації на ігрових картках.

Варто також розглянути гру «Вовк в овечій шкурі», яка є варіацією «Шпигун» з більш вираженим тематичним наповненням. (див. додаток А, рис.3) Використання асиметрії інформації серед гравців які є частиною групи вівць та інших, які є частиною групи вовків, дозволяє створити більш емоційно насичене середовище гри. Візуальний стиль у більшості реалізацій цієї гри базується на ілюстраціях в дитячій стилістиці, теплих кольорах для позитивних персонажів та холодних кольорах для негативних персонажів, що сприяє зануренню гравців у атмосферу. Стилiстика гри, водночас із містичністю, завдяки дитячим ілюстраціям дозволяє збільшити вікову групу гравців. Таким чином графічне оформлення та механіка гри дозволяють грати разом як і дітям, так і дорослим, що покращує комунікацію в середині сім'ї.

Також, як аналог, було розглянуто настільну гру “Остання ніч. Перевертні” (“Werewolf”). (див. додаток А, рис.4) Механіка гри базується на “Мафії”, але більш розширена, бо гравці діляться на дві команди та кожен гравець виконує свою унікальну роль. Також у грі не потрібно обирати окрему людину для ролі ведучого, що дозволяє залучити більше людей в ігровий процес. Для більшої зручності є додаток на смартфон або планшет, який виконує роль самого ведучого. Стилiстика гри схожа по атмосфері із “Сеанс”, оскільки вона також складається з містичних

ілюстрованих карток та фішок, що дозволяє грати як дітям, так і дорослим, як в минулому аналозі “Вовк в овечій шкурі”. “Остання ніч. Перевертні” є достатньо впізнаваною на ринку настільних ігор завдяки цілісній графічній та механічній системі. На картках присутні лише назви ролей, без зайвих типографічних та графічних елементів, що дозволяє гравцям зосередити свою увагу на ігровому процесі.

Окрему увагу в контексті стилістичних аналогів варто приділити настільній грі «Вище суспільство» (див. додаток А, рис. 5), яка демонструє яскраво виражений вплив стилістики арнуво. Візуальне оформлення гри базується на декоративній ілюстрації з плавними лініями, орнаментальністю та характерною композицією, що підкреслює естетику кінця ХІХ століття. Особливістю графічного рішення є використання обрамлення персонажів у вигляді декоративних арок, рослинних мотивів та симетричних композицій, що створює відчуття цілісності та завершеності кожного ігрового елемента.

Такий підхід дозволяє не лише формувати візуальну привабливість, але й підсилювати наратив гри, пов’язаний із темою соціального статусу та демонстрації достатку аристократії тих часів. Палітра кольорів гри є стриманою, але водночас насиченою. Переважають теплі відтінки золотого, бордового, зеленого та бежевого, що асоціюються з розкішшю, елегантністю та аристократичністю. Це формує відповідний емоційний фон і впливає на сприйняття ігрового процесу як витонченого та естетично виваженого. Типографіка у грі також підходить під загальну стилістику: шрифти мають декоративний характер, але залишаються достатньо читабельними. Важливо, що текст є частиною ілюстрацій, як частина композиції, а не як окремий елемент. Такий підхід є показовим для створення цілісної візуальної системи гри.

Таким чином, настільна гра “Вище суспільство” може розглядатися, як приклад гармонійного поєднання кольору, ілюстрації та типографіки, що формують впізнавану стилістику та підсилюють тематичне наповнення гри. Подібні принципи є актуальними для розробки гри “Сеанс”, зокрема у створенні атмосферної, декоративної та стилістично єдиної візуальної мови.

Ще одним важливим аналогом для аналізу є настільна гра «Містичне чорнило» (див. додаток А, рис.6), яка демонструє інший підхід до візуального оформлення. Мінімалістичний, але атмосферний, який гарно підходить до оформлення інструкцій до гри «Сеанс», щоб зосередити увагу гравців на тексті та ознайомленні з правилами гри. На відміну від декоративної насиченості ар-нуво, у цій грі використовується стримана графічна стилістика, що базується на контрасті темного фону, світлих та золотих графічних елементів, що створює асоціації з езотерикою, містикою та символічними системами. Такий підхід формує сильний емоційний ефект і одразу задає настрій гри як загадковий і напружений. Композиція ігрового поля та карток є структурованою. Кожен елемент має своє місце, що полегшує сприйняття цілісної вигляду під час гри. Водночас декоративні деталі, такі як орнаменти, символи, астрологічні елементи, не перевантажують композицію, а працюють як акценти, які підсилюють атмосферу.

Важливим аспектом є також функціональність дизайну. Попри складну тематику, візуальна система гри залишається зрозумілою, що досягається завдяки контрасту, повторюваності елементів та обмеженій кольоровій палітрі. Це дозволяє гравцю швидко зчитувати інформацію, навіть у напруженому ігровому процесі.

З точки зору розробки гри «Сеанс», «Містичне чорнило» можна обрати прикладом того, як за допомогою мінімальних засобів можна також створити глибоку атмосферу в деяких елементах настільної гри, наприклад в інструкції. Використання темної палітри, символічних елементів та чіткої композиції може бути ефективним інструментом для передачі містичної тематики та посилення емоційного залучення гравця.

Аналіз аналогів показує, що більшість соціально-психологічних ігор мають сильну механічну основу, але не завжди приділяють достатню увагу комплексному графічному оформленню. Часто дизайн обмежується функціональністю, не використовуючи повною мірою свій потенціал як інструмент емоційного впливу. Водночас сучасні тенденції демонструють зростання ролі візуальної складової, яка стає невід'ємною частиною ігрового досвіду. [16]

Важливим висновком є те, що найбільш успішні ігри поєднують три ключові компоненти: зрозумілу структуру, продуману механіку та цілісний візуальний стиль. Саме ці компоненти дозволяють створити продукт, який не лише виконує розважальну функцію, але й формує емоційний зв'язок із користувачем. [36]

У контексті розробки гри “Сеанс” результати аналізу аналогів дозволяють сформулювати основні напрямки при створенні цілісної стилістики та механіки. По-перше, механіку необхідно зберегти зрозумілою та зручною для швидкої обробки інформації гравцями, та зберегти систему прихованих ролей, яка є основою жанру. По-друге, варто підсилити нарративну складову через використання містичної тематики, що створює унікальний емоційний досвід. Потретє, ключову роль має відігравати графічний дизайн, який повинен не лише інформувати, але й формувати атмосферу гри, яка буде запам'ятовуватись та не конфліктувати з нарративом гри.

