

**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:

**РЕДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МОНОПОЛІЯ»**

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

Здобувач вищої освіти:  
**Сокіра Дар'я Олександрівна**  
група ГДб-1-22-4.0з  
Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:  
Старша викладачка кафедри дизайну  
**Балабуха Наталія Миколаївна**

Рецензент: \_\_\_\_\_

Київ — 2026

## АНОТАЦІЯ

Сокіра Д. Редизайн настільної гри «Монополія». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 48 с.

Кваліфікаційна робота присвячена проектуванню дизайну настільної гри «Монополія» для дитячої аудиторії. У дослідженні розглянуто історичні, психологічні та дизайнерські аспекти розвитку настільних ігор, а також їхню роль як інструменту візуальної комунікації та соціалізації. Особливу увагу приділено вивченню цільової аудиторії дітей віком від 6 років, їх когнітивних, емоційних та поведінкових особливостей, а також вимог до сприйняття ігрового контенту. Проаналізовано аналоги гри «Монополія» та сучасні підходи до адаптації економічних настільних ігор для дітей, а також гігієнічні вимоги до друкованої продукції. На основі проведеного аналізу сформовано авторську концепцію дизайну настільної гри, що поєднує спрощені ігрові механіки, візуальну привабливість та орієнтацію на вікові особливості користувачів. У межах практичного етапу створено дизайн настільної гри, включаючи ігрове поле, картки, ігрові елементи та пакування. Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського проєкту, що відображає поєднання функціональності, естетики та ефективної візуальної комунікації.

Ключові слова: графічний дизайн, «Монополія», настільна гра, економіка, психологія, діти, «Котополія», коти, риба.

Кваліфікаційна робота містить результати власного дослідження та авторського проектування. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів відбувалося з дотриманням академічної доброчесності та мають посилання на відповідне джерело.

\_\_\_\_\_ Сокіра Д.О.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	5
<b>РОЗДІЛ I. АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР</b> .....	2
1.1 Історичні та психологічні дослідження контексту настільних ігор.....	8
1.2 Аналіз цільової аудиторії.....	2
1.3 Аналіз аналогів гри «Монополія».....	15
1.4 Вимоги до друкованої продукції для дітей.....	18
Висновки до розділу 1.....	21
<b>РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ ДИЗАЙНУ «МОНОПОЛІЇ»</b> .....	23
2.1 Визначення стилістичних та концептуальних рішень для дизайну гри.....	23
2.2 Розробка візуальної концепції для елементів гри.....	30
Висновки до розділу 2.....	33
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	35
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	39
<b>ДОДАТКИ</b> .....	43

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Актуальність дослідження зумовлена зростанням інтересу до настільних ігор як засобу розвитку, навчання та організації дозвілля дітей молодшого віку. У сучасному українському середовищі спостерігається недостатня кількість адаптованих дитячих настільних ігор українською мовою, які були б орієнтовані на дітей віком від 6 років, та більшість існуючих ігор або мають складні правила та механіки, що є важкими для сприйняття молодшими дітьми, або ж не враховують особливості їх сприйняття.

Крім того, значна частина популярних настільних ігор представлена іноземними аналогами, що не завжди підлаштовані під потреби українського культурного та мовного середовища. Це створює потребу у розробці якісного вітчизняного продукту, який поєднував би зрозумілі правила, привабливе візуальне оформлення та елементи, спрямовані на розвиток логічного мислення, комунікативних навичок і уяви дітей. Саме тому створення дитячої настільної гри українською мовою є актуальним та соціально важливим напрямом сучасного дизайну ігрової продукції.

**Стан наукової розробки проблеми.** Стан наукової розробки проблеми свідчить про те, що настільні ігри досліджуються у різних галузях, таких як історія, психологія, дизайн тощо. Їх походження та розвиток розглядаються як частина культурної спадщини [14; 15], а еволюція настільних ігор, зокрема «Монополії», у контексті формування цієї ж індустрії [6; 10]. У межах дизайну ігри представляють з себе саме комплексні системи, що поєднують механіку, взаємодію та візуальну комунікацію [7; 14], при цьому роль дизайну у сприйнятті інформації є високою [16; 17]. Психологічні дослідження показують, що ігри позитивно впливають на когнітивний розвиток та соціалізацію дітей, з урахуванням особливостей їхнього мислення [1; 3; 25; 28]. Водночас, попри зростання ринку [4; 8], питання комплексного проектування ігор для дітей із урахуванням як механік, так і візуального оформлення залишається недостатньо дослідженим.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових видань, керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. № 5).

**Мета дослідження.** Розробити редизайн гри «Монополія» для дітей 6+

У відповідності до визначеної мети кваліфікаційної роботи авторкою були визначені такі **завдання**:

- Проаналізувати історію виникнення настільних ігор та створення «Монополії»;
- Визначити особливості аудиторії, тобто дітей віком від 6 років;
- Проаналізувати державні настанови щодо друкованої продукції для дітей
- Дослідити іноземні аналоги економічних настільних ігор для дітей;
- Створити продукт, що зацікавить дану аудиторію.

**Об'єкт дослідження** – Створення настільних ігор для дітей віком 6+

**Предмет дослідження** – особливості створення візуального стилю та ігрових елементів дитячої настільної гри українською мовою

**Методи дослідження.** У процесі дослідження використано такі методи: аналіз і синтез для опрацювання теоретичних джерел; історико-мистецтвознавчий та порівняльний аналіз – для вивчення розвитку та сучасних прикладів геймдизайну для дітей; візуально-композиційний аналіз – для дослідження художніх засобів, що використовують іноземні приклади ігор для

дітей; проєктний метод і метод моделювання – для створення практичної частини кваліфікаційної роботи.

**Теоретичне значення.** Теоретичне значення роботи полягає в узагальненні та систематизації наукових і практичних підходів до формування дизайну дитячої продукції у вигляді ігор для дітей, а також у поглибленні уявлень про важливість такої продукції в сьогоденні

**Практичне значення.** Практичне значення роботи полягає у можливості використання розробленої концепції адаптованої настільної гри під дитячу аудиторію в реальних умовах з дітьми віком 6 років і більше, а також у навчальному процесі з дисциплін графічного та комунікаційного "дитячого" дизайну

**Апробація результатів дослідження.** Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 11 листопада 2025 року) та «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2026 року).

Сокіра Дар'я. ВПЛИВ НАСТІЛЬНИХ ІГОР НА КОГНІТИВНІ ЗДІБНОСТІ ТА МЕНТАЛЬНЕ ЗДОРОВ'Я ВІЙСЬКОВИХ ТА ЦИВІЛЬНИХ. *Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни.* Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол. : О. В. Ковальчук (голова), М. І. Циганик, В. В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 308 с. С. 248-250.

Сокіра Дар'я. ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ЯК ІНСТРУМЕНТ ЗАЛУЧЕННЯ АУДИТОРІЇ: ВИКОРИСТАННЯ ОБРАЗУ КОТІВ У РОЗРОБЦІ НАСТІЛЬНИХ

ІГОР. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2026 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. С. 233-235.

**Структура:** робота складається зі вступу, двох розділів, шести підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи із додатками складає 48 сторінок, основний текст – 37 сторінок, додатки – 7 сторінок.

## РОЗДІЛ I

### АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

#### 1.1 Історичні та психологічні аспекти дослідження настільних ігор

Настільні ігри є одним із найдавніших видів людської діяльності, що поєднує розвагу, соціалізацію та напрацювання різного роду навичок. Протягом всього існування людства настільні ігри виконували різноманітні функції: від навчання людей навичкам для соціалізації та виживання, до інструменту для відпочинку душі й тіла. Настільні ігри існували не лише як форма дозвілля, але і як культурний феномен всього людства, що підтверджується навіть сьогоденними іграми. Вони відображають соціальні процеси, економічні відносини та культурні особливості різних історичних епох, що дозволяє розглядати їх як важливий елемент матеріальної культури суспільства [12, 30]

Історія настільних ігор бере свій початок з 31 століття до нашої ери. Археологічні знахідки свідчать про існування подібних розваг у Давньому Єгипті, Месопотамії та Китаї. Такі ігри, як «Сенет» або «Королівська гра Ура», мали не лише розважальну функцію, а й ритуальну. Вони часто використовувалися для моделювання життєвого шляху людини та символічного відображення соціальних процесів [12]. З розвитком цивілізацій настільні ігри поступово ставали більш структурованими та орієнтованими на навчання логіці, навичкам стратегії та загальним розвитком. Зокрема у період Давньої Русі настільні ігри також виконували функцію соціалізації та передачі культурного досвіду між поколіннями [30].

Особливий етап історії настільних ігор припадає на XIX–XX століття, коли вони почали перетворюватися на комерційний продукт масового виробництва. Саме в цей період з'являються перші масштабні видавництва, ігри набувають більш чіткої структури та правил. Розвиток друкарських технологій та індустріалізації сприяв стандартизації ігрових компонентів та поширенню настільних ігор серед широких верств населення [13]. Одним із найвідоміших прикладів такого розвитку є гра «Монополія», яка стала символом комерційного успіху настільних ігор та є об'єктом дослідження теми дипломної роботи [17]

«Монополія» була запатентована у 1935 році Чарльзом Дарроу, після чого компанія "Parker Brothers" розпочала випускати її для масового споживача [17]. Завдяки простій механіці, що симулює економіку, гра швидко стала популярною у по світу. Вона моделює процеси, що відбуваються на ринку: накопичення капіталу, купівлі нерухомості та монополізації, демонструючи наслідки концентрації ресурсів у руках окремих гравців. Гра в «Монополію» перетворюється на мініатюрну модель економічної системи, у якій гравці можуть спробувати себе в ролі підприємця та розвинути свої навички комунікації, стратегічного мислення та ведення переговорів [9].

Водночас історія створення цієї гри є значно складнішою та багатограннішою. Дослідники зазначають, що прототипом «Монополії» була гра «The Landlord Game», створена американською винахідницею Елізабет Меггі у 1904 році. Її метою було продемонструвати монополізацію ринку та те, як монополізація спричиняє суттєвий дисбаланс та нерівність в економіці, що узгоджується з ідеями Генрі Джорджа про зростання багатства поряд із зростанням бідності [7]. Згодом ця ідея була перероблена у комерційну гру, що зосереджена більше на розважальному аспекті, для широкої аудиторії. Дослідники та журналісти висловлюють думку про те що це була інтелектуальна крадіжка патенту пані Меггі через те, що правила, дизайн та механіки були незмінні, та були подані на патентування знову, але Чарльзом Дарроу, що є підґрунтям для думки про незаконне привласнення: "Darrow copied the layout of the board, the rules of play..." [18]. Настільні ігри можуть бути інструментом для відображення соціально-економічних ідей і водночас змінювати своє значення від контексту до контексту та способу подання.

