



УДК 004.92:7.05

ДИЗАЙН ВІДЕОІГОР ЯК ПРЕДМЕТ НАУКОВОГО ДОСЛІДЖЕННЯ: АНАЛІЗ ТЕОРЕТИЧНИХ НАПРАЦЮВАНЬ

ГОРНИЙ Павло, ХИНЕВИЧ Руслана

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
hornypv@khmnu.edu.ua

У дослідженні здійснено комплексний аналіз сучасного стану наукової розробки дизайну відеоігор як міждисциплінарного об'єкта. Виявлено найбільш актуальні питання та проблеми, що потребують дослідження. Узагальнено результати актуальних українських і зарубіжних досліджень, що дозволяє окреслити тенденції подальшого розвитку дизайну відеоігор як галузі сучасної цифрової культури та дизайну.

Ключові слова: дизайн відеоігор, лудологія, наратологія, візуальна оповідь, генеративний штучний інтелект.

ВСТУП

Відеоігрова індустрія трансформувалася з нішевого сегмента цифрових розваг у потужний культурний феномен XXI століття. У науковому дискурсі відеоігри розглядаються як форма цифрового мистецтва, складова креативної економіки та інструмент соціальної комунікації.

Еволюція технологій, різноманіття стилів, жанрів та підходів до розробки зумовили необхідність теоретичного осмислення дизайну відеоігор як самостійного об'єкта дослідження. Сьогодні дизайн відеоігор охоплює не лише створення механік, але й формування візуальної мови, сценарної структури, персонажів, інтерфейсів та емоційного досвіду користувача.

Актуальність дослідження зумовлена зростанням ролі відеоігор у формуванні культурної ідентичності, їх впливом на соціальні практики та стрімким впровадженням новітніх технологій, зокрема генеративного штучного інтелекту.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою дослідження є виявлення ключових напрямів наукового осмислення дизайну відеоігор та аналіз теоретичних напрацювань у даній сфері.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Комплексний аналіз джерельної бази дозволив окреслити декілька взаємопов'язаних напрямів наукового осмислення дизайну відеоігор: теоретичну рефлексію природи гри, дослідження еволюції графіки та інтерфейсів, дизайн персонажів, а також вивчення впливу новітніх технологій, зокрема генеративного штучного інтелекту, на творчі процеси.



Важливою теоретичною віхою, що визначила сучасний стан вивченості дизайну відеоігор, став розгляд відеоігор з точки зору лудологічного та наратологічного підходів. Лудологічний підхід розглядає відеогру передусім як систему правил і механік, де основне значення має інтерактивна структура та ігрова дія. Згідно з цим підходом, саме правила визначають емоційний досвід гравця, включаючи феномен поразки як складової задоволення від гри.

Наратологічна перспектива трактує відеоігри як нову форму цифрової оповіді. Вона акцентує увагу на сюжетній архітектурі, глибині персонажів та символічних структурах. Підкреслюється необхідність активної участі гравця у розгортанні тексту, що поєднує механіку та наратив у цілісну систему [1].

Дослідження еволюції візуальної складової відеоігор спрямоване на виявлення закономірностей зростання графічної складності в контексті технологічного прогресу. Історичний розвиток візуальної складової відеоігор детально простежено у дослідженні [2], де проаналізовано понад 113 000 скріншотів у межах набору даних Video Game History Screenshots. Результати підтверджують чітку залежність між технологічним розвитком та зростанням візуальної складності ігор. Перехід від текстових інтерфейсів до ізометричних проєкцій і повноцінних 3D-середовищ сприяв формуванню нових принципів композиції та просторової організації. Дослідження також виявило взаємозв'язок між еволюцією дизайну ігор та історією обчислювальної техніки, а також вплив попкультури на візуальний ряд.

Вивчення інтерфейсів відеоігор акцентує увагу на трансформації способів взаємодії гравця з цифровим середовищем. Зокрема, українські науковці [3] проаналізували розвиток ігрових інтерфейсів від 1970-х років до сучасності. Виявлено тенденцію до лаконізації HUD-елементів, зазначено, що інтерфейс для ефективного занурення не повинен перевищувати 30% ігрового поля.

Важливу роль відіграє концепт-арт як етап узгодження візуальної мови між командами розробників. Саме на цьому рівні формується стилістична єдність майбутнього продукту, що визначає його впізнаваність і комерційну привабливість.

Проблематика візуальної оповіді у відеоіграх розкриває потенціал зображення як автономного носія смислів. Локації, предметне середовище та композиційні рішення трактуються як активні елементи наративу, що формують універсальний інструмент міжкультурної комунікації. Українські дослідники розглядали візуальну оповідь у відеоіграх [4]. Вони доводять, що візуальний сторітелінг є універсальним інструментом міжнародної комунікації, який долає мовні бар'єри. Ігрові локації розглядаються як активні носії смислів, що містять приховані наративні підказки. Концепт-арт визначено як фундаментальний етап проєктування, що забезпечує узгодженість візуальної мови між командами розробників.

Дизайн персонажів розглядається як синтез естетичних, технічних і психологічних чинників, що забезпечують глибину ігрового досвіду. У дослідженні [5] відеоігри позиціонуються як різновид цифрового мистецтва, де



ключовими є естетика, креативність та соціальна проблематика. Автори детально описують технічні етапи створення персонажів: від 2D-концепту і блокінгу до етапів моделювання, розгортки й текстурювання. На прикладі гри «It Takes Two» продемонстровано, як візуальні характеристики персонажів відображають їхні психологічні особливості та сприяють глибшому зануренню гравця.