Таким чином, аналіз аналогів підтверджує доцільність створення настільної гри “Сеанс”, як редизайну класичної механіки з акцентом на візуальну айдентику та емоційне занурення. Це дозволяє не лише оновити знайому ігрову механіку гри, але й адаптувати її до сучасних вимог користувачів, які очікують від гри не лише процесу, але й цілісного естетичного досвіду.

## **2.2 Обґрунтування вибору тематики гри “Сеанс”**

Аналіз поведінкових моделей споживачів, як чинник формування дизайнерської концепції є не менш важливим для створення якісного продукту на ігровому ринку, оскільки саме їхні очікування, звички та спосіб взаємодії визначають, якою має бути як механіка гри, так і її візуальне оформлення. У сучасному дизайні настільних ігор акцент зміщується з простої естетики на створення цілісного досвіду, де кожен елемент, від кольору до структури карток, впливає на поведінку гравця під час гри. [26; 3]

Для гри “Сеанс” ключовим є розуміння того, що її цільова аудиторія орієнтована не лише на розвагу, а й на соціальний та емоційний досвід. Гравці очікують не просто виконання дій за правилами, а й можливості взаємодіяти,

аналізувати інших учасників і відчувати напругу, пов'язану з невизначеністю. Саме тому поведінкова модель користувача в таких іграх базується на комунікації, інтерпретації інформації та спостереженні, яка часто є неповною або суперечливою, що є притаманним такій механіці гри, як у “Сеанс”. [12]

Однією з основних характеристик поведінки гравців у соціально-психологічних іграх є активна участь у спілкуванні. На відміну від класичних настільних ігор, де взаємодія обмежується ходами або використанням ресурсів, у цьому випадку комунікація стає центральною частиною процесу. Гравці висловлюють припущення, обговорюють, намагаються приховати власні наміри або переконати інших. Це означає, що дизайн гри повинен підтримувати цей процес, тобто не перевантажувати інформацією, а створювати умови для швидкого орієнтування в ситуації та в ролях, тому карти ролей містять на собі лише ілюстрацію персонажу та назву ролі, щоб увага була зосереджена на ігровому процесі, а не на вивченні інформації на ігрових картках. (див. додаток Б., рис. 9)

Ще однією важливою особливістю є схильність гравців до емоційного залучення. Дослідження показують, що ігри з елементами прихованої інформації та невизначеності викликають більш сильні емоційні реакції, ніж ті, де всі умови є відкритими. [29] У контексті гри “Сеанс” це означає, що дизайн має підсилювати атмосферу напруги та загадковості. Саме тому використання контрастів, темної кольорової палітри і символічних елементів є не лише стилістичним вибором, але й способом впливу на поведінку гравця. (див. додаток Б, рис. 7)

Також варто враховувати, що сучасні гравці звикли до швидкого сприйняття інформації через розвиток соціальних мереж, таких як Тік Ток та Інстаграм, де інформаційні відео та пости створюються таким чином, щоб привернути увагу споживача в перші 3 секунди, а загалом їх тривалість від 15 секунд до 1 хвилини. Споживачі не готові витратити багато часу на складні інструкції або перевантажені візуальні елементи. Як зазначається у дослідженнях сучасного ігрового дизайну, користувачі надають перевагу зрозумілим і логічно структурованим системам, де правила та функції елементів можна інтуїтивно зрозуміти. [36; 4] Це безпосередньо впливає на дизайнерські рішення, тому що в актуальних на сьогодні умовах

необхідно використовувати чітку ієрархію, обмежену кількість кольорів і зрозумілі символи.

Окремо слід виділити поведінкову модель, пов'язану з бажанням занурення в атмосферу гри. Для багатьох гравців важливо не лише виграти, а й “прожити” певний досвід. Саме тому велике значення має наратив і візуальна складова. За даними досліджень, сучасні настільні ігри все частіше поєднують механіку з історією, що дозволяє створити більш глибокий зв'язок між гравцем та грою. [5; 3] У випадку “Сеансу” це реалізується через містичну тематику, що можна побачити навіть через логотип, де використовується графічний символ у вигляді чарівної кулі для спиритичних сеансів та пакування у вигляді книги IX ст., що спонукає гравця використовувати свою уяву та підсилює емоційне включення. (див. додаток Б, рис. 10, рис. 11)

Крім того, поведінка гравців часто залежить від соціального контексту та умов. Настільні ігри зазвичай використовуються, як спосіб проведення часу в компанії, тому важливо, щоб вони сприяли взаємодії, а не створювали бар'єри. Це означає, що дизайн має бути зрозумілим для нових гравців, але водночас достатньо цікавим для тих, хто вже має досвід. Баланс між простотою та глибиною є одним із ключових факторів успішності гри.

Аналізуючи ці поведінкові особливості, можна зробити висновок, що дизайн настільної гри “Сеанс” повинен базуватись на кількох принципах: формування емоційної атмосфери, забезпечення швидкого входження у гру, створення зрозумілої візуальної системи та підтримка комунікації між гравцями. Усі ці аспекти безпосередньо пов'язані з поведінкою користувачів і визначають наскільки цікавим та комфортним буде ігровий процес.

Таким чином, аналіз поведінкових моделей споживачів дозволяє сформуванню обґрунтовану дизайнерську концепцію, яка відповідає очікуванням цільової аудиторії. У випадку гри «Сеанс» це означає орієнтацію на емоційний досвід, соціальну взаємодію та атмосферність, що разом створює цілісний ігровий продукт, актуальний для сучасного ринку настільних ігор.

Після аналізу поведінкових моделей потенційних гравців потрібно конкретно визначити їх очікування, потреби та цінності, оскільки саме ці чинники впливають на формування дизайнерської концепції гри. Цільова аудиторія “Сеансу” це переважно молодь та дорослі віком приблизно 16-35 років, які зацікавлені у комунікації, спільному дозвіллі та емоційно насиченому досвіді. Для цієї групи характерне прагнення до живої взаємодії, особливо на фоні перенасичення цифровими форматами спілкування та проведенням свого вільного часу. Однією з ключових потреб цієї аудиторії є потреба у соціальній взаємодії. Настільні ігри, зокрема соціально-психологічні, створюють умови для обговорення, спілкування та спільного прийняття рішень. Дослідження показують, що подібні ігрові формати сприяють розвитку комунікативних навичок, навичок аргументації та формуванню довіри. [29] У випадку гри “Сеанс” ця потреба реалізується через механіку прихованих ролей, яка підштовхує гравців до активної взаємодії один між одним заради цілей однієї чи іншої групи ролей.