Візуальна складова також відіграє важливу роль у популярності будь-якого продукту, де потрібна візуальна складова, а це переважна більшість сучасних продуктів. Наприклад, графічний стиль класичної «Монополії» формувався ілюстратором Даніелем Фоксом, який створив впізнаваний образ Містера Монополії [15], що став символом гри, що впізнається в кожному куточку світу. Візуальні елементи, зокрема ілюстрації, типографіка та композиція ігрового поля

формують айдентику гри та впливають на сприйняття гравців. Згідно з теоріями кольору та форми, гармонійне поєднання кольорових рішень і композиції значно впливає на емоційне сприйняття об'єкта користувачем [16, 17]

Таким чином, настільні ігри стають не лише системою правил та обмежень зі своєрідними механіками, але й повноцінним дизайнерським продуктом, який приємно тримати в руках та мати у своїй власності.

Сучасні дослідження у сфері теорії дизайну настільних ігор підкреслюють, що їх створення потребує комплексного підходу. Згідно з концепціями теорії дизайну ігор, успішна настільна гра поєднує кілька ключових компонентів: механіку, наратив, взаємодію гравців та візуальну комунікацію [6, 14]. Саме баланс між цими елементами визначає ефективність ігрового досвіду та рівень залученості користувачів. Важливу роль у цьому процесі відіграє графічний дизайн, який забезпечує зрозумілість правил, логічну структуру ігрового поля та емоційне занурення гравця у світ гри.

Окрім історичного аспекту, настільні ігри активно досліджуються у психології. Вчені відзначають, що вони мають значний вплив на когнітивні можливості людини. Зокрема, участь у настільних іграх розвиває пам'ять, логічне мислення, концентрацію уваги та стратегічне планування, а також сприяє покращенню когнітивної гнучкості та здатності до прийняття рішень [ 1]. Учасники гри аналізують ситуацію, приймають рішення в умовах обмежених ресурсів та конкуренції, що активізує різноманітні процеси в головному мозку.

Продовжуючи тему з впливом на когнітивні здібності, наукові дослідження демонструють, що настільні ігри добре впливають на соціальні навички. Гра в своїй основі закладає взаємодію між учасниками, переговори та співпрацю. Завдяки цьому розвиваються комунікативні здібності, навички командної роботи та емпатія [2]. Особливо важливо є те, що настільні ігри являють собою безпечне середовище соціальної взаємодії, в якому люди можуть експериментувати з різними моделями поведінки без серйозних наслідків.

Настільні ігри можуть використовуватися як ефективний інструмент навчання, як показують окремі дослідження. У навчальному процесі це підвищує

мотивацію студентів, що дозволяє подавати інформацію в інтерактивній формі. Гравці отримують знання та застосовують їх на практиці для кращого засвоєння матеріалу [8, 14]. Саме тому настільні ігри дедалі частіше використовуються в освітніх програмах та різноманітних курсах закордоном.

Крім освіти, настільні ігри можуть також допомогти в психології та лікуванні різних станів, з якими стикається людина. Дослідженнями встановлено, що участь в ігровій сесії з іншими людьми допомагає зменшити стрес та тривожність, що, в свою чергу, покращує емоційний стан і сприяє соціальній інтеграції [18]. У деяких випадках ігрові методики знаходять застосування у практиці розвитку когнітивних здібностей у дітей або підтримки соціального життя у людей похилого віку. Відповідно, це може слугувати свого роду профілактикою порушень роботи мозку.

Відзначимо також сучасні тенденції розвитку індустрії настільних ігор. За останні двадцять років ринок значно зріс і перетворився на важливу частину культурної та соціальної складової індустрії. Згідно з дослідженнями українського ринку, популярність цього виду дозвілля зростає, а видавництва активно займаються локалізацією міжнародних проєктів та створенням власних, унікальних продуктів [23]. Водночас на ринку посилюється конкуренція, що дає стимул для розробників приділяти належну увагу як механікам гри, так і її візуальному оформленню й підходу до гри, більш дорослому чи більш дитячому.

Розвиток сучасних технологій також впливає на еволюцію настільних ігор. З'являються гібридні формати, що поєднують фізичні компоненти гри з цифровими елементами, такими як мобільні додатки або доповнена реальність. Це розширює ігровий досвід та відкриває нові можливості взаємодії. Проте у таких умовах традиційні настільні ігри не втрачають своєї популярності, оскільки є допоміжним інструментом в налагодженні взаємодії та взаємовідносин між людьми. На цьому, в своїй суті, і будується основа для позитивного досвіду від настільних ігор

Історичний розвиток настільних ігор демонструє їх поступову трансформацію від простих розважальних занять до складних культурних і

соціальних явищ. Водночас психологічні дослідження підтверджують, що настільні ігри мають значний потенціал у розвитку когнітивних здібностей, соціальних навичок, набуття певного досвіду і освітніх практик. Для сфери графічного дизайну настільні ігри є особливо цікавим об'єктом дослідження, оскільки поєднують у собі функціональність, естетику та комунікацію. Саме комплексний підхід до створення візуального образу гри дозволяє підсилити її змістовну складову та зробити ігровий досвід більш зрозумілим і захопливим для користувачів.

## **1.2 Аналіз цільової аудиторії**

Аналіз цільової аудиторії є ключовим етапом у процесі дипломної роботи через те, що робота, яка досліджується, орієнтована на дітей віком від 6 років [25, 29]. У цьому віці відбувається активний розвиток когнітивних, емоційних та соціальних навичок, що напряму впливає на сприйняття навколишнього світу [25, 26]. Відповідно, створення продукту для цієї вікової категорії потребує врахування не лише загальних принципів геймдизайну, але й психологічних особливостей дітей молодшого шкільного віку [25, 26].

З точки зору вікової психології, діти від 6 років перебувають на етапі переходу до конкретно-операційного мислення, що описується в межах досліджень когнітивного розвитку [28, 31]. Це означає, що вони вже здатні до базового логічного мислення, розуміння причинно-наслідкових зв'язків і виконання простих математичних операцій, однак абстрактні концепції все ще залишаються для них складними у сприйнятті [27, 30]. У контексті настільної гри це передбачає необхідність використання максимально конкретних, візуально підкріплених механік [31]. Наприклад, замість складних фінансових розрахунків доцільно застосовувати прості числові значення або символічні ресурси, що легко піддаються підрахунку, та, у випадку з монополією, зменшення кількості купюр для того, щоб розрахунок, наприклад грошей, був максимально простим.

Важливою характеристикою цієї аудиторії є обмежена тривалість концентрації уваги. Діти цього віку здатні утримувати фокус на одному виді діяльності в середньому 20–30 хвилин, після чого їхній інтерес поступово знижується [25, 29]. Це безпосередньо впливає на рекомендовану тривалість ігрової сесії: настільна гра повинна бути достатньо динамічною, з частими змінами дій і швидким зворотним зв'язком [26]. Надмірно довгі або монотонні процеси, характерні для класичної гри в «Монополію», можуть призводити до втрати зацікавленості [30].

Емоційна складова також відіграє значну роль. Діти віком 6 років мають високу чутливість до змагального контексту перемог і поразок [25, 29], тому ігровий процес повинен бути побудований так, щоб мінімізувати негативні наслідки програшу. На відміну від класичних економічних ігор, де гравці поступово вибувають, більш доцільно використовувати механіки, що дозволяють залишатися в грі до кінця або забезпечують можливість швидкого «повернення» після невдачі [30]. Це сприяє формуванню позитивного ставлення до гри та підтримує мотивацію до участі, а також не травмує в подальшому сприйняття змагального аспекту задач, що будуть в майбутньому.

Соціальний аспект є не менш важливим. У віці 6+ діти активно розвивають навички взаємодії з іншими: вони вчаться дотримуватись правил, співпрацювати, домовлятися та вирішувати конфлікти [26, 32], а настільні ігри виступають ефективним інструментом для розвитку цих компетенцій [25]. Відповідно, ігровий дизайн має передбачати зрозумілі правила взаємодії, прозору систему ходів і відсутність надмірно складних переговорних механік. Наприклад, на відміну від ігор типу Chinatown (див. додаток 1), де основний акцент робиться на торгах і переговорах, для молодшої аудиторії більш доречними є структуровані форми взаємодії з чітко визначеними варіантами дій.

Окрему увагу слід приділити візуальному оформленню гри. Для дітей цього віку характерне образне мислення, тому дизайн повинен бути яскравим, зрозумілим і тематично привабливим [31]. Використання яскравих персонажів, тварин або казкових сюжетів значно підвищує рівень залученості. Візуальні

елементи повинні не лише виконувати естетичну функцію, але й допомагати у розумінні правил гри [31]: іконки, кольорове кодування та прості символи сприяють швидшому засвоєнню інформації на базі контексту без необхідності постійного звернення до текстових пояснень.

Ще одним важливим фактором є рівень самостійності гравців. Діти 6 років та старші часто ще не здатні повністю самостійно освоїти складні правила, тому гра має бути інтуїтивно зрозумілою або передбачати можливість швидкого навчання за допомогою дорослого [29, 31]. Ідеальним варіантом є наявність простого сценарію першої партії або поступового введення правил, що дозволяє уникнути перевантаження інформацією на початковому етапі.

Також слід враховувати мотиваційний аспект гри через те, що для дітей важливе також відчуття прогресу та досягнення [25, 26]. Це може реалізовуватись через накопичення ресурсів, розвиток персонажа або поступове відкриття нових можливостей під час ігрової сесії [30]. При цьому важливо, щоб винагорода була частою і зрозумілою, оскільки відкладений результат (як у довготривалих економічних стратегіях) може не забезпечувати достатнього рівня зацікавленості, та, відповідно, приводячи дитину до негативного досвіду.

Аналізувавши цільову аудиторію дітей віком від 6 років, визначено ключові вимоги до настільної гри: простота правил, обмежена тривалість партії, наочність і візуальна привабливість, знижений рівень конфліктності та підтримка постійної залученості гравців [25, 31]. Урахування цих аспектів є необхідною умовою створення успішної гри для дітей шкільного віку, який відповідатиме віковим особливостям користувачів і забезпечуватиме не лише розважальну, але й розвивальну функцію.

