

Точенюк А. Д., магістр, Васильєва О. С., доц.

Київський національний університет технологій та дизайну

ОСОБЛИВОСТІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ В ДИЗАЙНІ ВІДЕОІГОР

Анотація. Стаття присвячена аналізу трансформації художнього образу в процесі створення персонажів відеоігор. Розглядаються принципи адаптації, переосмислення та інтерактивності як ключові механізми, що забезпечують збереження змісту, символіки та психологічної глибини первісних літературних і мистецьких джерел. Робота підкреслює значення комплексного підходу до дизайну, де візуальна мова, наратив і механіка взаємодіють, формуючи цілісний художній досвід. Особлива увага приділяється інтерактивності, завдяки якій гравець стає співтворцем образу, а персонажі набувають динамічності й емоційної автентичності. У статті також розглядається роль культурних кодів, етичності та ітеративності процесу розробки, що дозволяє поєднувати технологічні можливості з творчим баченням митця. Отримані результати підкреслюють значення відеоігор як міждійного інструменту для переосмислення художніх архетипів і створення емоційно насиченого візуального оповідання.

Ключові слова: геймдизайн, концепт арт, семантика, емоційний вплив, міждійна адаптація, художній архетип, інтерактивність, наратив.

Tocheniuk A. D., Master, Vasylieva O. S., Assoc.

Kyiv National University of Technologies and Design

FEATURES OF THE TRANSFORMATION OF THE ARTISTIC IMAGE IN THE DESIGN OF VIDEO GAMES

Abstract. The article is devoted to the analysis of the transformation of the artistic image in the process of creating video game characters. The principles of adaptation, rethinking and interactivity are considered as key mechanisms that ensure the preservation of the content, symbolism and psychological depth of the original literary and artistic sources. The work highlights the significance of an integrated design approach where visual language, narrative and mechanics interact to form a holistic artistic experience. Special attention is paid to interactivity, thanks to which the player becomes a co-creator of the image, and the characters acquire dynamism and emotional authenticity. The article also examines the role of cultural codes, ethics and iterativeness of the development process, which allows combining technological capabilities with the creative vision of the artist. The findings highlight the significance of video games as a cross-media tool for redefining artistic archetypes and creating emotionally charged visual storytelling.

Keywords: game design, concept art, semantics, emotional impact, intermedia adaptation, artistic archetype, interactivity, narrative.

Вступ. У цифровому просторі відбувається активна трансформація художнього образу – від традиційних форм, створених у літературі, живописі чи інших немедійних джерел, до інтерактивних інтерпретацій у відеоіграх. Ігровий дизайн сьогодні став як технічним, так і художнім явищем, у якому поєднуються естетика, драматургія та глибокий зв'язок із культурними першоджерелами. Персонаж відеоігри наразі виступає не тільки як аватар гравця, а й візуальний і смисловий носій ідей, що може переосмислювати класичні образи, літературні архетипи та культурні коди [1]. Цей розвиток призводить до необхідності дослідження взаємодії між художнім образом та технологіями його втілення, що відкриває нові перспективи для теорії дизайну та візуальної культури.

Аналіз останніх досліджень свідчить, що теоретики дизайну та візуальної культури приділяють значну увагу питанню взаємодії між художнім образом і технологічними засобами його втілення. Дослідники, зокрема Г. Барнетт і Л. Дженкінс, розглядають відеоігри як форму «нової літератури», у якій візуальні рішення, наратив і геймплей утворюють складну систему комунікації між творцем і користувачем [2]. Паралельно з цим, теорія адаптації підкреслює, що цифрові інтерпретації класичних творів є не механічним копіюванням, а творчим процесом, який додає нові смисли і контексти [4]. Ці підходи органічно поєднуються з дослідженнями медіа-естетики, які фокусуються на взаємодії гравця з візуальним простором, що створює нові типи емоційного зв'язку та занурення.

Дослідження у сфері медіа-естетики показують, що цифрове середовище розширює можливості художнього образу завдяки взаємодії гравця з простором гри. Це створює умови для формування нових типів емоційного зв'язку між глядачем і персонажем, який репрезентує зміст першоджерела та реагує на дії користувача [5]. Водночас постає проблема збереження автентичності художнього образу під час його трансформації, що потребує детального аналізу процесу адаптації від літературного або мистецького джерела до інтерактивної форми. Більшість досліджень зосереджені або на технічних аспектах дизайну, або на загальних питаннях наративу, проте недостатньо уваги приділяється тому, як саме художній образ з літературного або мистецького джерела видозмінюється у процесі цифрової адаптації, не втрачаючи своєї ідейної сутності та першочергового посилення [3, 4].

