

Ганна ПОЛСТАЄВА,
orcid.org/0000-0001-5201-3450

*кандидат технічних наук,
доцент кафедри дизайну*

*Херсонського національного технічного університету
(Хмельницький, Україна) poletayevanna@gmail.com*

ЗАСТОСУВАННЯ ТА ЗНАЧЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО СИМВОЛУ В ДИЗАЙНІ ІГРОВОГО ПЕРСОНАЖУ

Сучасний світ перебуває на етапі глибоких трансформацій, які охоплюють революційні зміни в економіці, культурі та суспільному житті. У відповідь на ці виклики кожна країна та нація прагне зберегти свою культурну ідентичність, забезпечити культурний суверенітет і передати свої унікальні традиції. У цьому контексті медіа, зокрема відеоігри, стали потужними інструментами міжкультурної комунікації. Відеоігри надають унікальну можливість інтегрувати символи, які передають культурні цінності та підкреслюють національну самобутність.

У цій статті представлено систематичний аналіз ролі символів у дизайні персонажів відеоігор. Зокрема, розглядаються основні принципи створення персонажів, які здатні передавати культурні та нарративні аспекти, формувати емоційний зв'язок із гравцем і сприяти його залученню до ігрового процесу. Важливу увагу приділено аналізу взаємодії між візуальними символами, механіками гри та їхнім впливом на міжкультурну комунікацію, що забезпечує ефективне сприйняття ігрового контенту аудиторією з різних культурних середовищ.

Крім того, стаття охоплює технічні аспекти реалізації символів у дизайні ігрових персонажів, враховуючи їхню адаптацію до глобального культурного контексту. Обговорюються методи інтеграції традиційних елементів у сучасний ігровий дизайн, що дозволяє досягти балансу між автентичністю та універсальністю. Запропоновано підходи до використання символіки як засобу збереження культурного розмаїття в умовах глобалізації.

Завдяки використанню символів у дизайні персонажів, відеоігри стають не лише формою розваги, але й платформою для культурного діалогу. Цей підхід дозволяє розширювати горизонти гравців, сприяє міжкультурному обміну та створює нові можливості для взаєморозуміння у глобальному суспільстві. Таким чином, дослідження ролі символів у дизайні персонажів є важливим внеском у розвиток ігрової індустрії та культурної комунікації в сучасному світі.

Ключові слова: гейм-дизайн, культурна комунікація, відеоігри, дизайн персонажів, візуальний символ, дизайн, культурна ідентифікація.

Hanna POLIETAIEVA,

orcid.org/0000-0001-5201-3450

Candidate of Technical Sciences,

Associate Professor at the Department of Design

Kherson National Technical University

(Khmelnyskyi, Ukraine) poletayevanna@gmail.com

USE AND MEANING OF VISUAL SYMBOL IN GAME CHARACTER DESIGN

The modern world is undergoing profound transformations encompassing revolutionary changes in economics, culture, and societal life. In response to these challenges, every country and nation strives to preserve its cultural identity, safeguard cultural sovereignty, and pass down unique traditions to future generations. In this context, media, particularly video games, have emerged as powerful tools for intercultural communication. Video games provide a unique opportunity to integrate symbols that convey cultural values and emphasize national identity.

This article presents a systematic analysis of the role of symbols in video game character design. It explores the fundamental principles of creating characters capable of transmitting cultural and narrative aspects, forming emotional connections with players, and enhancing their engagement with the gameplay. Special attention is given to the analysis of the interaction between visual symbols, game mechanics, and their impact on intercultural communication, ensuring effective reception of game content by audiences from diverse cultural backgrounds.

Additionally, the article covers the technical aspects of implementing symbols in game character design, considering their adaptation to the global cultural context. Methods for integrating traditional elements into modern game design are discussed, achieving a balance between authenticity and universality. Approaches to using symbolism as a means of preserving cultural diversity in the face of globalization are proposed.

Through the use of symbols in character design, video games become not only a form of entertainment but also a platform for cultural dialogue. This approach broadens players' horizons, fosters intercultural exchange, and creates new opportunities for mutual understanding in a global society. Thus, the study of the role of symbols in character design makes a significant contribution to the development of the gaming industry and cultural communication in the modern world.

Key words: game design, cultural communication, video games, character design, visual symbol, design, cultural identification.