### **1.3 Аналіз аналогів гри «Монополія»**

Аналіз аналогів настільної гри Монополія для дитячої аудиторії є важливим етапом у процесі розробки власного ігрового продукту, оскільки дозволяє виявити актуальні підходи до спрощення економічних механік, підвищення залученості та адаптації складних ігрових систем до вікових

особливостей дітей. Класична «Монополія», попри свою популярність, має ряд обмежень у контексті використання серед молодшої аудиторії: тривалість партії, перевантаженість підрахунками та значна залежність від випадковості можуть знижувати інтерес дітей і ускладнювати засвоєння правил. Саме тому сучасні розробники настільних ігор активно створюють альтернативи, які зберігають базову ідею управління ресурсами, але подають її у більш доступній, динамічній та візуально привабливій формі.

Одним із найбільш очевидних прикладів адаптації є «Monopoly Junior» - спрощена версія оригінальної гри, орієнтована на дітей молодшого віку (див. додаток А, рисунок 2). У цій грі збережено ключову механіку придбання власності, але більш полегшена: зменшено кількість типів банкнот, спрощено систему платежів, а ігрове поле наповнене знайомими для дітей об'єктами, такими як атракціони або магазини з морозивом тощо. Важливою особливістю є скорочення тривалості гри, що відповідає обмеженій концентрації уваги дітей. Таким чином, «Monopoly Junior» демонструє підхід до редукції складності без втрати основної ідеї економічної взаємодії.

Інший напрям розвитку дитячих аналогів представлений іграми, які відходять від прямого наслідування механік «Монополії», але зберігають концепцію накопичення ресурсів та стратегічного планування. Наприклад, Catan Junior (див. додаток А, рис. 3) пропонує модель економічної взаємодії через збирання ресурсів і будівництво. Гравці отримують ресурси залежно від ігрових умов і використовують їх для розвитку власної території. У порівнянні з класичною версією Catan, дитяча адаптація має значно спрощені правила, меншу кількість типів ресурсів та більш інтуїтивний ігровий процес. Це дозволяє дітям поступово освоювати базові принципи економіки, такі як обмін і планування, без перевантаження складними механіками.

Схожий підхід простежується у грі Ticket to Ride (див. додаток А, рис. 4), яка, хоча і не є прямим аналогом «Монополії», пропонує доступну для дітей систему досягнення цілей через збирання карт і побудову маршрутів. Основна перевага цієї гри полягає у поєднанні простих правил із можливістю

стратегічного вибору. Діти навчаються планувати свої дії, враховувати обмежені ресурси та передбачати кроки суперників. У контексті дослідження аналогів «Монополії» ця гра демонструє, що економічна складова може бути інтегрована в інші ігрові механіки без прямого використання грошей як основного ресурсу.

Окрему категорію становлять ігри, що моделюють життєві процеси, зокрема The Game of Life (див. додаток А, рис. 5). У цій грі економічні елементи поєднуються з симуляцією життєвого шляху, включаючи вибір професії, створення сім'ї та управління фінансами. Для дитячої аудиторії така модель є більш наративною і менш абстрактною, ніж у «Монополії», що сприяє кращому розумінню причинно-наслідкових зв'язків між рішеннями та їх наслідками. Гра формує базові уявлення про фінансову відповідальність і планування, подаючи їх у формі зрозумілої історії.

Варто також звернути увагу на більш компактні та динамічні ігри, як Machi Koro (див. додаток А, рис. 6) У цій грі гравці розвивають власне місто, отримуючи дохід від побудованих об'єктів. Механіка заснована на киданні кубиків і активації карт, що забезпечує швидкий темп гри та постійну залученість усіх учасників. На відміну від «Монополії», де гравець може тривалий час залишатися пасивним, у Machi Koro кожен хід має значення для всіх гравців, що особливо важливо для дитячої аудиторії з коротшим періодом концентрації уваги.

Аналіз наведених ігор дозволяє виокремити кілька ключових принципів адаптації економічних настільних ігор для дітей. По-перше, це спрощення математичних операцій і зменшення кількості змінних, з якими взаємодіє гравець. Використання невеликої кількості номіналів або альтернативних ресурсів (наприклад, карт чи жетонів) значно полегшує сприйняття гри. По-друге, важливим є скорочення тривалості ігрової сесії, оскільки діти швидше втрачають інтерес до затягнутих процесів. По-третє, значну роль відіграє візуальна складова: яскраве оформлення, зрозумілі символи та тематична привабливість (наприклад, тварини або казкові сюжети) підвищують емоційну залученість в ігрову сесію.

Крім того, сучасні аналоги «Монополії» демонструють тенденцію до зменшення рівня конфліктності між гравцями. У класичній грі значна частина взаємодії будується на фінансовому тиску та поступовому вибуванні учасників, що може викликати негативні емоції у дітей. Натомість багато сучасних ігор орієнтовані на більш м'які форми конкуренції або навіть елементи кооперації, що сприяє формуванню позитивного ігрового досвіду.

Отже, дослідження аналогів гри Монополія для дитячої аудиторії показує, що ефективна адаптація полягає не лише у спрощенні правил, але й у переосмисленні самої ігрової структури. Сучасні настільні ігри пропонують більш гнучкі, динамічні та інклюзивні механіки, які враховують когнітивні та емоційні особливості дітей. Отримані висновки можуть бути використані при розробці власного ігрового продукту, зокрема для визначення оптимального рівня складності, тривалості гри та характеру взаємодії між гравцями. Це дозволить створити настільну гру, яка не лише розважатиме, але й сприятиме розвитку логічного мислення, навичок планування та базового розуміння економічних процесів.

#### **1.4 Вимоги до друкованої продукції для дітей**

Наказ Міністерства охорони здоров'я України від 18 січня 2007 року № 13 «Про затвердження Державних санітарних норм і правил «Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей»» є важливим нормативно-правовим актом, що регламентує вимоги до виготовлення та оформлення друкованих матеріалів, призначених для дітей. Документ визначає комплекс санітарно-гігієнічних аспектів, спрямованих на збереження здоров'я дітей, зокрема їхнього зору, нервової системи та загального фізичного стану під час користування друкованою продукцією. [22, 23]

Згідно з положеннями наказу, затверджені санітарні норми поширюються на широкий спектр продукції: книжкові, журнальні та газетні видання, підручники, навчальні посібники, а також інші поліграфічні та друковані вироби, що використовуються дітьми. Важливо, що дія документа охоплює як

продукцію, виготовлену на території України, так і імпортовані видання. Цей наказ має універсальний характер вимог і їх обов'язковість незалежно від походження друкованої продукції.

Також, варто зазначити, що цей документ є обов'язковим до розгляду, бо це санітарні норми. Ці норми затверджені відповідно до законодавства України у сфері забезпечення санітарного та епідемічного благополуччя населення, що означає необхідність їх дотримання всіма суб'єктами видавничої діяльності. Недотримання цих вимог може призвести до негативних наслідків для здоров'я дітей, а також до юридичної відповідальності виробників і розповсюджувачів продукції.

Важливим аспектом наказу є встановлення вимог до шрифтового оформлення друкованих видань. Документ регламентує параметри шрифтів, міжрядкові інтервали, довжину рядків та інші характеристики, що впливають на зручність читання. Особлива увага приділяється віковим особливостям дітей: для молодших вікових груп передбачено використання більших за розміром шрифтів і більшого інтерліньяжу. Це зумовлено тим, що зоровий апарат дітей перебуває у стадії формування і є більш чутливим до перевантаження.

Крім того, у документі визначено вимоги до кольорового оформлення сторінок. Зокрема, забороняється друкування тексту на темному або багатокольорному фоні з високою оптичною щільністю, оскільки це ускладнює сприйняття інформації та сприяє швидкій втомі очей. Також обмежується використання так званого виворітного шрифту (світлий текст на темному фоні), який може негативно впливати на зір дитини.

Окрему увагу в санітарних правилах приділено ілюстративному оформленню друкованої продукції. Ілюстрації повинні бути чіткими, зрозумілими та відповідати віковим особливостям дітей. Надмірна деталізація або, навпаки, недостатня якість зображень може ускладнювати сприйняття інформації та знижувати ефективність навчального процесу. Для контролю цих параметрів передбачено проведення спеціальної гігієнічної оцінки ілюстрацій.

Ще одним важливим напрямом регулювання є вимоги до матеріалів, які використовуються у виробництві друкованої продукції. Вони повинні бути безпечними для здоров'я дітей, не містити шкідливих речовин та не мати вираженого стороннього запаху. Зокрема, рівень запаху не повинен перевищувати встановлених норм. Це особливо важливо для молодших дітей, які можуть бути більш чутливими до хімічних впливів.

Документ також регламентує технологічні аспекти виготовлення продукції. Наприклад, забороняється використання певних способів друку, що можуть бути небезпечними або неякісними, зокрема глибокого друку для дитячих видань. Крім того, встановлюються вимоги до способів скріплення сторінок, товщини видань та інших конструктивних характеристик, які впливають на зручність користування і безпеку продукції.

Важливою складовою наказу є положення щодо державної санітарно-епідеміологічної експертизи. Вся друкована продукція для дітей підлягає обов'язковій перевірці, яка може здійснюватися як на етапі виробництва, так і під час розповсюдження. Це дозволяє своєчасно виявляти порушення та запобігати потраплянню на ринок продукції, що не відповідає встановленим нормам.

Окремо варто відзначити вимоги до навчальної літератури, зокрема підручників. У документі визначено граничні показники ваги підручників залежно від віку учнів, що пов'язано з необхідністю зменшення фізичного навантаження на дітей. Такі норми спрямовані на профілактику порушень опорно-рухового апарату, які можуть виникати через надмірну вагу шкільного портфеля.

Додаткові роз'яснення щодо практичного застосування цих норм надають органи Держпродспоживслужби. Зокрема, наголошується на важливості дотримання вимог до шрифтів, кольорової гами та якості паперу, оскільки саме ці чинники безпосередньо впливають на стан здоров'я школярів. Також підкреслюється необхідність використання безпечних матеріалів і дотримання ергономічних параметрів друкованої продукції.

