

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.
_____ О. В. Чепелюк
«__» _____ 20__ р.

**ВПЛИВ ЖАНРОВИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ НА ФОРМУВАННЯ
ПЕРСОНАЖУ ВІДЕОГРИ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець: Студент групи 6Д2	_____	<u>Марченко О. В.</u> (ПІБ)
Керівник: к.т.н., професор	_____	<u>Полетаєва Г. Н.</u> (ПІБ)
Консультанти з розділів:		
Основний розділ к.т.н., професор	_____	<u>Полетаєва Г. Н.</u> (ПІБ)
Розділ з маркетингу та менеджменту к.т.н., доцент	_____	<u>Власенко Н. А.</u> (ПІБ)
Нормоконтроль ст. викл.	_____	<u>Сандік О. П.</u> (ПІБ)

ХЕРСОН 2020

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота
(Пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)

МАГІСТР

(освітній ступінь)

на тему: **Вплив жанрових особливостей на формування персонажу відеогри**

Виконав: студент 2 курсу, групи 6Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Марченко О. В.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., проф. Полетаєва Г. Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент к.т.н., доцент Вишемирська С. В.

(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет _____

Кафедра _____

Освітній рівень _____

Спеціальність _____

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма _____

(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

О.В. Чепелюк

“ _____ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я**НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА**

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____

керівник роботи _____,

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від “ _____ ” _____ 20__ року

№ _____

2. Строк подання студентом роботи _____

3. Вихідні дані до роботи _____

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) _____

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка

Студент _____
(підпис) (прізвище та ініціали)Керівник роботи _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Марченко О. Вплив жанрових особливостей на формування персонажу відеогри. – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 – Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2020.

У роботі розглянуто зв'язок та вплив жанрових компонентів відеогри на візуальний стиль образу персонажа. Представлений інформаційний пошук, діагностика прикладних досліджень й стану середовища, виявлено тенденції науково-технічного прогресу, прогалини та проблематика серед проведених досліджень в галузі геймдизайну. Проведено маркетингове дослідження, шляхом інтернет-опитування анкетною, що дозволило звузити спектр дослідження та зосередитися на найбільш вживаному й прихильному користувачам відеоігр. Досліджено та охарактеризовано вплив жанрових особливостей та компонентів відеогри на образ персонажа, розроблена типологічна модель образу відповідно до компонентів відеогри.

Ключові слова: дизайн, геймдизайн, відеогра, образ, персонаж, ігровий персонаж, ігровий простір, візуальна комунікація, масова культура, візуальний стиль.

АННОТАЦИЯ

Марченко О. Влияние жанровых особенностей на формирование персонажа видеоигры. – Рукопись.

Работа на соискание образовательной степени магистра по специальности 022 – Дизайн. Херсонский национальный технический университет. Херсон, 2020.

В работе рассмотрены связь и влияние жанровых компонентов видеоигры на визуальный стиль образа персонажа. Представлен информационный поиск, диагностика прикладных исследований и состояния среды, выявлены

тенденции научно-технического прогресса, пробелы и проблематика среди проведенных исследований в области геймдизайна. Проведено маркетинговое исследование, путем интернет-опроса анкетой, что позволило сузить спектр исследования и сосредоточиться на наиболее употребляемом и благосклонному пользователям видеоигр. Исследовано и охарактеризовано влияние жанровых особенностей и компонентов видеоигры на образ персонажа, разработана типологическая модель образа в соответствии с компонентами видеоигры.

Ключевые слова: дизайн, геймдизайн, видеоигра, образ, персонаж, игровой персонаж, игровое пространство, визуальная коммуникация, массовая культура, визуальный стиль.

ABSTRACT

Marchenko O. Influence of genre features on the formation of a video game character. – Manuscript.

Work for a master's degree in the specialty 022 – Design. Kherson National Technical University. Kherson, 2020.

The paper considers the connection and influence of genre components of a video game on the visual style of the character's image. Information search, diagnostics of Applied Research and the state of the environment are presented, trends in scientific and technological progress, gaps and problems among the conducted research in the field of Game Design are identified. Marketing research was conducted through an online survey using a questionnaire, which allowed us to narrow down the range of research and focus on the most popular and favorite video game users. The influence of genre features and components of the video game on the character image is studied and characterized, and a typological model of the image is developed in accordance with the components of the video game.