Постановка проблеми. У сучасному світі, який характеризується постійним розвитком, революційними змінами та адаптацією економіки й культури, кожна країна прагне зберегти свою культурну ідентичність і національні традиції шляхом пошуку ефективних стратегій культурного розвитку. Ігрова індустрія, яка поєднує технології, мистецтво і наратив, стає дедалі потужнішим засобом міжкультурної комунікації та передачі культурних цінностей. Одним із ключових елементів цього процесу є дизайн ігрових персонажів, які часто функціонують як носії культурної символіки.

Проте ефективна інтеграція культурних символів у дизайн ігрових персонажів залишається складним завданням. Вона вимагає збереження автентичності символів, забезпечення їхньої зрозумілості для гравців з різних культурних контекстів, а також врахування потреб міжкультурної комунікації. Неправильне використання символів або їхня недостатня локалізація може призводити до втрати сенсу, викривлення культурних значень чи навіть міжкультурних конфліктів.

Важливість вирішення цієї проблеми обумовлена не лише необхідністю збереження культурної ідентичності в умовах глобалізації, але й комерційним успіхом ігор на міжнародних ринках. Сучасні дослідження потребують глибшого аналізу функцій культурних символів у дизайні ігрових персонажів, їхньої ролі у трансляції культурних цінностей, а також розробки науково обґрунтованих підходів до адаптації символіки у глобальному ігровому середовищі.

Аналіз досліджень. Вивчення символів у гейм-дизайні охоплює кілька ключових аспектів. Визначення термінології символів як культурної ідентифікації (Saussure Ferdinand de., Peirce, Cassirer). Дослідження Aarseth, E. наголошують на використанні символів для посилення розповіді (на прикладі гри The Last of Us). Вчені Salen, K., & Zimmerman, E., стверджують, що культурні символи в іграх є важливими для представлення різноманітної ідентичності (наприклад, Okami та Ghost of Tsushima). Juul, J. наголошує, що добре продумані символи інтуїтивно спрямовують гравців, зменшуючи когнітивне навантаження та забезпечуючи безперервний ігровий досвід.

Мета статті – дослідження ролі та значення візуального символу в дизайні ігрових персонажів як засобу міжкультурної комунікації та інструменту передачі культурних цінностей.

Виклад основного матеріалу. У межах візуальних символів, згаданих у статті, термін «символ» (від грецького *semeiotikos*) означає зображення і виражає своє початкове значення візуального символу. Як пояснює теорія символів, заснована Аристотелем і школами стоїків, функція символу відображається трьома ланками: власним вираженням символу, декодування (імплікація) символу та відповідне значення. Візуальне вираження символу через теорію представлено на рисунку 1 (Cassirer, E., 2014: 32).

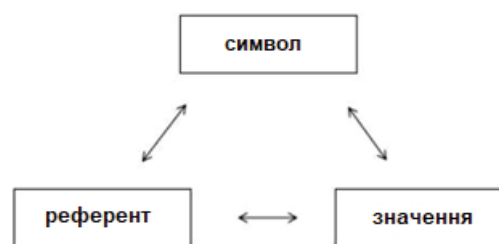


Рис. 1. Взаємозв'язок поняття символу через теорію

На основі традиційної концепції сучасна семіотика розвинула та запропонувала різноманітні нові розуміння у сфері її застосування. Saussure Ferdinand de., лінгвіст, у своїй роботі *Course in General Linguistics* (Saussure F., 2012: 15) вперше запропонував концепцію семіології. Він вважав, що сама семіологія як частина соціальної психології і навіть уся система психології є загальною наукою, що містить усі правила символів. Філософ Peirce вважав, що семіотика має бути фундаментальною наукою, заснованою на логіці та філософії, а також теоретичною системою, спільно створеною на основі математики. Спираючись на традиційну концепцію семіотики, Пірс запропонував системну концепцію трьох основних семіотичних елементів (рисунок 2): опис позначення, репрезентації, референції та значення (Juul, J., 2013: 21).

Теорія функціонування символу також є основним процесом, що створює культурну комунікаційну функцію в грі у формі візуального символу.