Узагальнюючи, можна зазначити, що наказ МОЗ України № 13 є комплексним документом, який охоплює всі етапи створення друкованої продукції для дітей - від вибору матеріалів і технології друку до оформлення тексту та ілюстрацій. Його основною метою є забезпечення безпечних умов використання друкованих матеріалів, що сприяє збереженню здоров'я дітей і підвищенню ефективності навчального процесу.

Таким чином, дотримання встановлених санітарних норм є важливим обов'язком видавців, дизайнерів і виробників поліграфічної продукції. Виконання цих вимог не лише гарантує відповідність законодавству, але й сприяє створенню якісного, безпечного та комфортного для сприйняття інформаційного середовища для дітей.

### **Висновки до розділу 1**

У результаті проведеного дослідження було встановлено, що настільні ігри є багатофункціональним явищем, яке поєднує розважальну, соціальну, освітню та комунікативну складові. Історичний аналіз засвідчив їх еволюцію від простих ритуалів до складних комерційних продуктів, що мають чітко структуровану механіку та виражену візуальну складову. Водночас дослідження в сфері психології підтвердили значний вплив настільних ігор на розвиток когнітивних процесів, соціальних навичок і емоційного стану користувачів, що визначає їхню актуальність у сучасному суспільстві.

У ході аналізу цільової аудиторії встановлено, що розробка настільної гри для дітей віком від 6 років потребує врахування особливостей їх когнітивного розвитку, зокрема здатності до конкретно-операційного мислення, обмеженої концентрації уваги та підвищеної емоційної чутливості. Це зумовлює необхідність створення простих, зрозумілих правил, динамічного ігрового процесу, наочних візуальних рішень і зниженого рівня конфліктності в грі для найкращого ігрового досвіду.

Аналіз аналогів гри «Монополія» дозволив визначити основні тенденції економічних настільних ігор, адаптованих для дитячої аудиторії. До них належать спрощення ігрових механік, зменшення кількості математичних

операцій та номіналу, скорочення тривалості ігрової сесії, підвищення динаміки гри та акцент на візуальній привабливості та доброзичливості. Також простежується орієнтація на більш м'які форми взаємодії між гравцями, що сприяє формуванню позитивного ігрового досвіду.

Окрему увагу приділено наказу Верховної Ради України про гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей, які визначають параметри шрифтового оформлення, кольорових рішень, якості ілюстрацій та безпечності матеріалів, використаних на стадії друку. Дотримання цих норм є обов'язковою умовою створення якісного та безпечного продукту, що не шкодить здоров'ю дитини та забезпечує комфортне сприйняття інформації.

Таким чином, результати теоретичного дослідження формують повноцінне уявлення про принципи створення настільних ігор як об'єкта графічного дизайну. Отримані висновки слугують підґрунтям для подальшої розробки авторської концепції дизайну гри, орієнтованої на дитячу аудиторію, з урахуванням функціональних, естетичних та ергономічних вимог до виробів в комплекті.

## РОЗДІЛ II

### РОЗРОБКА КОНЦЕПТУ ДИЗАЙНУ «МОНОПОЛІЇ»

#### 2.1 Визначення стилістичних та концептуальних рішень для дизайну гри

Наступним кроком, після аналізу теоретичних матеріалів, є визначення стилю та концепції для дизайну «Монополії». Тематика тварин та анімалізації, яку пропонує Monopoly Junior (див. додаток А, рис. 2), дуже добре працює на дитячу аудиторію, яку приваблюють знайомі та зрозумілі образи собак, котів та інших тварин. Подібний підхід часто використовується у дитячому дизайні, оскільки антропоморфні персонажі допомагають дитині швидше встановити емоційний зв'язок із грою та краще сприймати правила й навколишній візуальний світ.

Це доволі поширене явище тому, що коти та собаки були одомашнені багато тисяч років тому, а тому стали зрозумілими та впізнаваними образами в різноманітних культурах усього світу. Саме тому було прийнято рішення стилізувати головного маскота «Монополії» в образ антропоморфного кота (див. додаток Б, рис. 2) у стилі приємної мультиплікації. Основою для створення персонажа став оригінальний маскот гри (див. додаток А, рисунок 7), а також стиль художника Лу Брукса [10], який сформував упізнавану стилістику класичної «Монополії». При цьому дизайн персонажа був адаптований під сучасну дитячу аудиторію: форми стали більш округлими, міміка – доброзичливою, а сам образ – менш офіційним та більш казковим.

Для підтримки цілісності візуальної концепції було також обрано стиль монолінії в ілюстраціях та графічних елементах. Монолінійна стилістика характеризується використанням ліній однакової товщини, завдяки чому ілюстрації виглядають простішими для сприйняття та більш охайними. Такий підхід часто використовується в дитячому дизайні, оскільки дозволяє уникнути надмірної деталізації, що може перевантажувати дитину. Крім того, монолінія добре поєднується з яскравими кольоровими плямами та мультяшною стилістикою персонажів, формуючи легкий та дружній візуальний стиль.

Важливим фактором вибору саме цього стилю стало й те, що монолінійні ілюстрації легко адаптуються для різних носіїв — від карток і поля до пакування та брошури з правилами.

Також, для того, щоб відповідати дитячій концепції, прийнято рішення спростити механіку гри, як це зробила «Monopoly Junior», але водночас залишити декілька ідей з оригінальної «Монополії», які можна лаконічно адаптувати під котячу тематику. Такий підхід дозволяє зберегти впізнаваність гри, але зробити її зрозумілішою та цікавішою для молодшої аудиторії. Наприклад, замість звичайних грошей – створити купюри у вигляді рибок, що напряду підтримує загальну тему гри. У свою чергу, замість казино ввести механіку рибалки, яка виглядає більш доречною для дитячої аудиторії та не суперечить атмосфері гри.

Вулиці та локації також адаптовано відповідно до обраної концепції. Замість стандартних міських об'єктів у грі використовуються знайомі дітям місця: старий млин, медова пасіка, квіткова теплиця, рибальський ставок тощо. Подібні образи часто зустрічаються у мультфільмах, дитячих книжках та казках, через що вони зрозумілі дітям та викликають позитивні асоціації. Крім цього, такі локації гармонійно поєднуються із котячою тематикою та допомагають створити більш затишний світ у грі.

Кольорову гаму було обрано навмисно яскравою та насиченою, щоб привернути увагу дітей до ілюстрацій на коробці, ігровому полі та картках. Ключовими кольорами було обрано фіолетовий та жовтий через їх сильний контраст між собою. Жовтий є одним із найсвітліших кольорів за шкалою яскравості, тоді як фіолетовий виглядає значно темнішим, через що така комбінація добре виділяється та легко запам'ятовується.

Проте загальна стилістика не обмежується лише двома основними кольорами. У дитячій ілюстрації важливо використовувати достатньо широку кольорову палітру, щоб об'єкти залишались легко впізнаваними та емоційно виразними. Саме тому для оформлення ігрового поля планується використання великої кількості кольорів та різноманітних відтінків, не обмежуючись однією

палітрою. Це дозволяє зробити кожен локацію унікальною, а також допомагає дитині швидше орієнтуватися серед елементів гри та краще сприймати правила й ігрові механіки.

Під час створення композиції ігрового поля основною задачею було сформувати зрозумілий та візуально привабливий простір, який буде комфортним для сприйняття дитячою аудиторією. Оскільки настільна гра передбачає постійну взаємодію гравців із полем, важливо було не лише зробити його декоративним, але й забезпечити легкість орієнтації серед великої кількості елементів. Саме тому композиція була побудована таким чином, щоб усі ключові об'єкти виглядали впорядковано та логічно пов'язано між собою. Основою структури стало класичне квадратне поле, знайоме гравцям за оригінальною «Монополією», однак візуально воно було адаптоване під більш м'який та казковий стиль. Особливу роль у композиції відіграє центральна ілюстрація ставка, яка стане головним візуальним акцентом усього поля. Беручи до уваги майбутню рибалку замість казино, було прийняте рішення зробити ілюстрацію зі ставочком, та додати до неї декілька елементів, щоб це поле було так само затишним. (див. додаток Б, рис. 5)

Для покращення навігації на полі було використано систему зрозумілих піктограм і символів. Оскільки дитяча аудиторія швидше сприймає візуальні образи, ніж великі обсяги тексту, частина інформації була подана саме через прості графічні позначення. Наприклад, риби використовуються як символ валюти, клубочок використано для поля «шанс» та відповідно перейменовано на «клубочок шансу» на картках. Усі ілюстрації виконані в єдиному монолінійному стилі, що дозволяє підтримувати цілісність графічної мови гри. Крім цього, піктограми мають прості форми та достатній рівень контрасту, щоб дитина могла легко розпізнавати їх навіть під час активного ігрового процесу.

Одним із ключових етапів розробки візуальної частини настільної гри стало створення авторських ілюстрацій для кожної клітинки ігрового поля. Оскільки гра орієнтована на дитячу аудиторію, важливо було сформувати не лише декоративне оформлення, але й зрозумілу систему візуальних асоціацій,

яка допомагала б швидше сприймати ігровий простір. Саме тому для кожної клітинки було передбачено окрему тематичну ілюстрацію, що підкреслює її призначення та підтримує загальну атмосферу гри. Такий підхід дозволяє зробити поле більш живим та емоційно насиченим, а також створює ефект невеликого казкового світу, який дитина поступово досліджує під час гри.

Під час розробки ілюстрацій особлива увага приділялась створенню єдиної стилістики персонажів та предметів. Для того щоб усі елементи виглядали цілісно, було використано однаковий принцип побудови форм, ліній та кольорових рішень. Усі об'єкти мають спрощені округлі контури, м'які форми та мінімальну кількість дрібних деталей, завдяки чому ілюстрації залишаються легкими для сприйняття. Крім цього, єдина стилістика дозволяє уникнути візуального перевантаження та формує впорядковану графічну систему, у якій усі елементи гармонійно поєднуються між собою. Для підтримки цілісності дизайну, декоративні елементи та предмети були виконані у монолінійній стилістиці з використанням однакової товщини контуру та спрощеної форми тіней і текстур.

Важливе також й використання тематичних образів, які безпосередньо пов'язані з котячою тематикою та зрозумілі дитячій аудиторії. Одним із таких елементів став клубок ниток, який використовується як символ поля «шанс» та підтримує асоціацію з іграми та поведінкою котів, що показано на картці «клубочок шансу». Завдяки простій формі та впізнаваному силуету цей образ легко сприймається дітьми та добре виділяється серед інших елементів поля. Крім функціонального значення, клубок ниток також виконує декоративну роль та допомагає зробити композицію більш різноманітною.