Постановка завдання. Метою дослідження є виявлення закономірностей трансформації художнього образу під час переходу від художнього образу до інтерактивної візуальної форми у дизайні персонажів відеоігор. Це передбачає детальний аналіз способів збереження символіки, психологічної глибини та смислового навантаження першоджерела при створенні нових художніх форм у цифровому середовищі, що дозволяє об'єднати теоретичні підходи з практичними прикладами.

Результати дослідження. У процесі порівняння літературних і візуальних джерел виявлено, що сучасний дизайн персонажів відеоігор базується на принципах адаптації, переосмислення та інтерактивності. Персонажі, створені на основі літературних архетипів, зберігають ключові елементи художнього образу – ідею, характер, мотивацію – але набувають нової форми через геймплей, візуальний стиль та можливості взаємодії з гравцем [2][3]. Цей процес трансформації ілюструють конкретні приклади адаптацій літературних творів у відеоіграх, що демонструють різні підходи до інтерактивної інтерпретації.

Згідно з дослідженням «Narrative Structures and Literary Adaptations in Video Games and Literature», літературні сюжети, як-от «Володар перснів» Дж. Р.Р. Толкіна, часто стають основою для створення цілих ігрових світів. Під час перенесення книги у гру дизайнери змушені відтворювати події сюжету й адаптувати персонажів до інтерактивного середовища, додаючи нові дії та реакції, яких немає у тексті. Часто з'являються додаткові сюжетні гілки або унікальні взаємодії, що дозволяють гравцеві впливати на хід подій. Також змінюються локації: знайомі місця отримують нові деталі, приховані завдання та інтерактивні об'єкти, що роблять світ живим. Це дозволяє зберегти дух оригінального твору, водночас створюючи досвід, у якому гравець відчуває себе безпосередньо учасником історії.

До прикладу, «The Lord of the Rings Online» є прямою адаптацією, що відтворює середовище роману майже без змін, тоді як «Middle-earth: Shadow of Mordor» (рис. 1) демонструє розширену адаптацію – вводить нових героїв і конфлікти, зберігаючи дух і структуру оригінального твору. У свою чергу, «World of Warcraft» і «Skyrim» виступають

тематичними переосмисленнями, які запозичують раси, міфологію та образність Толкіна, але створюють власну візуальну мову [4]. Таким чином, можна виділити декілька моделей трансформації художнього образу, які відображають ступінь збереження первісного змісту та свободи інтерпретації.



Джерело: [9, 10].

**Рис. 1. Адаптація твору «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна в форматі ігор.
«The Lord of the Rings Online» (2007) – ліворуч,
«Middle-earth: Shadow of Mordor» (2014) – праворуч**

Такі приклади свідчать, що процес трансформації художнього образу у відеоіграх відбувається за кількома моделями:

- пряма адаптація, де образ і сюжет зберігають первісну форму;
- розширена адаптація, у якій розкриваються нові сюжетні гілки й персонажі;
- тематичне переосмислення, що запозичує елементи стилю, але створює новий

художній світ [4].

Важливо, що успішна адаптація персонажа вимагає не лише відтворення його зовнішності чи основної історії, а й передачі ключових рис характеру, психологічних особливостей та мотивацій. Трансформація образу передбачає інтеграцію цих елементів у сюжет, геймплей та візуальний стиль гри, забезпечуючи гравцеві відчуття реалістичності та психологічної автентичності.

Перехід до практики дизайну персонажів показує, що важливо не лише відтворити сюжет, а й врахувати психологічну виразність та емоційну взаємодію з гравцем. Трансформація художнього образу вимагає глибокого розуміння сюжетного матеріалу та візуальної стилістики. Зокрема, у процесі переходу від тексту до зображення дизайнери створюють систему символів і кольорів, які підсилюють емоційну складову персонажа. Це дозволяє адаптувати художню символіку до сучасної естетики гри, роблячи образ більш динамічним й сприйнятним для гравця [5]. Адаптуючи персонажа для інтерактивного середовища, розробники створюють систему поведінкових патернів, унікальних реакцій та взаємодій з ігровим світом. Це дозволяє гравцеві відчувати, що образ персонажа реагує на його дії та ухвалює рішення, що підкреслює інтерактивну природу відеоігор і розширює художній досвід. Важливо зазначити, що дизайн персонажа – це не лише питання стилю, а й способу комунікації між гравцем і світом гри. При цьому стає очевидним, що дизайн персонажа – це не тільки естетика, а й ключовий елемент комунікації між гравцем і світом гри, що включає маркетингову та психологічну складові. За дослідженнями, близько 65% досвідчених гравців обирають гру саме через привабливість персонажів [7]. Візуальний образ тут стає як художнім елементом, так й частиною маркетингової ідентичності гри.