Другою важливою потребою є емоційне залучення та переживання нового досвіду. Сучасні гравці очікують від гри не лише розваги, а й певного “занурення” в атмосферу. Як зазначають дослідники, сучасні настільні ігри все частіше будуються навколо створення досвіду, а не лише механіки. [36] Саме тому у грі “Сеанс” використовується містична тематика, яка дозволяє створити загадкову, напружену атмосферу та викликати сильні емоції.

Наступною важливою складовою є потреба у самовираженні та зміні своєї ролі. Ігри з прихованими ролями дають можливість гравцю тимчасово змінити соціальну роль, експериментувати з поведінкою та проявляти себе у нових ситуаціях. Це відповідає ідеям рольової взаємодії, описаним у працях Е. Берна, де гра розглядається, як форма соціального сценарію. [38] У “Сеансі” ця потреба реалізується через різні ролі, які мають власні цілі та моделі поведінки. Також важливою є потреба у зрозумілості та доступності. Навіть при складній тематиці гравці очікують, що правила гри будуть інтуїтивно зрозумілими, а візуальна система логічною. Це підтверджується дослідженнями у сфері дизайну, де підкреслюється важливість чіткої візуальної комунікації та зниження когнітивного

навантаження. [16] Тому графічне рішення “Сеансу” має поєднувати атмосферність із функціональністю.

Окремо варто виділити естетичні очікування аудиторії. Сучасний користувач звертає значну увагу на візуальну якість продукту: ілюстрації, кольорову палітру, стиль оформлення. Візуальна привабливість часто є вирішальним фактором при виборі гри. [5] Саме тому орієнтація на стилістику ар-нуво та містичну естетику у “Сеансі” відповідає очікуванням аудиторії щодо впізнаваного та унікального дизайну.

Щодо орієнтирів цінностей, можна виділити кілька ключових аспектів. Поперше, це цінність спільного досвіду де гра розглядається, як спосіб провести час разом із друзями або знайомими. По-друге, це інтерес до психології та поведінки людей, що особливо актуально для ігор із соціальною взаємодією. По-третє, це прагнення до новизни та нестандартних форматів дозвілля, що пояснює популярність ігор із вираженою атмосферою та тематикою. [4]

Таким чином, цільова аудиторія гри “Сеанс” має комплексні потреби, які поєднують естетичні, соціальні та емоційні аспекти. Враховуючи ці характеристики, є можливість сформуванню цілісної концепції, у якій графічне оформлення, механіка і наратив працюють, як єдина система. Саме такий підхід забезпечує не лише привабливість гри, але також її ефективність, як інструменту соціальної взаємодії.

Наступним та не менш важливим є аналіз соціально-демографічних та психографічних характеристик цільової аудиторії гри “Сеанс”. Це є важливим “фундаментом” для формування цілісної дизайнерської концепції настільної гри, оскільки саме вони визначають не лише візуальні рішення, а й формат взаємодії гравців, складність правил, рівень емоційного залучення та загальний стиль подачі продукту. У контексті розробки гри “Сеанс” цей аналіз дозволяє більш точно адаптувати як графічне оформлення, так і механіку під очікування майбутніх користувачів.

Саме вікова категорія від 16 до 35 років є найбільш активною у споживанні настільних ігор соціального типу, що підтверджується сучасними дослідженнями

ігрової культури. [32] Для цієї групи характерна потреба у самовираженні, комунікації та отриманні нових емоційних вражень. Водночас важливо враховувати, що гравці цього віку вже мають сформовані когнітивні навички, здатні до аналізу поведінки інших людей та логічного мислення, що є необхідною умовою для участі у соціально-психологічних іграх. [12]

Окремо варто звернути увагу на соціальний та освітній рівень аудиторії. Як правило, настільні ігри подібного типу користуються популярністю серед студентів, молодих спеціалістів та представників креативних професій. Це пов'язано з тим, що такі ігри не лише розважають, але й виконують функцію соціального та інтелектуального “тренажера”, дозволяючи учасникам відпрацьовувати навички комунікації, командної взаємодії та аргументації. [34] У цьому контексті гра “Сеанс” може розглядатися, як інструмент неформального навчання, що поєднує розвагу з розвитком.

Психографічні характеристики аудиторії включають стиль життя, інтереси, цінності та мотивацію гравців. Для потенційних користувачів гри “Сеанс” характерною є зацікавленість у спільному дозвіллі, живому спілкуванні та альтернативі цифровим формам розваг. Дослідження показують, що настільні ігри дедалі частіше сприймаються, як спосіб відновлення соціальних зв'язків у середовищі, де значна частина комунікації відбувається онлайн. [32] Саме тому важливим аспектом є створення такого ігрового досвіду, який заохочує учасників до взаємодії.

Ще однією важливою психографічною характеристикою є інтерес до емоційно насиченого досвіду та сюжетних форматів. Гравці, які обирають соціальнопсихологічні ігри, зазвичай прагнуть не лише перемоги, а й процесу, що включає напруження, інтригу, рольову взаємодію та можливість проявити себе у різних соціальних ролях. Як зазначає П. Бут, сучасні настільні ігри формують додатковий рівень досвіду через наратив і контекст, що оточує гру, створюючи так званий «параігровий простір», у якому гравець взаємодіє не лише з правилами, а й із символічним змістом гри. [3] У випадку “Сеансу” це реалізується через містичну тематику, яка підсилює емоційне залучення та створює особливу атмосферу.

Також важливо враховувати рівень відкритості аудиторії до нових вражень. Потенційні гравці “Сеансу” зазвичай мають високий рівень допитливості, інтерес до психології, містики або нестандартних форматів дозвілля. Це означає, що дизайн гри може дозволити собі більш експериментальні рішення як у подачі інформації, так і у візуальному стилі. Водночас необхідно зберігати баланс між оригінальністю та зрозумілістю, щоб гра залишалася доступною для широкого кола користувачів.