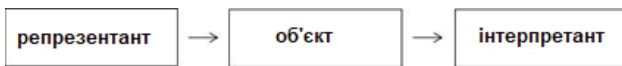


Рис. 2. Потрійне відношення в теорії знаків Пірса

Німецький філософ Cassirer зазначав, що люди символізують тварин, а людська діяльність, по суті, є свого роду «символом» і становить культурний світ. Люди використовують символи для створення культури. Усі феномени людської культури та духовної діяльності, такі як мова, історія, міфологія, релігія, мистецтво та наука тощо, виражаються за допомогою символічної форми (Cassirer, E., 2014: 40).

Отже, можна побачити, що в культурній комунікації успіх у декодуванні культурної інформації, включеної різними культурними символами, є одним із ключів до ефективної культурної комунікації.

Суть вираження комунікації через символи полягає у створенні та застосуванні мови символів для вираження взаємодії між людьми та суспільством. Для цього використовуються мовні символи, образні символи, графічні символи, кольорові символи та музичні символи. З розвитком суспільного та економічного життя шаблони символів поступово виводилися та комбінувалися, породжуючи змішану систему символів, зосереджену на медіа.

Комп'ютерна гра також є результатом зміни шаблонів символічного відображення. Розвиток відбувається шляхом інтеграції медіа-шаблонів з власними особливими інтерактивними елементами.

З точки зору медіа, сама гра складається з аудіовізуальної інформації, сюжетів та інтерактивних елементів. З точки зору семіотичної теорії, гра поєднує референта (аудіовізуальні елементи гри) та означника (нарративом, пов'язаним з досвідом гравця в грі) (Aarseth, E., 2013: 48). Отже, механізм культурної комунікації гри можна розуміти як процес декодування аудіовізуальних символів гравцями в грі.

Символи дозволяють не лише передавати інформацію гравцеві, а й задавати тон ігрової розповіді, посилювати асоціативні зв'язки та сприяти зануренню у віртуальне середовище. Символи в іграх представлені у вигляді:

- *Візуальних*. Виділяються іконки для інтуїтивного розуміння інтерфейсу, таких як здоров'я, енергія чи боєприпаси; кольорні рішення (певні кольори можуть сигналізувати про стан персонажа або загрозу, наприклад, червоний для небезпеки, зелений для безпеки); архетипові зображення –

об'єкти, що мають культурне чи міфологічне значення (наприклад, меч як символ сили).

- *Аудіальних*. Звукові ефекти (наприклад, попереджувальні сигнали або звуки успіху); музичні теми – унікальні мелодії, що асоціюються з персонажами чи місцями.

- *Механічних елементів*. Повторювальні ігрові дії – певні ігрові механіки можуть символізувати теми або ідеї (наприклад, цикл смерті та відродження в Dark Souls).

Дизайн ігрового персонажа є важливою частиною візуальних елементів у складі елементів гри. У більшості ігор персонажі функціонують як інтерактивна і сполучна ланка між гравцями та грою. Ігрові персонажі також є ключовим елементом у стимулюванні та викликанні унікальних почуттів користувача, таких як коливання та потік емоцій. Таким чином, дизайн ігрового персонажа є надзвичайно важливим у сфері ігрового дизайну, а також одним із ключових векторів у сфері культурної комунікації.

Відповідно до аналізу культурної ієрархії в грі, гра включає три ієрархічні культурні концепції, які проявляються різними формами: тематична культура – це загальний прояв у культурі гри, що в основному відображає тему та світову цінність у грі, ринкова культура – головним чином відображає культурні символи і зміст, дизайнерська культура – є ядром тематичної культури, що відображається в цінностях (Prosser, M. H., 2013: 30).

В дизайні персонажів основні елементи, що створюють образ є точка, лінія, поверхня та колір. Для створення ігрових персонажів із відповідним культурним значенням означає поєднання чотирьох елементів.

Лінія та її зміна є важливою формою прояву графічного вмісту. Вона становить дві комбінації: одна – це природний візерунок, який існував у природі; інший – геометричний візерунок, результат, розроблений після узагальнення природних шаблонів. Можна сказати, що геометричний візерунок є початком ідеї дизайну персонажу (Saussure F., 2012: 16).

Наприклад, традиційний орнамент українських вишиванок, рушників. Первинним завданням орнаментів вишиванки було дарувати добро та оберігати господаря. Унікальний стиль орнаменту оснащений насиченими культурними особливостями України (рисунок 3).