Ще одним важливим тематичним образом стала риба, яка використовується як основний символ внутрішньої валюти гри та додатково механіки рибалки. Такий підхід дозволяє адаптувати класичну систему грошей у більш ігрову та зрозумілу для дітей форму. Ілюстрації риб виконані у спрощеному, монолінійному стилі з використанням яскравих кольорів та виразних силуетів, що дозволяє легко розпізнавати їх під час гри. Крім цього,

риба підтримує загальну атмосферу котячої тематики та створює додатковий зв'язок між механікою гри та її візуальним оформленням.

Ілюстрації у проєкті виконують не лише декоративну, але й комунікативну функцію. Для дитячої аудиторії візуальні образи є одним із головних способів сприйняття інформації, тому саме ілюстрації допомагають швидше зрозуміти правила гри, розрізнити типи клітинок та запам'ятовувати окремі елементи поля.

Картки шансу, що було перейменовано на «Клубочок шансу» також отримали власне графічне оформлення та тематичні ілюстрації, що підтримують загальну стилістику гри. Основним завданням під час їх розробки було створення зрозумілого та візуально привабливого дизайну, який не перевантажуватиме дитину великою кількістю деталей. Саме тому композиція карток була побудована доволі просто: на одній стороні основний акцент зроблено на ілюстрації та назві карток, а на іншій лишається акцент на текст картки, що має бути простий сам по собі.

Для оформлення фону було обрано жовтий колір, оскільки він є яскравим, добре привертає увагу та асоціюється з позитивними емоціями. Завдяки поєднанню простого компонування та кольорових ілюстрацій картки залишаються візуально легкими для сприйняття, але водночас не виглядають порожніми або надто мінімалістичними.

Під час розробки візуального оформлення гри окрему увагу було приділено вибору шрифтового рішення, оскільки саме типографіка значною мірою впливає на зручність сприйняття інформації, що має бути розписана. Для проєкту було обрано шрифт **Montserrat Alternates** у накресленнях **Regular** та **Bold**, який добре поєднує сучасний вигляд із достатньою читабельністю. Його геометрична форма та м'які заокруглення роблять текст зрозумілим і комфортним для дитячого сприйняття, що є особливо важливим у настільній грі.

Для покращення зчитування інформації в ігровому процесі було прийнято рішення використовувати збільшені розміри шрифту, такі як накреслення **bold**, особливо у ключових елементах, таких як назви клітинок, інструкції та позначення на картках.

Жирне накреслення застосовується для акцентування важливої інформації, тоді як Regular використовується для основного тексту. Такий підхід дозволяє швидко розрізнити головні та другорядні елементи без перевантаження візуального поля.

Важливим аспектом стало дотримання балансу між декоративністю та функціональністю. Хоча шрифт має сучасний і доволі виразний характер, його використання обмежувалось так, щоб текст залишався максимально читабельним у будь-яких умовах гри. Особливо це стосується ігрового поля та карток, де інформація повинна сприйматися швидко та інтуїтивно, без додаткового зосередження.

У результаті було сформовано єдину систему шрифтового оформлення для всіх елементів гри. Використання одного шрифту в різних накресленнях забезпечує візуальну цілісність проєкту та підтримує загальну стилістику. Це дозволяє зробити дизайн впорядкованим і послідовним, а також підсилює впізнаваність гри як цілісного та гармонійного графічного продукту.

Одним із важливих елементів візуальної системи гри стало створення стилізованих купюр із тематичними ілюстраціями риб. Оскільки класичні паперові гроші не надто відповідають казковій та дитячій атмосфері проєкту, було прийнято рішення адаптувати валюту гри під загальну котячу тематику. Саме тому замість звичайних купюр використовуються рибки, які є зрозумілим та логічним образом у контексті гри про котів. Такий підхід дозволив зробити механіку взаємодії з валютою більш цікавою для дітей та водночас підтримати загальну концепцію настільної гри (див додаток Б, рис. 1)

Для гри було розроблено три номінали купюр: 1, 2 та 5. Кожен із них отримав власне кольорове та ілюстративне рішення, що допомагає швидко розрізнити купюри між собою під час гри. Купюра номіналом 1 виконана у помаранчевому кольорі та містить ілюстрацію однієї рибки. На зворотній стороні розташовано велику цифру 1 на хвилястому фоні з декоративною рамкою. Номінал 2 оформлений у рожевому кольорі та містить дві рибки, композиція яких побудована таким чином, щоб купюра однаково добре зчитувалась навіть у

перевернутому положенні. На звороті також використано хвилястий фон із рамкою та велике числове позначення 2. Для купюри номіналом 5 було обрано зелений колір та ілюстрацію перекинутого відра з рибою, що візуально підкреслює більшу цінність цього номіналу. На зворотній стороні розташовано цифру 5, оформлену в єдиному стилі з іншими купюрами (див додаток Б, рис. 1).

Під час створення дизайну купюр основний акцент було зроблено на поєднанні простоти та впізнаваності. Ілюстрації виконані у єдиній монолінійній стилістиці, що дозволяє підтримувати цілісність графічної мови гри та гармонійно поєднувати купюри з іншими елементами дизайну. Крім цього, декоративні елементи були використані помірно, щоб не перевантажувати композицію та залишити купюри легкими для візуального сприйняття. Хвилястий фон та рамки допомагають зробити оформлення більш завершеним і водночас підтримують рибальську тематику гри.

Для полегшення навігації під час гри було застосовано колірне кодування номіналів. Кожен тип купюри отримав власний колір, завдяки чому діти можуть швидше розрізнити їх між собою навіть без уважного читання цифр. Використання різних кольорів також допомагає зробити ігровий процес більш динамічним та візуально різноманітним. Також, для швидкого зчитування було прийнято рішення зробити реверс з одною великою цифрою для того, щоб діти не розгубились і змогли побачити, що це за купюра і з яким номіналом.

Особлива увага приділялась простоті розпізнавання номіналів дітьми. Оскільки цільова аудиторія гри — молодший вік, важливо було зробити систему максимально зрозумілою та інтуїтивною. Саме тому на купюрах використовуються великі цифри, чіткі контури та мінімальна кількість дрібних деталей. Такий підхід допомагає уникнути плутанини та робить взаємодію з ігровими елементами більш комфортною.

Під час розробки настільної гри важливим завданням стало формування цілісного візуального стилю, який би об'єднував усі елементи проєкту в єдину графічну систему. Для цього було враховано узгодженість кольорової гами, форм, ілюстрацій та декоративних деталей. Усі елементи гри – від ігрового поля

до карток і купюр – виконані у спільній стилістиці з використанням округлих форм, монолінійних контурів та яскравих кольорів. Такий підхід дозволяє створити гармонійний та зрозумілий візуальний простір, орієнтований на дитячу аудиторію.

Важливу роль у формуванні айдентики гри відіграють повторювані графічні елементи. Протягом усього проєкту використовуються однакові декоративні мотиви: хвилясті фони, лапки, рибки, клубочки ниток та м'які округлі рамки. Завдяки цьому різні елементи гри виглядають взаємопов'язаними між собою та підтримують загальну тематику. Крім декоративної функції, такі деталі допомагають створити впізнаваний стиль гри та формують її візуальну індивідуальність.

Єдина стилістика також позитивно впливає на впізнаваність продукту. Злагодя в графічних рішеннях допомагає гравцеві швидше асоціювати окремі елементи з грою та роблять дизайн більш цілісним. Для дитячої аудиторії це особливо важливо, оскільки яскравий та послідовний візуальний стиль сприяє кращому запам'ятовуванню образів та підтримує зацікавленість під час гри. Завдяки цьому настільна гра сприймається не як набір окремих деталей, а як завершений ігровий світ із власною атмосферою та характером.

Разом з усіма елементами дизайну було також перероблено назву. Монополія з котами не сприймається дітьми як гра, а саме це звучить як доволі довга назва, яка може відлякнати дітей своєю серйозністю. Було вирішено змінити назву на «Котополія», розробивши також окремий логотип, що буде розміщено на коробці, правилах тощо (див. додаток Б, рис. 6) . Цей логотип підпорядковує усе під одну тематику та об'єднує все в один цілісний та цікавий продукт для дитячої аудиторії 6+.

У висновку, формування цілісного візуального стилю забезпечило єдність усіх елементів настільної гри та дозволило створити гармонійний і впізнаваний дизайн. Узгодженість кольорів, форм і повторюваних графічних мотивів сприяє кращому сприйняттю гри та формує завершений візуальний образ, орієнтований на дитячу аудиторію.

## 2.2 Розробка візуальної концепції для елементів гри

Після визначення загальної стилістичної концепції настільної гри було розпочато етап безпосередньої розробки її візуальних елементів. На цьому етапі важливо було не просто створити окремі графічні об'єкти, а сформувати цілісну систему, у якій усі складові працюють як єдиний візуальний простір. Ігрове поле, картки, купюри та допоміжні символи розроблялись паралельно, із постійною перевіркою їхньої злагодженості як системи.

Першочергово опрацьовувалась структура ігрового поля. Було важливо зберегти впізнавану логіку настільної гри, але водночас адаптувати її під більш м'яку подачу. Клітинки розташовувались по периметру, що забезпечує зручний рух гравців і не перевантажує центральну частину композиції. Водночас, для збалансованого часу на партію зменшено кількість клітинок: 4 клітинки нерухомості, або територій, та одна клітинка шансу на одній стороні поля. В кутах між територіями розташовані клітинки «Подушка для сну», «Рибалка» та «Собака-інспектор» і кожна з них має свій аналог в оригінальній версії гри: «Подушка для сну» - це тюрма; «Рибалка», в свою чергу, - казино; «Собака-інспектор» - це Податкова інспекція. Щодо податків на багатство – було вирішено від них відмовитись через те, що це має великий шанс негативно повпливати на ігровий досвід дітей. Центральним елементом став ставок, який виконує роль візуального акценту та об'єднує всю композицію поля. Його форма та наповнення підбирались таким чином, щоб він не виглядав як окремий декоративний елемент, а органічно вписувався у загальну структуру гри як місце для рибалки, де і було розташовано механіку казино, перероблену під рибалку. (див додаток Б, рис. 5) В загальному, ілюстрацію для поля розроблено так, щоб зацікавити цільову аудиторію продовжувати грати. Декілька цікавих деталей було додано безпосередньо з самої гри: купюри, рибки, кубик.