З погляду поведінкових особливостей, аудиторія соціально-психологічних ігор схильна до активної участі у процесі обговорень та колективного прийняття рішень. Це означає, що ігрові компоненти повинні бути максимально зручними для швидкого сприйняття, а візуальна система підтримувати динаміку гри, не перевантажуючи гравців зайвою інформацією. Як підкреслюють дослідники, ефективність настільної гри залежить від того, наскільки легко гравці можуть орієнтуватися у правилах та візуальних елементах. [19]

Таким чином, проведений аналіз соціально-демографічних та психографічних характеристик цільової аудиторії дозволяє зробити висновок, що гра “Сеанс” орієнтована на комунікабельну та активну аудиторію, яка цінує емоційний досвід, естетичне задоволення від гри та соціальну взаємодію. Саме ці характеристики визначають ключові вимоги до дизайну гри: емоційна виразність, зрозумілість, стилістична цілісність та здатність підтримувати інтерактивну взаємодію між гравцями. Такий підхід забезпечує не лише привабливість продукту, але і його ефективність, як інструменту соціальної комунікації.

### **2.3 Розробка концептуального та графічного рішення**

Концептуальною основою гри “Сеанс” є ідея моделювання містичного комунікативного простору, у якому гравці взаємодіють через ролі, інтерпретацію поведінки один одного та приховану інформацію. Обрана тематика спіритичного сеансу транслює специфічний наратив, що поєднує елементи напруження, невизначеності та психологічної взаємодії. Такий підхід відповідає сучасним тенденціям у дизайні на ринку настільних ігор, де важливу роль відіграє не лише

механіка гри, а також і контекст у якому вона реалізується. [3] Концепція гри передбачає створення умов, у яких гравець відчуває себе учасником подій, а не лише виконавцем правил, що безпосередньо впливає на рівень емоційного залучення.

Стилістика настільної гри формується на основі містичної та частково готичної та ар-нуво естетики, яка відповідає обраній тематиці. Візуальна мова проекту орієнтована на створення атмосфери загадковості та напруження, що транслюється через використання обмеженої кольорової палітри, характерних ілюстративних елементів та контрастних поєднань. Основу палітри складають темні відтінки (чорний, глибокий фіолетовий, темно-синій, темно-червоний), які асоціюються з невідомим, містикою, ніччю та прихованими процесами, тоді як світлі акценти (білий, холодний блакитний, жовтий) виконують функцію візуальних маркерів, використовуються в картках світлих персонажів. (див. додаток Б, рис. 10; додаток А, рис.7) Такий підхід відповідає принципам кольорової психології, згідно з якими контраст і насиченість кольору впливають на рівень емоційного напруження та сприйняття інформації через асоціації, так як світлі кольори в більшості асоціюються з позитивними персонажами, тоді як темні навпаки, з негативними персонажами. [21]

Особливу роль у стилістичному формуванні гри відіграє типографіка. Шрифтове рішення поєднує декоративні елементи, що підкреслюють містичний характер гри, із достатнім рівнем читабельності для забезпечення зручності використання. (див. додаток Б, рис. 8)

Заголовкові шрифти можуть мати стилізацію під готчні рукописи або гравійовані форми, що асоціюються зі старовинними текстами або окультною символікою, тоді як основний текст виконується більш нейтральною гарнітурою для зручності під час читання та ознайомленням з правилами. Такий контраст дозволяє зберегти баланс між атмосферністю та функціональністю, що є ключовим принципом сучасного графічного дизайну в настільних іграх. [26]

Композиційні принципи проектування визначають, як саме розміщуються візуальні елементи на всіх складових гри, від карток до упаковки. Основним

принципом є забезпечення чіткої візуальної ієрархії, яка дозволяє гравцю швидко орієнтуватись серед інформації під час ігрового процесу. Враховуючи динамічний характер соціально-психологічних ігор, композиція повинна бути без перевантаження деталями, простою для сприйняття. Важливу роль відіграє баланс між графікою і текстом, а також використання негативного простору, який допомагає виділити ключові елементи та зменшити навантаження на гравця.

Окрему увагу приділено модульності композиційних рішень. Оскільки гра складається з різних компонентів (допоміжні елементи, картки ролей, упаковка), важливо зробити її стилістично поєднаною та зберегти функціональність всіх компонентів настільної гри як разом, так і поокремо. Це досягається через повторювані візуальні мотиви та елементи, єдину кольорову палітру та типографіку, яка буде підходити по стилістиці до ілюстрацій гри. Це дозволяє сформувати впізнавану айдентику гри та спрощує взаємодію користувача з її елементами. [16]

Основний підхід також передбачає орієнтацію на досвід гравця, як центральний елемент проектування, оскільки гра створена саме для того, щоб допомогти гравцям спробувати себе в нових ролях та розвинути навички інтуїції, аргументації своїх думок та комунікації з іншими гравцями. Це означає, що всі дизайнерські рішення приймаються з урахуванням того, як саме гравець буде взаємодіяти з грою, тобто як швидко він зможе зрозуміти правила, як легко буде орієнтуватися у ролях, наскільки комфортно сприйматиме інформацію під час активної комунікації. Такий підхід відповідає сучасному розумінню дизайну, як процесу організації ігрового простору, а не лише створення візуальної “оболонки” настільної гри. [34]

Таким чином, стилістичні, композиційні та концептуальні правила проектування гри «Сеанс» формують єдину систему, у якій кожен елемент розкриває загальну ідею створення зрозумілого, емоційно насиченого та візуально цілісного продукту. Поєднання продуманої композиції, містичної стилістики та орієнтування на поведінку гравця забезпечує ефективність гри, як засобу комунікації та створення спільного ігрового досвіду.

Авторська концепція дизайну настільної гри “Сеанс” сформована на поєднанні соціально-психологічної механіки гри, містичного наративу та візуальної системи, що підсилює емоційний досвід гравця. Основною ідеєю проекту є створення ігрового середовища, у якому взаємодія між учасниками стає головною ціллю гри, а графічний дизайн виступає інструментом керування увагою, щоб полегшити процес засвоєння інформації під час ознайомлення з правилами гри, атмосферою та поведінкою гравців.