Keywords: design, game design, video game, image, character, game character, game space, visual communication, mass culture, visual style.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ	11
1.1. Аналіз літератури	11
1.2. Аналіз понятійного апарату	15
Висновки	18
РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН ВІДЕОІГОР У ГЛОБАЛЬНОМУ СЕКТОРІ РИНКУ	20
2.1. Розвиток відеоігор як сектору глобального ринку розваг	20
2.2. Фактори розвитку і дизайну ігрової індустрії	28
Висновки	33
РОЗДІЛ 3. ОСНОВНІ ЕЛЕМЕНТИ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ ВІДЕОІГОР	35
3.1. Особливості жанру RPG в відеоіграх	35
3.2. Специфіка аркадних ігор	47
Висновки	55
РОЗДІЛ 4. МАРКЕТИНГОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРИ РОЗРОБЦІ ОБ'ЄКТУ ПРОЕКТУВАННЯ	57
4.1. Методологія складання анкети та проведення маркетингових досліджень	57
4.2. Розрахунково-аналітичний розділ	61
Висновки	76
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	78
Додаток А	82
Додаток Б	86
Додаток В	99
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	109

ВСТУП

Значимість відеогри полягає в тому, що вона є вираженням сучасних художніх тенденцій, таких як використання різних перспектив і точок зору на подію, включення в твір випадкових поточних вражень публіки, збільшення активності глядача художнього твору і як результат збільшення його емоційної залученості, переміщення акценту з результату творчості на процес.

Актуальність дослідження. Тема роботи є актуальною, оскільки індустрія відеоігор є популярною і буде розвиватись надалі; інтерес суспільства прикутий до цієї індустрії як користувачів, так і розробників; для створення конкурентоздатного продукту, необхідно знати інтереси користувачів та структуру створення елементів відеогри; виникнення і дизайн образів, використовуваних у відеоіграх, достатньо не розглянута область в геймдизайні; тема є мало вивченою, оскільки ще не досліджувалися елементи та жанрові особливості, що впливають на створення образу персонажа – без вирішення цієї проблеми неможливо з'ясувати структуру виконання відповідно системи жанрів.

Мета дослідження полягає у визначенні й систематизації типологічних форм і особливостей образів, що залежить від жанрових елементів відеогри.

Для досягнення поставленої мети у роботі були визначені такі **завдання**:

- Аналіз наукових матеріалів і понятійного апарату, а також обрати методологію і функції даного дослідження.
- Виявити особливості складових геймдизайну.
- Визначити ключові категорії та жанри.
- Простежити вплив жанру на дизайн персонажа у відеогрі.
- Розробити типологічну модель персонажа відповідно до жанрових компонентів у відеогрі.
- Обґрунтувати результати маркетингового дослідження.

Об'єктом дослідження є геймдизайн.

Предметом дослідження є образ персонажа відеоігор.

Наукова новизна – типологізація образу відносно жанрових характеристик та складових відеоігри. Вперше систематизовано типологічні форми і особливості образу у відеоігри, що відповідає жанровій характеристиці. Набуло подальшого розвитку:

1. Компанія “GameRefinery” виділила жанрову таксономію 2020 року на основі дослідження ринку, де виділила категорії, жанри та піджанри ігор. Ці дані стали однією із ланок при аналізі та анкетуванні й дослідженні роботи.

2. Тема стилістичних особливостей розробки в геймдизайні та розвитку художньо-виразних складових комп'ютерних ігор в статтях Полетаєвої Г. “Етапи розвитку художньо-виразних складових комп'ютерних ігор. Art and Design”.

3. Методика “Простої тетради” (“elemental tetrad”) стала основою дослідження і виведеної схеми впливу жанру на складові відеоігри.

У роботі були використані такі **методи дослідження**:

- Аналітичний метод.
- Теоретичний метод.
- Феноменологічний.
- Метод аналогії.
- Порівняльний.
- Описовий.
- Системний.