Для територій, або нерухомості, було взято знайомі дітям місця з мультфільмів та навколишнього середовища, що викликають у них позитивні враження: будинок іграшок, старий млин, хлів, кафе з морозивом тощо. Візуальні

позначення для цього було відмальовано вручну, з урахуванням яскравих кольорів та значних контрастів, що роблять зображення ще більш привабливим. Щодо механіки готелей та будинків на території – довелось від цього відмовитись, бо це буде складна для дітей механіка, яка не буде сумісна з їхнім рівнем розвитку та буде лише плутати. Також, в ідентичному стилі, було розроблено картки для територій, що гравець бере собі після покупки, а механіка «аукціон» була прибрана з концепції через рівень розвитку дітей та можливе нерозуміння ними цього концепту (див додаток Б, рис 7).

Окремо опрацьовувався блок карток «Клубочок шансу». У цьому випадку було важливо не перевантажити їх графікою, оскільки картки повинні швидко зчитуватись під час гри. Тому їх дизайн був максимально спрощений: основний акцент зроблено на ілюстрації та короткому тексті завдання. Жовтий фон став базою для всієї серії карток, а невеликі ілюстративні елементи допомагають підтримувати загальний стиль гри, не ускладнюючи сприйняття. Для написів було обрано найбільш прості формулювання, до прикладу: «Хазяйка дала тобі смаколик, бери +1 рибку». З такого прикладу написами, сприйняття завдань буде набагато краще та захопливіше через уяву дітей. (див. додаток Б рис. 8)

Наступним етапом стала розробка ігрових купюр. Було прийнято рішення відійти від класичної грошової системи та адаптувати валюту під тематику гри та цільову аудиторію дітей віком від 6 років. У результаті з'явилися номінали 1, 2 та 5, кожен із яких отримав власне візуальне рішення. Купюра номіналом 1 представлена у вигляді однієї помаранчевої рибки, номінал 2 – дві рожеві рибки, що симетричні по відношенню одна до одної, а номінал 5 – перекинуте відро з рибою в зеленому кольорі. Така градація дозволяє не лише розрізняти значення купюр, але й інтуїтивно розуміти їхню “вагу” через складність образу. Зворотна сторона всіх купюр оформлена уніфіковано: велика цифра номіналу, хвилястий фон та рамка, що об'єднує всю серію в єдину систему (див. додаток Б рис. 1)

Важливу роль у формуванні візуальної мови гри відіграли піктограми та умовні символи. Вони були розроблені таким чином, щоб дитина могла швидко зчитувати інформацію без додаткових пояснень. Наприклад, клубок ниток

використовується для позначення поля «шанс», а мініатюра риби — як універсальний символ валюти. Усі піктограми виконані в однаковій стилістиці, що дозволяє зберегти цілісність візуальної системи та уникнути візуального шуму. Велика частина піктограм була промальована вручну, такі як ілюстрації рибок на купюрах, піктограми територій на полі, ілюстрації до цього поля тощо.

Також важливим етапом є розробка правил. Головна потреба в тому, щоб вони були доступно пояснені та текст легко читався. Було вирішено їх робити у формі флаєра що складається всередину, себто «С»-флаєр на 6 сторінок (див. додаток Б, рис. 4). Вони так само були впорядковані в одну кольорову палітру з іншими елементами. Текст у флаєрі було спрощено, щоб дорослий міг прочитати дитині прості правила та показати на полі, або, якщо дитина вміє читати, щоб вона могла розібратись в цьому легше, ніж в звичайних правилах «Монополії». В структуру правил було вбудовано різноманітні елементи гри як доповнення до візуальної комунікації з читачем, що робить правила більш привітними. Ілюстрація на обкладинці та назва «керівництво для кошенят і не тільки», роблять візуальну комунікацію більш невимушеною з потенційним гравцем або дорослим, що читає правила. Текст був побудований на логічній ієрархії – від загального до деталей. На перших сторінках склад гри, що входить в коробку тощо; далі – правила гри, пояснення знаків на полі, та наостанок – пояснення механіки «Рибалка» через її складність (див. додаток Б, рис. 4).

Завершальним етапом стала перевірка узгодженості всіх елементів між собою. Було важливо, щоб жоден компонент не вибивався із загальної стилістики і не виглядав випадковим. В усіх ігрових компонентах було дотримано одну стилістику зображень, компонентів та піктограм, одної стилістики оформлення текст. Дотримано невимушеність ілюстрацій та позитивну атмосферу.

Наступним кроком стала розробка коробки. Для коробки було зроблено окрему ілюстрацію на лицьову сторону, та опис на зворотню сторону. Коробка виконує функцію привабливості для цільової аудиторії, та текст чітко читається, що є важливим для такого роду продукту (див. додаток Б рис. 3)

У результаті сформувалась єдина візуальна система, у якій кожен елемент підтримує інший, а вся гра сприймається як завершений цілісний продукт з власною атмосферою та характером.

## **Висновки до розділу 2**

У другому розділі було послідовно розглянуто процес розробки візуальної складової настільної гри, починаючи від формування загальної концепції та завершуючи створенням конкретних графічних елементів. На основі визначеної стилістики було вибудовано цілісну систему дизайну, яка охоплює всі ключові компоненти гри: ігрове поле, картки, купюри, піктограми, типографіку та допоміжні ілюстративні елементи. Основним завданням на цьому етапі було забезпечення єдності всіх складових та їх узгодженості між собою як частин одного візуального середовища.

У процесі розробки було сформовано єдиний графічний підхід, що базується на поєднанні спрощених форм, монолінійної графіки та яскравої кольорової палітри. Така система дозволила створити впізнаваний візуальний стиль, який є зрозумілим та привабливим для дитячої аудиторії. Важливу роль у цьому відіграло використання тематичних образів і повторюваних графічних мотивів, що забезпечують цілісність сприйняття гри як єдиного ігрового світу, а не набору окремих елементів.

Окремо в межах розділу було опрацьовано кожен із компонентів гри з точки зору його функціонального та візуального призначення. Ігрове поле було побудовано з урахуванням логіки руху гравців та композиційного балансу, а центральний елемент у вигляді ставка став візуальним акцентом, що об'єднує всю структуру. Картки «Клубочок шансу», купюри у вигляді риб та піктограми були розроблені таким чином, щоб бути максимально простими для зчитування, але при цьому зберігати стилістичну єдність із загальною концепцією.

Важливим аспектом роботи стало забезпечення зручності взаємодії з усіма графічними елементами. Це досягалося через використання чіткої ієрархії інформації, колірної кодування, зрозумілих символів та читабельної

типографіки. Завдяки цьому користувач може інтуїтивно орієнтуватися в ігровому процесі без додаткових пояснень, що особливо важливо для дитячої аудиторії.

Отже, результати другого розділу підтверджують, що розроблена візуальна концепція є цілісною та функціонально обґрунтованою. Всі елементи гри були інтегровані в єдину систему, яка поєднує естетичну привабливість із практичною зручністю використання. Це дозволяє розглядати створений дизайн як завершений продукт, орієнтований на комфортне та зрозуміле ігрове сприйняття.

## ВИСНОВКИ

У межах дипломної роботи було здійснено комплексне дослідження та практичну розробку настільної гри, орієнтованої на дитячу аудиторію, з урахуванням принципів ігрового дизайну, візуальної комунікації та графічної стилістики. Робота охоплює як теоретичний аналіз існуючих аналогів та підходів до створення настільних ігор, так і безпосередню розробку власної концепції, її візуального оформлення та графічної реалізації.

На першому етапі було розглянуто особливості настільних ігор як засобу навчання, розваги та соціальної взаємодії. Аналіз існуючих рішень, зокрема дитячих версій класичних ігор, дозволив визначити ключові принципи, які впливають на успішність продукту в цій категорії. Серед них – простота правил, зрозуміла візуальна мова, емоційно привабливі образи та адаптація складних механік під рівень сприйняття молодшої аудиторії. Окрему увагу було приділено ролі візуального оформлення, оскільки саме графічна складова є першою точкою контакту користувача з грою та значною мірою формує загальне враження про продукт.

У процесі роботи було визначено, що найбільш ефективним підходом для даного проекту є використання стилізації з елементами анімалізації, яка дозволяє створити емоційно дружній та інтуїтивно зрозумілий ігровий світ. В якості базової концепції було обрано котячу тематику, що дала можливість переосмислити класичну структуру «Монополії» у більш казковому та доступному форматі. Такий підхід дозволив не лише зберегти основну ігрову механіку, але й значно спростити її сприйняття для дітей, додавши елементи гри та фантазії.

Важливим результатом теоретичного етапу стало формування загальної візуальної концепції, що базується на поєднанні простих форм, яскравої кольорової палітри та монолінійної графіки. Така стилістика забезпечує легке зчитування інформації та водночас створює цілісний візуальний образ гри. Було встановлено, що для дитячих продуктів особливо важливо уникати надмірної

деталізації, оскільки вона ускладнює сприйняття та відволікає від ігрового процесу.

Практична частина роботи була присвячена безпосередній розробці всіх елементів настільної гри. У процесі проектування було створено ігрове поле, картки, купюри, піктограми та допоміжні графічні елементи. Кожен із цих компонентів розроблявся з урахуванням його функціонального призначення та взаємозв'язку з іншими частинами системи.

Ігрове поле було побудовано за класичною схемою руху по периметру, що забезпечує зручність і впізнаваність механіки. Центральним елементом композиції став ставок, який виконує роль візуального акценту та об'єднує всю графічну структуру. Його введення дозволило створити додаткову глибину композиції та зробити поле більш емоційно насиченим. При цьому було важливо зберегти баланс між декоративністю та функціональністю, щоб ігровий процес залишався зрозумілим та комфортним.

Картки «Клубочок шансу» були розроблені з акцентом на простоту та швидке зчитування інформації. Їх дизайн базується на мінімалістичній композиції з використанням яскравого фону та невеликих тематичних ілюстрацій. Такий підхід дозволяє уникнути перевантаження візуального простору та забезпечує легке сприйняття завдань під час гри.