Вибір тематики спіритичного сеансу є логічним продовженням механіки ігор із прихованими ролями. Такі ігри базуються на невизначеності, недовірі та інтерпретації дій інших учасників, а містична тематика природно підсилює ці емоції та стан гравців. Наприклад, можна порівняти стан людини під час перегляду хорор фільму, коли під час всього фільму людина відчуває напруження та загострює свою увагу на деталях та на тому, що відбувається. Сожі емоції людина відчуває в оточенні невідомого, наприклад під час ворожіння або спіритичного сеансу, коли навіть людина зі скептичним мисленням, може піддатись впливу атмосфери, приглушеного світла, мерехтіння свічок, наявності атрибутів для ворожіння, чогось невідомого та нового. Завдяки цьому виникає більш глибоке занурення у процес гри, оскільки гравці не лише виконують ролі, а й емоційно проживають їх. Такі методи відповідають сучасним принципам ігрового дизайну, де важливу роль відіграє поєднання механіки та наративу в єдину систему ігрового досвіду. [34]

З урахуванням аналізу аналогів можна стверджувати, що авторська концепція “Сеансу” поєднує вже знайомі механіки соціально-психологічних ігор із більш вираженою атмосферною та візуальною складовою. На відміну від класичних ігор із прихованими ролями, де акцент часто робиться на логіці та стратегії, у цьому проекті більша увага приділяється візуальному зануренню та емоційному досвіду. Це дозволяє розширити цільову аудиторію та зробити гру більш привабливою для користувачів, які цінують атмосферу та сюжет, а не прсту послідовність дій та правил, оскільки в даному випадку результат та процес гри завжди відрізняється від попереднього за рахунок того, що це все залежить від

поведінки гравців та рішень, які вони приймають самостійно або під впливом інших гравців та атмосфери настільної гри та її допоміжних атрибутів, таких як свічки, картки та інше.

Таким чином, авторська концепція дизайну гри «Сеанс» базується на поєднанні трьох ключових принципів: відповідності дизайну ігровій механіці, цілісності візуального образу та орієнтації на досвід гравця. Саме цей взаємозв'язок забезпечує ефективність гри, як засобу комунікації, формує унікальний ігровий продукт, який відповідає сучасним тенденціям розвитку настільних ігор та створює емоційне залучення.

Розробка карток ролей є одним із найважливіших етапів, оскільки саме через них гравець отримує свою роль в грі та напрямок взаємодії з іншими учасниками. Основною метою було зробити картки інформативними, але водночас простими для швидкого сприйняття.

На першому етапі визначається структура картки: назва ролі та візуальний елемент, а саме ілюстрований персонаж, за якого буде відігравати людина. Важливо, щоб інформація була подана ієрархічно вдало, найголовніше одразу привертало увагу, а додаткові пояснення не перевантажували простір. Для цього використовується контраст розміру шрифту, кольору та розташування елементів.

Окрему увагу приділено візуальному оформленню ролей. Наприклад, “негативні” ролі можуть мати темніші або більш насичені кольори, тоді як “позитивні” навпаки, світліші або нейтральні відтінки. Це дозволяє гравцю інтуїтивно сприймати характер ролі без необхідності читати великий обсяг тексту. Ілюстрації виконують не лише декоративну функцію, а й допомагають створити образ персонажа, який гравець може емоційно “прожити”.

Форма та розмір карток також підбираються з урахуванням зручності використання, оскільки вони мають легко та зручно триматися в руці, не бути занадто дрібними для читання та не містити зайвих деталей. У результаті картка ролі стає не просто носієм інформації, а інструментом занурення у гру. На даний момент найчастіше зустрічається розмір ігрових карток 63x88 мм (Poker Size), оскільки він картки такого розміру зручно тримати в руці, а типографіка якісна,

оскільки всі графічні та шрифтові елементи можна розпізнати. Також можливий варіант друку карток в розмірі 100x70 мм для ще більш якісного друку ілюстрацій.

Пакування виконує одразу кілька функцій: інформаційну та захисну. Це перший елемент, з яким взаємодіє користувач, тому його дизайн має формувати правильне очікування від гри. На етапі розробки визначається загальна композиція обкладинки: назва гри, центральний образ та додаткові елементи, які підкреслюють тематику та наратив настільної гри. У випадку “Сеансу” важливо передати атмосферу загадковості та містики ще до відкриття коробки. Для цього використовуються контраст, темні кольори та символічні елементи, які натякають на сюжет гри. Дизайн пакування виглядає як вінтажна книга XIX століття з оксамитовою обкладинкою та камінням, що користувалось популярністю в період ар-нуво.

З інформаційної точки зору пакування повинно містити базові дані: назву гри, рекомендований вік, кількість гравців, тривалість гри та короткий опис. Важливо, щоб ця інформація була легко читабельною та логічно розміщеною, без перевантаження деталями. Пакування також продумується таким чином, щоб усі елементи гри зручно зберігалися всередині. Це включає розподіл простору всередині, можливість сортування компонентів гри та їхню фіксацію. Таким чином, пакування стає частиною користувацького досвіду, а не лише зовнішньою оболонкою.

Інструкція є ключовим елементом, який визначає наскільки швидко гравці зможуть ознайомитись з правилами, зрозуміти їх та почати гру. Основною задачею при розробці інструкції є спрощення складної інформації та подача її у зрозумілому та зручному для читача вигляді для швидкого засвоєння прочитаного. На першому етапі формується логічна структура, а саме вступ, підготовка до гри, опис ролей, хід гри та умови перемоги. Важливо, щоб інформація подавалася послідовно та логічно переходила з одного розділу правил в іншу. Текст має бути простим і зрозумілим, без надмірно складних формулювань, щоб його змогли зрозуміти як підлітки 16-ти років, так і дорослі 35-ти років.

Візуально інструкція підтримує загальний стиль гри, використовується та сама кольорова палітра, графічні елементи та шрифти. Для полегшення сприйняття додаються іконки та приклади, які допомагають швидше зрозуміти механіку. Це особливо важливо для нових гравців, які вперше знайомляться з подібним типом ігор та механікою. Інформація подається коротко, але чітко, замість того щоб створювати великий обсяг тексту, який складно сприймати під час гри.

Особливістю гри “Сеанс” є використання додаткових елементів, таких як свічки, які підсилюють атмосферу та створюють ефект занурення за рахунок додаткового м’якого освітлення, що створює напівтемряву. Свічки зазвичай використовуються під час ворожіння, що додатково буде підсилювати атмосферу містики, а такий атрибут матиме пряму асоціацію з грою “Сеанс”, що підвищить її впізнаваність на сучасному ринку настільних ігор. Це нестандартне рішення, яке виходить за межі класичних компонентів настільних ігор на сучасному ринку настільних ігор, але відповідає обраній тематиці. Свічки виконують насамперед емоційну функцію. У поєднанні з дизайном гри це формує цілісний досвід, у якому гравець відчуває себе частиною подій.