Візуальні символи, утворені традиційним українським орнаментом імплантовано до ігрових персонажів, таким чином підкреслюючи українські культурні характеристики.



Рис. 3. Традиційні орнаменти українських вишиванок <https://vsviti.com.ua/ukraine/43776>



Рис. 4. Концепт-арт для мобільної гри. Архів автора (Берещенко В.)

Міфологічні історії та персонажі завжди захоплювали уяву людей, розкриваючи таємничі світи, населені богами, героями та чудовиськами. Українська міфологія, як і будь-яка інша, має свою унікальну сутність, глибокий зв'язок з історією та культурою. Вона розповідає про неймовірні пригоди, створення світу, розкриває характери божеств та героїв, і допомагає зрозуміти сутність народу.

Головною особливістю української міфології є поєднання християнських релігійних уявлень із язичницькими віруваннями, присутність взаємопереплетених елементів анімізму, фетишизму й тотемізму. Особливе місце у світогляді українців, як у традиційному, так і в певній мірі сучасному суспільстві, якраз займає нижча міфологія.

Висновки. Важливість цього дослідження полягає в тому, що з бурхливим розвитком ігрової

індустрії, не так багато відповідних досліджень застосування символів культурної комунікації до ігрового візуального мистецтва. Поки що в сфері ігрового мистецтва, особливо в області дизайну існує недостатність певної теоретичної основи та рекомендацій. Завдяки цьому дослідженню можна краще систематизувати культурно-комунікативну функцію дизайну персонажів у ігровому мистецтві.

За допомогою відповідного аналізу в області дизайну ігрових персонажів і експериментальних результатів можна підтвердити, що ігрові персонажі, імплантовані культурними символами, мають сильнішу культурну комунікативну функцію. Як інтеграція багатьох культур і засобів масової інформації, ігрові персонажі заслуговують на глибоке осмислення деяких аспектів, зокрема успадкування культурних символів багатьох країн, націй і багатьох регіонів, інтеграції та інновацій.



Рис. 5. Проектна пропозиція персонажів для гри. Архів автора (Шульга А.)

Дизайн ігрових персонажів для вираження культурної ідентичності використовують символи, а саме орнаментику, колір та механіку. Три рівні культури: тема, ринок і творець гри, досягли справжнього об'єднання та інтеграції в ігровому персонажі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bai C. G., Zhao Y. S. Cultural Semiotic Study on Game Contents. *Journal of Chongqing University of Technology (Social Science)*. 2015. №12. pp. 30-45.
2. Cassirer E. *An Essay on Man*. Shang Hai: Shanghai Translation Publishing House, 2014. pp. 31-53.
3. Gao F., Zhao Y. M. Application of Semiotics in Graphics Design. *Shandong Polytechnic University*. 2007. №4. pp. 20-45.
4. Juul J. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press, 2016. 172 pp.
5. Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, 2003. 155 pp.
6. Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 2013. 145 pp.
7. Prosser M. H. *The Cultural Dialogue: An Introduction to Intercultural Communication*. BeiJing: Peking University press, 2013. pp. 19-37.
8. Saussure F. *Course in General Linguistics*. La Salle: Open Court, 2012. pp.15-16.
9. Sonesson G. The concept of text in cultural semiotics. *Sign System Studies*. 2012. №26. pp. 88-114.

REFERENCES

1. Bai C. G., Zhao Y. S. (2015). Cultural Semiotic Study on Game Contents. *Journal of Chongqing University of Technology (Social Science)*, №12. pp. 30-45.
2. Cassirer E. (2014). *An Essay on Man*. Shang Hai: Shanghai Translation Publishing House. pp. 31-53.
3. Gao F., Zhao Y. M. (2007). Application of Semiotics in Graphics Design. *Shandong Polytechnic University*. №4. pp. 20-45.
4. Juul J. (2016) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press. 172 pp.
5. Salen K., Zimmerman E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. 155 pp.
6. Aarseth E. (2013) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press. 145 pp.
7. Prosser M. H. (2013). *The Cultural Dialogue: An Introduction to Intercultural Communication*. BeiJing: Peking University press. pp. 19-37.
8. Saussure F. (2012) *Course in General Linguistics*. La Salle: Open Court. pp.15-16.
9. Sonesson G. (2012) The concept of text in cultural semiotics. *Sign System Studies*. №26. pp. 88-114.