Особливу увагу було приділено розробці ігрових купюр, які були переосмислені відповідно до загальної тематики. Замість класичної валюти використано стилізовані рибки, що є логічним і зрозумілим образом у контексті котячої гри. Було створено три номінали (1, 2 та 5), кожен із яких має власне кольорове та ілюстративне рішення. Це дозволяє швидко розрізнити купюри та інтуїтивно розуміти їхню цінність. Уніфіковане оформлення з використанням хвилястого фону та рамки забезпечує цілісність серії та підтримує загальний стиль гри.

Важливим елементом системи стали також піктограми територій та умовні символи, які виконують функцію візуальної комунікації. Вони дозволяють скоротити кількість текстової інформації та зробити гру більш

інтуїтивною. Використання простих графічних форм та зрозумілих простих ілюстрацій сприяє швидкому розпізнаванню елементів та зменшує когнітивне навантаження на гравця.

Окремим аспектом роботи стало формування шрифтової системи. Було обрано шрифт **Montserrat Alternates** у накресленнях **Regular** та **Bold**, який поєднує сучасний вигляд із високою читабельністю. Його використання в різних масштабах дозволило забезпечити ієрархію інформації та підтримати візуальну цілісність усіх елементів гри.

У результаті було сформовано повністю цілісний графічний продукт, у якому всі елементи взаємодіють між собою та підпорядковані єдиній стилістичній концепції. Розроблена настільна гра поєднує в собі естетичну привабливість, функціональність та зручність використання, що є особливо важливим для дитячої аудиторії.

Ця робота підсумовує, що правильно побудована візуальна система здатна значно впливати на сприйняття ігрового продукту, підвищувати його зрозумілість та емоційну привабливість. Запропоноване рішення може бути використане як основа для подальшого розвитку подібних настільних ігор або адаптації класичних ігрових механік під інші тематичні концепції.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. A Monopoly Makeover By Artist and Designer Matthew Hollet.. *If It's Hip It's Here*. 15.12.2012. URL: <https://www.ifitshipitshere.com/monopoly-makeover-by-matthew-hollet/>.
2. Bukovskyi V. Development and research of an intelligent system for creating board games / Volodymyr Bukovskyi, Andriy Zdobytskyi, Krzysztof Pytel // Computer Systems of Design. Theory and Practice. — Lviv : Lviv Politechnic Publishing House, 2024. — Vol 6. — No 3. — P. 79–86.
3. Casey B. *Cognitive Development in Children*. National Library of Medicine. National Center for Biotechnology Information (NCBI). 12.07.2021. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK216774/>
4. Cherry K. *What Is the Concrete Operational Stage?*. Verywell Mind / Medical News Today. 2020. URL: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/325030>
5. Design Theory. *Board Game Design Lab*. URL: <https://boardgamedesignlab.com/design-theory/>.
6. Fischer K. W., Bullock D. Chapter 3 - Cognitive Development In School-Age Children: Conclusions And New Directions. *Development During Middle Childhood: The Years From Six to Twelve*.. Washington (DC) : National Academies Press (US), 1984. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK216774/>.
7. George H. Progress and poverty. New York, 1935.
8. Ketcham C. Monopoly Is Theft. *Harper's Magazine*. 2012. Special Feature. URL: <https://harpers.org/2012/10/monopoly-is-theft/>.
9. Kuil MNA, Visser-Meily JMA, Evers AWM and Ham IJM (2018) A Usability Study of a Serious Game in Cognitive Rehabilitation: A Compensatory

- Navigation Training in Acquired Brain Injury Patients. *Front. Psychol.* 9:846. doi: 10.3389/fpsyg.2018.00846
10. Lou Brooks Collection. *The I spot*. URL: <https://www.theispot.com/stock/lbrooks>.
11. Lumen Learning. *Concrete Operational Stage*. Introduction to Psychology Course Materials. Lumen Learning. URL: <https://content.one.lumenlearning.com/introductiontopsychology/chapter/9-2-3-learn-it-concrete-operational-stage/>
12. Maggie E. The Single Tax Review, Autumn 1902. *The Landlord's Game*. 02.11.1902. URL: [https://landlordsgame.info/articles/LLG\\_SingleTaxReview-1902.html](https://landlordsgame.info/articles/LLG_SingleTaxReview-1902.html).
13. Malik F., Marwaha R. Cognitive Development. *National Library of Medicine. National Center for Biotechnology Information, NCBI*. 23.04.2023. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK537095/>.
14. McLeod S. *Concrete Operational Stage*. Simply Psychology. 2023. URL: <https://www.simplypsychology.org/concrete-operational.html>
15. Monopoly Board Game // The People's Graphic Design Archive. Було архівовано на Web Archive. URL: <https://web.archive.org/web/20251112105539/https://peoplesgdarchive.org/item/8478/monopoly-board-game>
16. Physio-Pedia Contributors. *Stages of Cognitive Development*. Physio-Pedia. URL: [https://www.physio-pedia.com/Stages\\_of\\_Cognitive\\_Development](https://www.physio-pedia.com/Stages_of_Cognitive_Development)
17. Ristov Ivan. "The Complete History of Board Games", Boardgamesland, URL: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/>
18. Rosenblad, S.R.; Wolford, T.; Brennan, R.S., III; Darnell, J.; Mabry, C.; Herrmann, A. Mastering Your Dragons: Using Tabletop Role-Playing Games in Therapy. *Behav. Sci.* **2025**, *15*, 441. <https://doi.org/10.3390/bs15040441>

19. Rossato L. B., Bombardelli L. B., Tavares A. R. Evolutionary Tabletop Game Design: A Case Study in the Risk Game. *XXII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment (SBGames 2023)*. 2024. 2 лют. URL: <https://arxiv.org/abs/2310.20008>.
20. The Game of Monopoly is Patented. *Library of Congress. Research guides*. URL: <https://guides.loc.gov/this-month-in-business-history/december/game-of-monopoly-patent>.
21. The Landlord's Game. *Board Game Geek*. URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/29316/the-landlords-game>.
22. U.S. Library of Congress. *The Game of Monopoly is Patented. This Month in Business History (Research Guides)*. URL: <https://guides.loc.gov/this-month-in-business-history/december/game-of-monopoly-patent>
23. Бліндюк М. Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція. *Суспільне.Медіа. Відеоігри*. 07.06.2021. URL: <https://suspilne.media/culture/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencia/>.
24. Єськова А. НАСТІЛЬНІ ІГРИ ТА МЕТОДИ ЇХ РОЗРОБКИ. *Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС, Харків, Україна, ред. В. Солодов*.
25. Заруцька, В., & Жиленко, М. (2021). ДИДАКТИЧНІ НАСТІЛЬНІ ІГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКЛАДАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ. *Молодий вчений*, 4 (92), 46-49. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-4-92-10>
26. Іттен Й. Мистецтво кольору. Равенсбург : ArtHuss, 2021. 96 с.
27. Іттен Й. Наука дизайн та форми. Равенсбург : ArtHuss, 2021. 136 с.
28. Про затвердження Державних санітарних норм і правил "Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей" : Наказ Міністерства Охорони

Здоров'я України від 18.01.2007, № 13 : станом на 08.04.2025. URL:  
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0077-07>.

29. Сокіра Д. ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ЯК ІНСТРУМЕНТ ЗАЛУЧЕННЯ АУДИТОРІЇ: ВИКОРИСТАННЯ ОБРАЗУ КОТІВ У РОЗРОБЦІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР. *KyivDesignConference. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики.*, Київ, Україна, 16 квіт. 2026 / ред.: В. Карпов та ін. ; Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. С. 233–235.
30. Хамайко Н. НАСТІЛЬНІ ІГРИ ДАВНЬОЇ РУСІ. *Історія цивілізації. Україна. Том II. Від Русі до Галицького князівства.* / О. Бубенок та ін. Харків : Фоліо, 2021. С. 421–436.
31. Щодо вимог до друкованої продукції для школяра: Головне управління Держпродспоживслужби в Харківській області, Харківське районне управління.: <https://khbsr.gov.ua/shhodo-vymog-do-drukovanoyi-produkcziyi-dlya-shkolyara/>
32. 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.
33. 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.
34. 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 \
35. 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
36. 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.
37. 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
38. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. *АРТ-простір : науковий журнал*. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2024. Вип. 1(4). С.228-231.
39. Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2024. 120 с.
40. Задніпр'яний Г. Т. Каліграфія—прекрасна гілка на дереві шрифтів. *АРТ-ПРОСТІР, КУБГ*, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
41. Задніпр'яний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. *АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ*, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
42. Карпов В., Сиротинська Н. *Neuroart: мистецтво пізнання людини*. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
43. Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс : наук. журнал*, 2024. № 4. С. 82-90.
44. Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс : наук. журнал*, 2024. № 3. С. 43-53.
45. 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.

46. Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., & Штрамило, О. В. (2026). Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 134–147.
47. Карпов, В. В., Марченко, А. А., & Мельник, М. Т. (2026). Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 173–179.
48. 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.
49. 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.
50. 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.
51. Лихолат, О. В., Здор, О. Г., & Беспала, М. А. (2026). Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 261–276.
52. 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.
53. Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. (2026). Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 434–446.