З дизайнерської точки зору важливо, щоб свічки відповідали загальній стилістиці гри. Це проявляється у виборі кольору (темні та приглушені відтінки з яскравими акцентами), формі, а також додаванні символічних елементів на упаковці. Водночас необхідно враховувати безпеку використання, свічки не повинні бути надто великими або нестабільними, щоб уникнути ризиків під час гри, тому буде використовуватись підсвічник з плоским дном.

Таким чином, свічки стають не просто декоративним доповненням, а частиною концепції, яка підсилює емоційний ефект і відрізняє гру “Сеанс” від інших аналогів.

В результаті розробка ключових елементів гри “Сеанс” демонструє комплексний підхід до дизайну, де кожна деталь має своє значення. Картки ролей забезпечують зрозумілість ігрового процесу, пакування формує перше враження, інструкція спрощує взаємодію, а додаткові елементи, такі як свічки, створюють

атмосферу. Разом вони формують цілісний продукт, орієнтований на комфорт, емоційне залучення та якісний ігровий досвід.

## **ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2**

У другому розділі дипломної роботи було послідовно розкрито концептуальні та проєктні засади редизайну настільної гри “Сеанс”, що дозволило перейти від теоретичного аналізу до практичного формування цілісного дизайнерського рішення. Основна увага була зосереджена на поєднанні візуальної стилістики, ігрової механіки та особливостей цільової аудиторії, що в результаті дало можливість обґрунтувати доцільність обраних рішень та їхню ефективність.

У підрозділі 2.1 було проведено аналіз аналогів, який показав, що сучасні настільні ігри соціально-психологічного типу мають спільні риси, а саме націленість на взаємодію між гравцями, використання механіки прихованих ролей та активне застосування візуальних засобів для створення атмосфери. Водночас дослідження аналогів дозволило виявити важливу тенденцію: більшість ігор роблять акцент або на стилістиці або на механіці, тоді як повноцінне та якісне поєднання цих складових зустрічається рідше. Це стало основою для формування власного підходу, у якому графічний дизайн розглядається не як доповнення, а як невід’ємна частина ігрового досвіду.

У підрозділі 2.2 було обґрунтовано вибір тематики гри “Сеанс”, яка базується на містичному сюжеті та відповідає особливостям соціально-психологічних ігор. Проведений аналіз поведінкових моделей, очікувань та потреб цільової аудиторії показав, що сучасні гравці прагнуть не лише до розваг, але й до живої комунікації, емоційного занурення та отримання нового досвіду. Визначення соціальнодемографічних і психографічних характеристик аудиторії дозволило сформулювати чітке розуміння того, яким має бути дизайн гри: емоційно виразним, зрозумілим, атмосферним і водночас функціональним.

Особливе значення у цьому розділі має підрозділ 2.3, у якому було визначено стилістичні, композиційні та концептуальні засади проєктування. Було встановлено, що ефективний та якісний дизайн настільної гри базується на

узгодженості всіх елементів, від типографіки та кольору до структури ігрових компонентів. Розроблена концепція гри “Сеанс” ґрунтується на ідеї створення цілісного емоційного досвіду, де кожен візуальний елемент підтримує атмосферу та сприяє взаємодії між гравцями.

У межах практичної частини було детально розглянуто процес створення ключових компонентів гри: карток ролей, інструкції, пакування та додаткових елементів, зокрема свічок як засобу підсилення атмосфери. Встановлено, що саме комплексний підхід до проектування забезпечує зручність використання гри, її емоційну насиченість та візуальну привабливість. Кожен елемент виконує не лише функціональну роль, але й бере участь у формуванні загального сприйняття продукту.

Узагальнюючи результати 2-го розділу, можна зробити висновок, що дизайн настільної гри “Сеанс” базується на використанні теоретичних знань і практичних рішень, орієнтованих на користувача. Графічний дизайн у цьому випадку виступає не лише засобом оформлення, а й інструментом організації ігрового процесу, керування увагою гравців та формування атмосфери. Запропонована концепція дозволяє створити конкурентоспроможний продукт, який відповідає сучасним тенденціям розвитку настільних ігор на сучасному ринку і враховує потреби цільової аудиторії.

Таким чином, результати власного аналізу, дослідження інформації та створення даного проєкту підтверджують, що якісний дизайн є ключовим фактором успішності настільної гри, а його продумане та вдале застосування дозволяє значно підвищити рівень залучення гравців та сформувати цілісний ігровий досвід гравців.

## **ВИСНОВКИ**

У результаті виконання дипломної роботи було досліджено особливості створення настільної гри, як комплексного об’єкта графічного дизайну та створено дизайн настільної гри «Сеанс». У межах роботи було розглянуто теоретичні та практичні аспекти створення сучасної настільної гри, проаналізовано роль

візуальної комунікації у формуванні емоційного сприйняття користувача, а також визначено значення графічного дизайну у побудові цілісного ігрового середовища.

Під час дослідження було встановлено, що настільні ігри сьогодні виконують не лише розважальну функцію, але й виступають засобом соціальної взаємодії між людьми. Соціально-психологічні ігри сприяють розвитку комунікації, вмінню аналізувати поведінку інших учасників, формуванню навичок прийняття рішень та аргументації. У процесі гри учасники отримують спільний емоційний досвід, що робить настільні ігри важливим елементом сучасного дозвілля.

У теоретичній частині дипломної роботи було проаналізовано історію розвитку настільних ігор, особливості їхнього графічного оформлення та принципи створення візуальної айдентики ігрового продукту. Також було досліджено вплив кольору, типографіки, композиції та ілюстрації на поведінку гравців та сприйняття атмосфери гри під час ігрового процесу. Проведений аналіз дозволив визначити основні вимоги до створення візуально цілісного та функціонального дизайну настільної гри.

У практичній частині роботи було проведено аналіз сучасних аналогів настільних ігор у жанрі містики, із соціальною взаємодією та психологічною напругою. Особливу увагу приділено дослідженню стилістичних рішень, принципам створення карток персонажів, оформленню пакування та побудові атмосферного візуального середовища. Аналіз аналогів допоміг сформулювати власну концепцію гри «Сеанс» та визначити основні напрями під час створення гри.

На основі проведеного аналізу було розроблено концепцію настільної гри «Сеанс», яка поєднує соціально-психологічну механіку, містичну тематику та стилістику dark academia з елементами готичної естетики XIX століття. Основною ідеєю проекту стало створення атмосферної гри, у якій візуальна складова підсилює емоційне занурення гравців та формує напружену атмосферу спіритичного сеансу.