Джерело: [8].

Рис. 2. Фото Хіджікати Тошізо – ліворуч. Спрайт внутрішньоігрового персонажа Berserker Hiji-kata Toshizo у «Fate/Grand Order» (2015)– праворуч

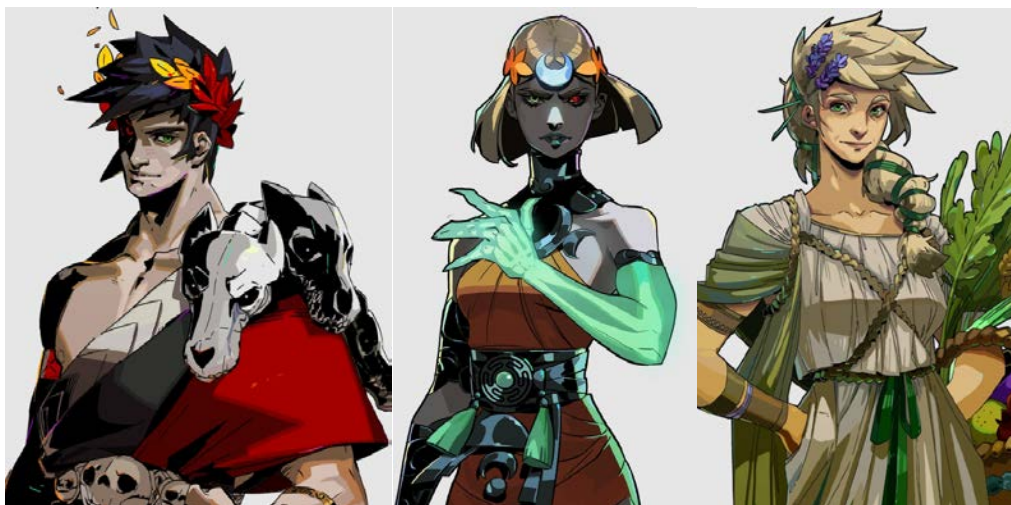
Подальший аналіз підкреслює важливість комплексного підходу, де наратив, механіка та візуальна мова працюють разом для створення цілісного художнього досвіду. Аналіз адаптації постаті Хіджікати Тошізо у «Fate/Grand Order» (рис. 2) [8] показав, що дизайнери змогли зберегти основні риси його особистості, а також ключові елементи біографії: участь у бойових діях, сувору дисципліну та відданість своєму підрозділу. Водночас вони додали нові елементи, характерні для фентезі-гри: модернізоване озброєння, унікальні навички персонажа та манга-аніме стиль, що підкреслює його драматичний характер та героїчні якості.

Сучасні дослідження у сфері геймдизайну також підкреслюють, що художня цілісність персонажа формується через поєднання візуальної, наративної та механічної складових. Це означає, що образ не існує ізольовано – він взаємодіє з середовищем гри, механікою і звуковими ефектами, створюючи комплексну систему сприйняття [6].

Важливою тенденцією є поява гібридних форм художнього образу, де поєднуються елементи реалізму, символізму та експресії. Наприклад, у таких інді-іграх як «Hollow Knight» чи «Inside», де художня мова побудована на контрасті світла й тіні, що формує атмосферу для гравця та передає психологічний стан персонажа [6]. Дизайн персонажів передбачає ітеративний процес, коли початкові концепти постійно тестуються, модифікуються та адаптуються під відгуки гравців та потреби сюжету. Такий підхід дозволяє досягти максимальної психологічної та емоційної достовірності персонажів. Ця здатність героя «розповідати історію» через форму, колір і рух підкреслює значення психологічної автентичності персонажа у відеоіграх. Універсальним принципом ефективного дизайну є здатність героя «розповідати історію» через форму, колір і рух. Такі персонажі, як Лара Крофт чи Геральт із Рівії, є прикладом гармонійного поєднання драматургії, дизайну й психології – їхня зовнішність, пластика та міміка є продовженням внутрішнього конфлікту. Це підтверджує тезу, що художній образ у відеоіграх повинен бути не просто естетично виразним, а емоційно автентичним [7]. Інтерактивність ігрового середовища додає новий рівень складності, де гравець стає співтворцем художнього образу.