54. 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.
55. 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.
56. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: НАКККиМ, 2018.
57. 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

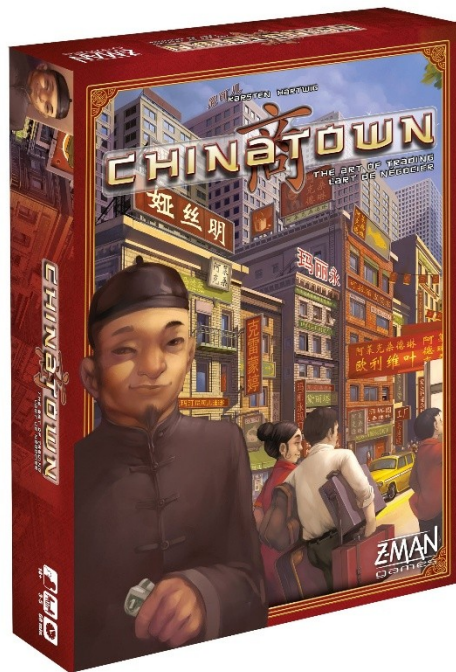


Рисунок 1 - Настільна гра «Chinatown» - URL: <https://takagra.com.ua/chinatown/>



Рисунок 2 - Настільна гра «Monopoly Junior» - URL: <https://modelshop.com.mt/shop/toys/board-games/monopoly-junior/>



Рисунок 3 - Настільна гра Catan Junior - URL: <https://ho-ho.com.ua/uk/catan-junior.html>



Рисунок 4 - Настільна гра Ticket to Ride - URL: [https://geekach.com.ua/bilet-na-poezd-junior-evropa-ticket-to-ride-junior-europe/?srsltid=AfmBOookf-ZK44p\\_hda-iAUD-nSqT3DbxR4XEW\\_gfMIVSKun04jKWzGv](https://geekach.com.ua/bilet-na-poezd-junior-evropa-ticket-to-ride-junior-europe/?srsltid=AfmBOookf-ZK44p_hda-iAUD-nSqT3DbxR4XEW_gfMIVSKun04jKWzGv)



Рисунок 5 - Настільна гра The Game of Life - URL:  
<https://www.amazon.com/The-Game-of-Life/dp/B00CM2IFT2>



Рисунок 6 - Настільна гра Matchi Koro - URL:  
<https://despelletjesvrienden.nl/en/products/machi-koro-5th-anniversary-dobbelspel-eng>

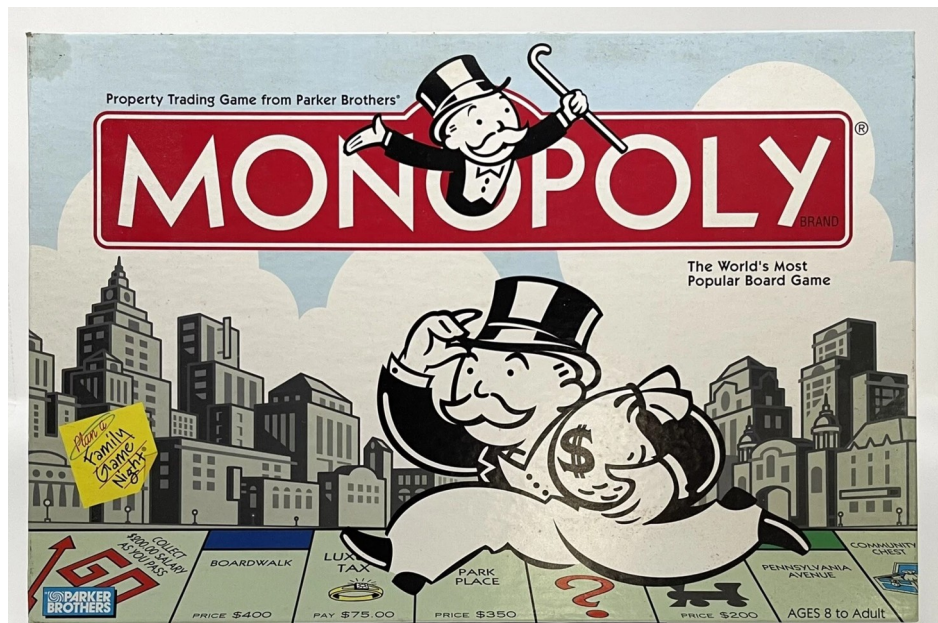


Рисунок 7 - Monopoly Original Board Game Parker Brothers 2004 Edition -  
URL: <https://www.ebay.com/itm/265414971942>

## ДОДАТКИ Б

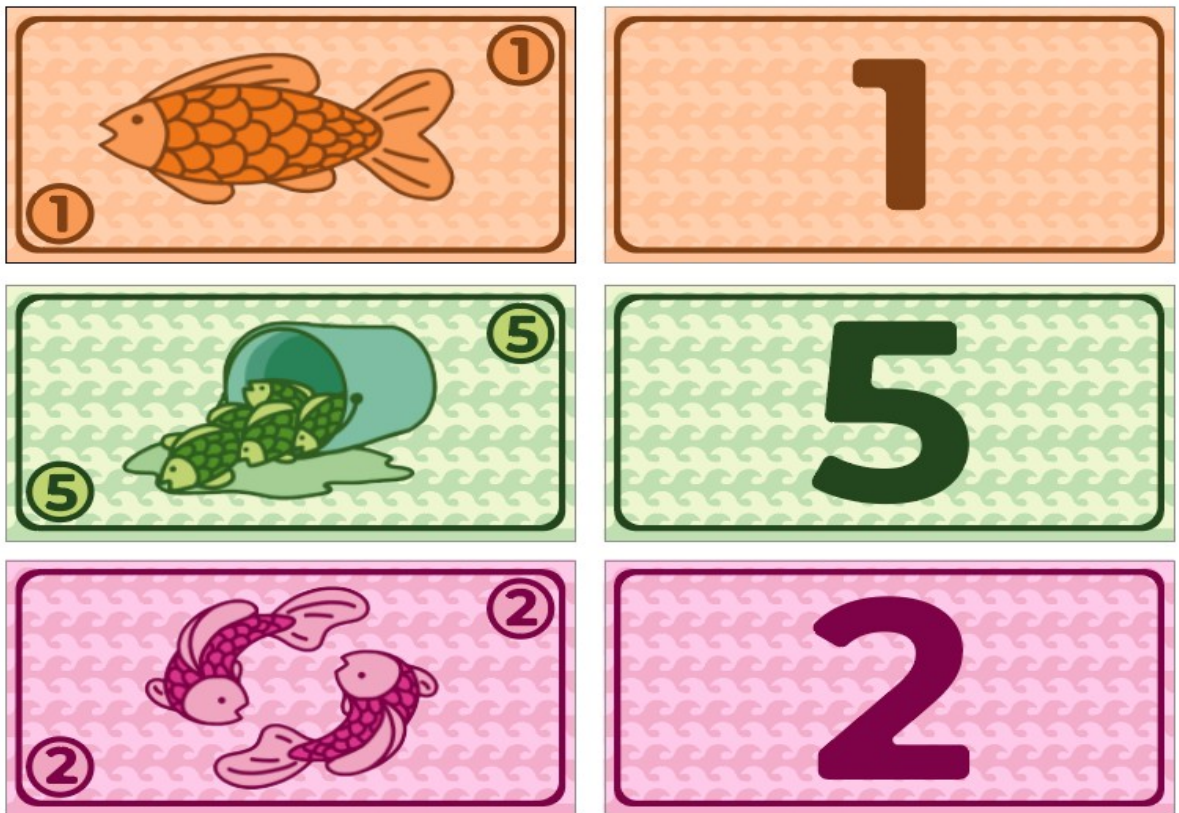


Рисунок 1 – Купюри «Котополії». Аверс – зліва, реверс – справа.



Рисунок 2 – Стилізація маскота «Монополії»



Рисунок 3 – Коробка «Котополії»

### СПЕЦІАЛЬНІ ПОЛЯ

**Рибалка:**  
 Якщо натрапити на цю клітинку, гравець має рибалити до ставки фігурок. Потім він робить ставку певною кількістю грошей-рибок та кидає кубика.  
 У процесі риболовлі гравцеві випадає комбінація із символів:  
 Якщо гравець отримує три однакові символи підра, він отримує великий виграш. Кожен вид символу має власний коефіцієнт винагороди.  
 Якщо гравець отримує три однакові символи підра, він отримує великий виграш. Кожен вид символу має власний коефіцієнт винагороди.

Крючок рибка  
Скелетик Чобіт

Поле «Виграш» Поле «Рибалка»

### УМОВИ ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли всі учасники, окрім одного, втратили свої гроші або не можуть продовжувати гру. Переможцем стає гравець, який залишився з найбільшою кількістю ігрових грошей та маюна.  
 За домовленістю гравці партію також можна завершити після певної кількості кіл або через встановлений час. У такому випадку перемогу отримує учасник, який має найбільший капітал на момент завершення гри.

## КОТОПОЛІЯ

### КЕРІВНИЦТВО ДЛЯ КОШЕНЯТ І НЕ ТІЛЬКИ

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

**ЩО В КОМПЛЕКТІ:**  
 1 ігровий кубик 180 кубиків  
 80 - номіналом в 1 рибку  
 60 - номіналом в 2 рибки  
 40 - номіналом в 5 рибок  
 40 карток «Клубочок шансу»  
 6 ігрових фігурок  
 1 ігрове поле  
 16 карток локацій  
 6 фішечок-котиків

Гра розрахована на 2-6 гравців

**ЩОБ ПОЧАТИ ГРУ:**  
 Розкладіть ігрове поле на столі. Карточки розсортуйте та покладіть у відповідні місця сорочкою догори. Рибки, картки локацій та кубик покладіть поряд із полем.  
 Кожен гравець обирає собі фішку та ставить її на клітинку «Старт». Після цього всі гравці отримують початкову кількість грошей  
 Щоб визначити, хто ходить першим, кожен учасник кидає кубик. Першим ходить той, у кого випало найбільше число. Далі всі ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

### ЯК ВІДБУВАЄТЬСЯ ХІД

Гравець кидає кубик та пересуває свою фішку вперед на кількість клітинок, яка випала на кубик. Після зупинки на клітинці гравець виконує дію, що відповідає цій клітинці.  
 Якщо гравець потрапляє на вільну територію, він може її придбати та взяти картку території. Якщо територія вже має власника, необхідно сплатити оренду. Потрапляючи на спеціальні клітинки, гравець виконує вказані в правилах дії: бере картку, отримує бонус або пропускає хід.  
 Після завершення всіх дій хід переходить до наступного учасника за годинниковою стрілкою.

### СПЕЦІАЛЬНІ ПОЛЯ

**Поле «СТАРТ»:**  
 Місце, де всі починають гру. Кожен раз, як проходиш його - дається 2 рибки з банку скаколиків!

**Подушка для сну:**  
 Якщо котик стає на подушку — він засинає і пропускає хід. Але 1 рибка або картка скаколиків дає не пропускати хід

**Песик-Інспектор!**  
 Якщо котик зупиняється на цій клітинці — починається перевірка, і він затримує тебе на 1 хід. Але відгравши 1 рибку або використавши картку зі скаколикком, можна уникнути затримки.

**Поле «Шанс»:**  
 Бери одну картку клубочку, прочитай та роби те що вказано на ній. Потім покладу її вниз колоди. Деякі картки дають тобі додаткові ходи!

Рисунок 4 – Правила «Котополії»



Рисунок 5 – Поле «Котополії»

# КОТОПОЛІЯ

# КОТОПОЛІЯ

# ПОЛІЯ

Рисунок 6 – Логотип «Котополії»



Рисунок 7 – Картки територій «Котополії»