У процесі роботи було створено основні елементи гри: логотип, комплект карток ролей, пакування у формі книги, інструкцію до гри та декоративне

додаткових графічних елементів. Усі складові настільної гри виконані в єдиній стилістиці та побудовані на принципах композиційної цілісності, зручності сприйняття інформації та контрасту. Особливу увагу приділено деталям, які формують атмосферу гри та роблять її візуально впізнаваною.

Під час створення дизайну враховувалися особливості цільової аудиторії, а саме молоді та дорослих гравців, які зацікавлені у сюжетних, соціально орієнтованих та атмосферних настільних іграх. Було визначено, що для цієї аудиторії важливими є емоційне занурення, зручність користування, візуальна естетика та можливість взаємодії між учасниками гри. Саме тому дизайн проєкту спрямований не лише на декоративність, але й на створення цілісного та зручного користувацького досвіду.

Отримані результати підтверджують, що графічний дизайн відіграє важливу роль у створенні сучасних настільних ігор, оскільки впливає на емоційне сприйняття, загальне залучення користувача до ігрового процесу та атмосферу. Розроблена настільна гра «Сеанс» демонструє можливість поєднання візуальної естетики, наративу та ігрової механіки в єдину систему, спрямовану на створення унікального досвіду для гравців.

Таким чином, поставлені у дипломній роботі мета та завдання були виконані у повному обсязі. Результати дослідження та створений дизайн-проєкт можуть бути використані як практичний приклад розробки авторської настільної гри та основа для подальших досліджень у сфері графічного дизайну й проєктування ігрових продуктів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Attia P. The Full History of Board Games // Medium. 2016. URL: <http://surl.li/uemfl>
2. Berlin B., Kay P. Basic Color Terms: Their Universality and Evolution. CSLI Stanford University Cordura Hall, 1969.
3. Booth P. Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games. New York : Bloomsbury, 2015.
4. Castle S. Board Game Types Explained: A Beginner's Guide to Tabletop Gaming Terms // Dicebreaker. 2021. URL: <https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/feature/board-game-types-explained>
5. Creativity in Board Games: Inspiring Innovative Approaches. URL: <https://www.mirrorreview.com/creativity-in-board-games/>
6. Dissidend. Психологія шрифтів. URL: <http://surl.li/uemev>
7. Domestika. Illustration Tutorial: Drawing Composition Basics. URL: <http://surl.li/uemfy>
8. DuPuis S., Silva J. Package Design Workbook: The Art and Science of Successful Packaging. Beverly : Rockport Publishers, 2011.
9. Elliot A., Maier M. Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans // Annual Review of Psychology. 2014. URL: <https://www.annualreviews.org/content/journals/10.1146/annurev-psych-010213-115035>
10. Fifteen. How Colour Influences Our Decision: Colour Psychology in Design. 2018. URL: <https://www.fifteendesign.co.uk/blog/colour-psychology-design/>
11. GameHub ONPU. Лекція 4 — Особливості використання механіки настільних ігор. Метод канва-орієнтованого дизайну ігор. 2021. URL: <http://surl.li/uemds>
12. Gobet F., Retschitzki J., de Voogt A. Moves in Mind: The Psychology of Board Games. Hove, East Sussex, UK : Psychology Press, 2004.

13. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994.
14. Brainlab. Як створити правильний логотип: основні правила та рекомендації. URL: <http://surl.li/uemfd>
15. Гаврутенко В. М. Шрифт як об'єкт графічного дизайну // Час мистецької освіти : зб. матеріалів доп. учасн. VIII Всеукр. наук.-практ. конф. Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2020. Ч. II. С. 30–34.
16. Гаманець А. Особливості оформлення сучасних настільних ігор // Електронний архів відкритого доступу Харківського національного університету радіоелектроніки. 2020. URL: <http://openarchive.nure.ua/handle/document/18387>
17. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів / пер. з англ. О. Любенко. Київ : ArtHuss, 2019.
18. Жанри настільних ігор // ТакаГра. URL: <https://takagra.com.ua/zhanri/>
19. Ісаєнко Т. Застосування сучасних технологій при розробці карткових настільних ігор // Електронний архів відкритого доступу Харківського національного університету радіоелектроніки. 2020.
20. Історія настільних ігор // Lord of Boards. 2018. URL: <https://lordofboards.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr/>
21. Іттен Й. Мистецтво кольору: суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва / пер. з нім. С. Святенко. Київ : ArtHuss, 2022.
22. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку // Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення і проблеми розвитку. 2022.
23. Коротка історія настільних ігор // Nastolka. 2023. URL: <http://surl.li/uefft>
24. Костюченко О., Михайлова Р. Стратегії кольору в сучасному бренд-дизайні // Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2022.

25. Куленко М. Я. Графічний дизайн: мистецтво шрифту. Книга 1 : навчальний посібник / за ред. Є. А. Антоновича. Київ : Альтерпрес, 2011.
26. Ланда Р. Graphic Design Solutions. 6th ed. Boston : Cengage Learning, 2018.
27. Максимец С. Шпигуй, бешкетуй, завойовуй: як роблять настільні ігри в Україні // Вікенд у Києві. URL: <http://surl.li/uefhd>
28. Механіки настільних ігор — погляд зсередини // Geekach. 2019. URL: <https://geekach.com.ua/mekhaniki-nastolnykh-igr-vzglyad-iznutri/>
29. Мілютіна К. Л., Мокроусова А. А. Потенціал впливу гри в настільні ігри на показники когнітивних здібностей та прийняття рішень // Problems of Modern Psychology. 2022. № 2.
30. Настільні ігри народів світу (різних країн) — ТОП кращих всіх часів // Nosorog.net. URL: <http://surl.li/uemel>
31. Раф К. Теорія розваг для ігрового дизайну. Київ : ArtHuss, 2023.
32. Rogerson M. J., Gibbs M. Finding Time for Tabletop // Games and Culture. 2016. Vol. 13. No. 3. P. 280–300.
33. Sadko Y. 10 Qualities of Fonts and Their Use in Design // Medium. URL: <http://surl.li/uemgm>
34. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington, MA : Morgan Kaufmann Publishers, 2008.
35. Valdez P., Mehrabian A. Effects of Color on Emotions // Journal of Experimental Psychology. 1994.
36. What Makes a Board Game Great. URL: <https://canecto.com/what-makes-a-board-game-great/>
37. Бліндюк М. Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція // Суспільне Культура. 2021. URL: <https://suspilne.media/culture/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencia/>
38. Берн Е. Ігри, в які грають люди.
39. Які бувають настільні ігри // Osvito. 2020. URL: <http://surl.li/uefhz>

40. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації графічний дизайн університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.
41. Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32.
42. Брильов С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. АРТ-платФОРМА. 2025. С. 268–281. DOI: 10.51209/platform.2.12.2025.268-281 \
43. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Трансформація образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи (на прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless). *Теорія та практика дизайну*. 2026. № 2 (40). С. 327–333. DOI: 10.32782/2415-8151.2026.40.31
44. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Академічна художня школа як основа формування візуальної культури та національної ідентичності: український досвід в образотворчому мистецтві та дизайні. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2026. № 3. С. 47–51.
45. Брильов С. В., Кочубей М. С. Роль академічної школи в розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в сучасних умовах. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2026. Вип. 97, т. 1. С. 106–111. DOI: 10.24919/2308-4863/97-1-15
46. Гаркін, П. В. Афішна тумба в історії київської реклами. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 64–73.
47. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. *Арт-простір*. 2024. Вип. 4. С. 228-231.
48. Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : КСУБГ, 2024. 120 с.
49. Єфімов Ю. В., Синявська Н. В., Рибінський Б. А. Національні кольори в рекламних макетах як елемент візуального опору та національної

- самоідентифікації. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С.118–123.
- 50.Задніпрятий Г. Т. Каліграфія–прекрасна гілка на дереві шрифтів. АРТ-ПРОСТІР, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
- 51.Задніпрятий Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
- 52.Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
- 53.Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.
- 54.Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
- 55.Карпов В.В. Тоталітарне мистецтво та мистецтво спротиву в Україні ХХ століття за дослідженням Олексія Роготченко. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 118-125.
- 56.Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., Штрамило, О. В. Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 134–147.
- 57.Карпов, В. В., Марченко, А. А., Мельник, М. Т. Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С.173–179.
- 58.Корж-Радько Л. А., Радько К. В. Живописний світ натюрмортів володимира радька: від академії до авангарду. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С. 176–185.
- 59.Кошка А. Д., Здор О. Г., Лихолат О. В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі

- авторського дизайну до твору Івана Франка). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 3. С. 60–69.
60. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва, В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни ОЗ»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98.
61. Лихолат, О. В. Стратегічні вектори професійної підготовки магістрів графічного дизайну в Україні в контексті європейської інтеграції та технологічної трансформації. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 27.
62. Лихолат, О. В., Здор, О. Г., Безпала, М. А. Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (2), С. 261–276.
63. Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О.. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 138-146.
64. Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С. 434–446. \_
65. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Овдійчук Т. В. Дизайн бренду музичного лейблу як інструмент візуальної комунікації у цифровому музичному середовищі (на прикладі розробки бренду DM.MEDIA). *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (3), С.200–211.
66. Снігур В. І. Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років : дис. ... д-ра філософії в галузі мистецтвознавства : 023. Київ, 2026. 349 с.

67. Туркотенко, П. О., Волгін, Ю. Є., & Карпов, В. В. (2026). Айдентика мотиваційного мобільного застосунку «ТТОГ». *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 139–149.
68. Штрамило, О. В., Волгін, Ю. Є., Єфімов, Ю. В., Рибінський, Б. А., & Миронова, Г. А. (2026). Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 556–562.
69. Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart // Cultural and Arts Studies of National Academy of Culture and Arts Management. Lviv-Torun, Liha-Pres, 2019. P. 117 – 133.
70. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: НАКККиМ, 2018.
71. Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111.

## ДОДАТКИ А



Рисунок 1. Настільна гра «Мафія»

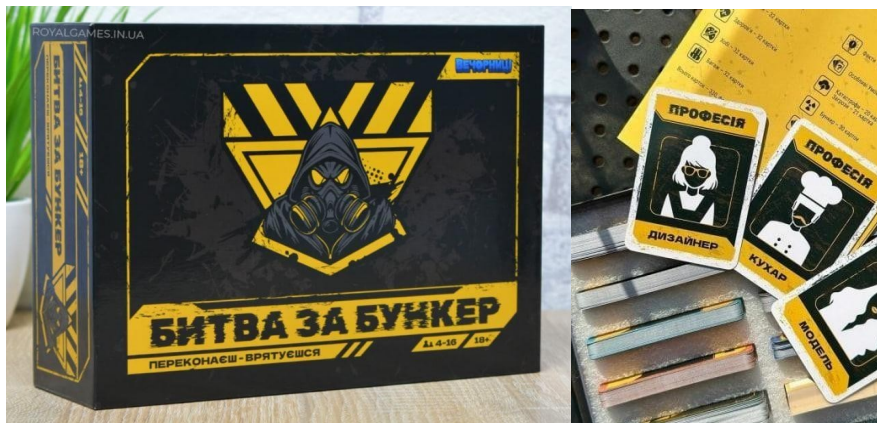


Рисунок 2. Настільна гра «Битва за бункер»



Рисунок 3. Настільна гра «Вовк в овечій шкурі»



Рисунок 4. Настільна гра «Остання ніч. Перевертні»

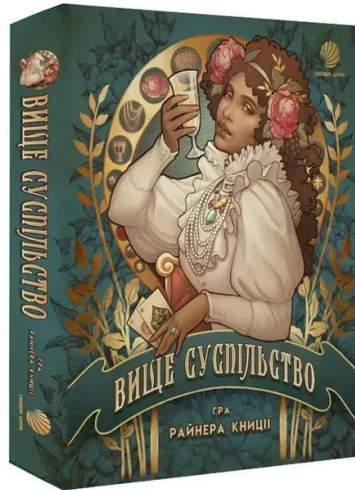


Рисунок 5. Настільна гра «Вище суспільство»



Рисунок 6. Настільна гра «Містичне чорнило»

## ДОДАТКИ Б



Рисунок 7. Кольорова палітра гри «Сеанс»

**SPECTRAL SC**  
**EXTRABOLD/LIGHT**  
А А, Б Б, В В, Г Г, Г Г, Д Д, Е Е

ARTHUR GOTHIC  
REGULAR

А а, Б б, В в, Г г, Г г, Д д, Е е

Рисунок 8. Шрифти гри «Сеанс»



Рисунок 9. Картки ролей



Рисунок 10. Основний варіант логотипу гри «Сеанс», варіація в негативі та з охоронними полями



Рисунок 11. Пакування ззовні та всередині



Рисунок 12. Інструкція гри «Сеанс»



Рисунок 13. Мішечок для карт



Рисунок 14. Маски для очей



Рисунок 15. Стікери