Паралельно із цим, дослідження з лудології та наратології показують, що деяких випадках гравець стає співтворцем історії – він може змінювати сюжет, впливати на розвиток героя, а отже, сам бере участь у формуванні художнього образу для себе [3, 4]. Ця інтерактивність створює нову форму художнього досвіду, де естетичне сприйняття

доповнюється емоційною участю. Таким чином, образ персонажа втрачає статичність і стає динамічним, змінним залежно від вибору гравця.



Джерело: [11–13].

Рис. 3. Персонажі гри «Hades»: Загрей, Меліноя та Персефона

З позицій візуальної мови, художній образ у відеоіграх характеризується поєднанням символічної форми, кольорних рішень і архетипових рис. Наприклад, у грі серії ігор «Hades» персонажі беруть початкові образи з давньогрецьких міфів, проте дизайнери переосмислюють їхні характери, додають сучасної візуальну виразність та можливості. Гравець бачить Загрея, Меліною чи Персефону (рис. 3) не як статичних богів, а як динамічних героїв із емоціями, мотиваціями та взаємодіями, що змінюються залежно від рішень у грі. Візуальні образи зберігають архетипові риси та символіку, але набувають яскравого кольорового та стилістичного оформлення, що підкреслює їхню індивідуальність. Таким чином, гра демонструє, як міфологічні персонажі можуть трансформуватися в інтерактивні художні образи, зберігаючи зв'язок із первісним джерелом, але отримуючи нову естетичну й емоційну інтерпретацію. Персонаж при цьому виступатиме елементом дизайну, центральною фігурою візуального наративу, що поєднує традиційний художній образ і механіку взаємодії [1–3].

Сучасна практика показує, що розробники дедалі частіше звертаються до локальних культурних кодів, намагаючись уникнути шаблонів і етностереотипів. Як зазначає Gray (2020) [7], художники мають етичну відповідальність перед культурою, яку вони інтерпретують, адже репрезентація різних традицій у візуальному образі формує глобальний погляд на ідентичність. Цей підхід до етичності поєднується з переосмисленням філософських і психологічних аспектів першоджерела, що демонструє глибину сучасного дизайну персонажів. Крім того візуальна трансформація художнього образу часто пов'язана з переосмисленням етичних і філософських аспектів першоджерела. Наприклад, у грі «Hellblade: Senua's Sacrifice» міфологічний мотив божевільня подано через індивідуальний досвід персонажа, що дозволяє гравцю співпереживати психічному стану героїні. Такий підхід демонструє, як відеоігри перетворюють традиційний образ на психологічно глибшу, інтерактивну форму мистецтва [5]. Заключним аспектом є ітеративність процесу, де технології і колективна творчість дозволяють досягти максимальної виразності персонажа. Важливою рисою сучасного дизайну є ітеративність – процес постійного вдосконалення персонажа через тести, реакції гравців та зворотний зв'язок у команді. Такі методи активно використовуються в студіях Blizzard, CD Projekt RED та Quantic Dream, де персонажі

постають результатом колективної творчості та аналітики. Технологічні інструменти на кшталт Blender, Unreal Engine чи MetaHuman Creator дозволяють реалізувати найскладніші задумки, але саме людський фактор – індивідуальне бачення митця – забезпечує глибину образу.

Висновки. Процес трансформації художнього образу у відеоіграх базується на поєднанні трьох ключових механізмів: адаптації, переосмислення та інтерактивності. Ці механізми дозволяють зберігати символіку, психологічну глибину та ідейне навантаження первісних джерел, водночас створюючи нові художні форми у цифровому середовищі. Адаптація персонажів може відбуватися за кількома моделями: пряма адаптація, розширена адаптація та тематичне переосмислення. Кожна з них демонструє різний рівень свободи художньої інтерпретації і ступінь збереження первісного змісту, що дозволяє дизайнерам комбінувати класичні архетипи з новими сюжетними та візуальними рішеннями.