У статті [6] досліджується застосування візуального символу в дизайні ігрового персонажа, спираючись на семіотичні концепції Пірса та Кассієра. Авторка доводить, що персонажі з імплантованими культурними кодами мають сильнішу комунікативну функцію, ніж нейтральні образи.

У роботі систематизовано процес декодування аудіовізуальних символів через взаємодію наративу та візуальної форми. Розглянуто роль інтеграції української орнаментики, міфологічних образів і традиційних кольірних рішень у формуванні позитивного образу на міжнародному ринку.

Аналіз впливу генеративного штучного інтелекту на дизайн відеоігор висвітлює трансформацію творчих практик у цифровому середовищі. Автор дослідження [7] проаналізував вплив генеративного штучного інтелекту на розробку ігор. Понад 90% опитаних дизайнерів використовують ШІ для генерації ідей та мозкового штурму. Інструменти на кшталт ChatGPT і Midjourney сприяють подоланню творчих криз та пришвидшенню створення коду та ігрового вмісту.

Водночас понад 60% респондентів висловили занепокоєння щодо втрати оригінальності та людського внеску. Серед викликів також визначено юридичну невизначеність авторського права, ризик гомогенізації стилістики та можливе скорочення робочих місць на молодших позиціях.

Загалом дослідження ролі штучного інтелекту в дизайні відеоігор підкреслюють необхідність формування колаборативної моделі взаємодії «дизайнер – ШІ», де людина виконує роль куратора та стратегічного керівника творчого процесу.

ВИСНОВКИ

Здійснений аналіз теоретичних напрацювань засвідчив, що дизайн відеоігор постає як багатовимірне явище, яке поєднує теоретичні, естетичні, технологічні та соціокультурні виміри. Осмислення відеоігор крізь призму лудологічного та наратологічного підходів дозволяє розглядати її водночас як систему правил і як форму інтерактивної цифрової оповіді, у якій механіка та наратив функціонують у нерозривній єдності. Історична еволюція графіки та інтерфейсів демонструє безпосередню залежність художніх рішень від розвитку обчислювальних технологій, тоді як формування персонажів і візуального середовища підтверджує зростання ролі концепт-арту, символічних структур і культурних кодів у створенні цілісного ігрового досвіду.

Дослідження доводять, що відеогра дедалі впевненіше утверджується як форма цифрового мистецтва, де художня цінність визначається не лише технічними параметрами, а й глибиною інтерпретації, естетикою та соціальним контекстом. Водночас активне впровадження генеративного штучного



інтелекту трансформує традиційні моделі творчої праці, актуалізуючи потребу у виробленні етичних, правових та професійних стандартів взаємодії людини й алгоритму. Сукупність розглянутих аспектів окреслює перспективу подальших міждисциплінарних досліджень, спрямованих на формування цілісної теорії дизайну відеоігор у контексті сучасної цифрової культури.

ЛІТЕРАТУРА

1. Velaya R. An Analysis of the Debate and How It Changed Everything: Narratology vs. Ludology. *ART 108: Introduction to Games Studies*. 2023. URL: <https://scholarworks.sjsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1037&context=art108>
2. Demleitner A. Observing the Coming of Age of Video Game Graphics: Exploring the Historical Development of Video Game Graphics through Distant Viewing, Hermeneutics and Image Clustering. *Journal of Open Humanities Data*. 2024. Vol. 10. DOI: 10.5334/johd.251
3. Колісник О. В., Яменко К. О., Дідовець О. В. Візуально-комунікативний дизайн інтерфейсів комп'ютерних ігор. *Технології та дизайн*. 2020. № 2 (35). URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/16257>.
4. Шило О., Батуревич Д. Роль візуального сторітелінгу у відеоіграх. *Народознавчі зошити*. 2025. № 1 (181). С. 186-192. DOI: <https://doi.org/10.15407/nz2025.01.186>
5. Колісник О. В., Білусяк А., Власюк В. Мистецтво та дизайн у 3D графіці комп'ютерних персонажів. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 2022 р.)*. Київ: КНУТД, 2022. Т. 2. С. 98–101. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/21114>
6. Полетаєва Г. Застосування та значення візуального символу в дизайні ігрового персонажу. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 82, ч. 2. С. 135-139. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/82-2-19>
7. Alharthi S. A. Generative AI in Game Design: Enhancing Creativity or Constraining Innovation? *Journal of Intelligence*. 2024. Vol. 13. DOI: <https://doi.org/10.3390/jintelligence13060060>

HORNY P., KHYNEVYCH R.

VIDEO GAME DESIGN AS A SUBJECT OF SCIENTIFIC RESEARCH: ANALYSIS OF THEORETICAL STUDIES

The study provides a comprehensive analysis of the current state of scientific research in video game design as an interdisciplinary field. It identifies the most relevant issues and challenges requiring further investigation. The findings of contemporary Ukrainian and international studies are summarized, making it possible to outline the trends in the further development of video game design as a field of modern digital culture and design.

Key words: video game design, ludology, narratology, visual storytelling, generative artificial intelligence.