Ефективний дизайн персонажа вимагає комплексного підходу, де наратив, механіка, візуальна мова та психологічна виразність працюють синхронно. Персонаж стає не лише візуальним образом, а й інтерактивним носієм ідей, який реагує на дії гравця та сприяє формуванню емоційного зв'язку. Інтерактивність відіграє ключову роль у створенні динамічності та емоційної автентичності персонажів. Завдяки можливості впливати на сюжет і розвиток героя гравець стає співтворцем художнього образу, що забезпечує новий рівень занурення та індивідуалізованого досвіду.

Значну роль у сучасному дизайні персонажів відіграють культурні коди, етичність та ітеративність процесу розробки. Адаптація локальних традицій і архетипів без стереотипізації дозволяє створювати глибокі та універсальні образи, а ітеративне тестування і врахування відгуків гравців забезпечує психологічну та емоційну достовірність персонажів. Загалом, відеоігри виступають потужним міжмедійним інструментом для переосмислення класичних художніх архетипів, що поєднує літературну, візуальну та психологічну складові у єдиний інтерактивний досвід. Цей підхід демонструє, що трансформація художнього образу у цифровому середовищі не є простим відтворенням, а творчим процесом, який забезпечує глибоке емоційне та естетичне занурення гравця.

Список використаної літератури

1. Zufri T., Hilman D., Frans O. Research on the application of pixel art in game character design. *Journal of games, game art, and gamification*. 2022. Vol. 7, № 1. С. 27–31. DOI:10.21512/jggag.v7i1.8565.
2. Kuntjara H., Almanfaluthi B. Character design in games analysis of character design theory. *Journal of games, game art, and gamification*. 2021. Vol. 2, № 2. DOI:10.21512/jggag.v2i2.7197.
3. Kou Y. An analysis of character design in video games. *Communications in humanities research*. 2023. Vol. 14, № 1. С. 186–191. DOI:10.54254/2753-7064/14/20230455.
4. Abdullah S. Narrative structures and literary adaptations in video games and literature. *East journal of human science*. 2025. Vol. 1, № 5. С. 18–24. DOI:10.63496/ejhs.Vol1.Iss5.150.
5. Stres S., Gabrijelčič Tomc H. Analysis of emotion recognition through 2D micro-animations of an illustrated character's face. *Journal of graphic engineering and design*. 2024. Vol. 15, № 4. С. 29–43. DOI:10.24867/JGED-2024-4-029.
6. del Valle-Canencia, M. et al. The emotions effect on a virtual characters design – A student perspective analysis. *Frontiers in computer science*. 2022. Vol. 4. DOI:10.3389/fcomp.2022.892597.
7. Anderson C. Analysis of fundamental aspects in game character design. *The international journal of digital learning on languages and arts (IJODLLA)*. 2024. Vol. 1, № 2. P. 83–93. URL: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJODLLA/article/view/89349/31103>.
8. Baihaqi I., Ahmad H. A., Waskita D. Adaptation of historical figures into mobile game characters (case study: hijikata toshizo from fate/grand order). *Journal of games, game art, and gamification*. 2023. Vol. 7, № 2. P. 21–28. DOI:10.21512/jggag.v7i2.9113.

9. Standing Stone Games [Обкладинка гри "The Lord of the Rings Online"]. *Wolfshead Online – MMORPG design and culture commentary since 2005*. URL: <https://wolfsheadonline.com/wp-content/uploads/2022/08/image-5.png>.
10. Monolith Productions [Обкладинка гри "Middle-Earth: Shadow of Mordor"]. *GamerFocus*. URL: https://i0.wp.com/www.gamerfocus.co/wp-content/uploads/2014/10/middle_earth_shadow_mordor.jpg?resize=860,538&ssl=1.
11. Supergiant Games [Дизайн персонажа Zagreus]. *Hades* Wiki. URL: <https://hades.fandom.com/wiki/Zagreus?file=Zagreus.png>.
12. Supergiant Games [Дизайн персонажа Melinoë]. *Hades* Wiki. URL: https://hades.fandom.com/wiki/Melinoë?file=Melinoë_Intense.png.
13. Supergiant Games [Дизайн персонажа Persephone]. *Hades* Wiki. URL: <https://hades.fandom.com/wiki/Persephone?file=Persephone+Portrait.png>.