Теоретичне та практичне значення дослідження полягає в тому, що отримані результати, сформульовані в положеннях і висновках, можуть бути використані в спецкурсах і дисциплінах “Проектування” й “Комп'ютерні технології в дизайні” для студентів-дизайнерів вищих навчальних закладів за спеціальністю 022 – “Дизайн”, написання навчально-методичного комплексу з цих дисциплін. Отримані в роботі результати дослідження представляють практичну цінність для дослідників в області геймдизайну.

Апробація результатів дослідження. Основні положення результатів дослідження знайшли відбиття у: проведених дистанційно, виступах і майстер

класах, тематикою яких є мультимедійні технології, геймдизайн, сучасні технології і дизайн; науковій роботі “Міфологічні персонажі в геймдизайні” (місце проведення – ХДАДМ, Харків); тезах в таких конференціях:

- Марченко О., Полетаєва Г. Н. Класифікація українських міфологічних персонажів для створення простору гейм-дизайну // Матеріали V Всеукраїнської конференції “Традиції та новації у дизайні” (квітень 2020 р.) – Луцьк: ЛНТУ, 2020;

- Марченко О., Демакіна Т., Полетаєва Г. Н. Мультимедіа як поєднання дизайну і сучасних технологій // Матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної конференції молодих вчених та студентів “Молодь у світі сучасних технологій”, МССТ – 2020, ХНТУ. – Херсон, 2020. – С.122 – 124;

- Марченко О., Полетаєва Г. Н. Мультимедійний дизайн засобами сучасності // Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції молодих “Екологія мистецтва: дискус ракурсів” (вересень 2020 р.) – Херсон: ХНТУ, 2020. – С.77 – 79;

- Марченко О., Полетаєва Г. Н. Міфологічні персонажі в геймдизайні (вересень 2020 р.) – Харків: ХДАДМ, 2020.

Структура роботи. Робота складається із: анотації, вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та трьох додатків. Повний обсяг складає 115 сторінок, список використаних джерел 74 пункти.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У роботі розглянуто зв'язок та вплив жанрових компонентів відеогри на образ персонажа. Представлений інформаційний пошук, діагностика прикладних досліджень й стану середовища, виявлено тенденції, проблематика серед проведених досліджень в галузі геймдизайну. Проведено маркетингове дослідження, шляхом інтернет-опитування анкетою, що дозволило звузити спектр дослідження та зосередитися на найбільш вживаному й прихильному користувачам відеоігр. Для розкриття теми дослідження, “Вплив жанрових особливостей на формування персонажу відеогри”, були використані такі методи: аналітичний, теоретичний, феноменологічний, метод аналогії, порівняльний, описовий, системний.

Отримані результати дослідження представляють практичну цінність для дослідників в області геймдизайну, можуть використовуватися в спецкурсах і дисциплінах “Проектування” й “Комп'ютерні технології в дизайні” для студентів-дизайнерів вищих навчальних закладів за спеціальністю 022 – “Дизайн”, а також написання навчально-методичного комплексу з цих дисциплін.

1. Діагностика накопиченого матеріалу інформаційного пошуку, за останні роки, показала, що ігрова індустрія є популярною й інтерес суспільства посилюється ще більше, у зв'язку з останніми подіями у світі й необхідністю ізоляції. Виявлено, що область геймдизайну не достатньо розглянута, як тема створення і дизайну персонажів відповідно до жанру і елементів відеогри.

2. Розглянуто термінологічну складову стосовно галузі геймдизайну, поняття “образ”, “аватар” і “персонаж” використовуються як синоніми.

3. Дизайн відеоігор залежить від декількох складових:

- Технологій (мобільних, хмарних, запровадження віртуального AR/VR простору, різноманітність і зменшення залежності платформ поширення цифрового контенту, популяризація мобільної платформи).

- Тенденцій у дизайні (окреме і поєднання двовимірного і тривимірного простору у зображеннях і анімації, сторітелінг у вигляді анімації й ізоанімації, кінетична типографіка, мікро-взаємодії з об'єктами; поєднання яскравих, насичених кольорів або обмежена їх кількість, монохром і біколор; використання градієнтів; мінімалізм механіки, геймплею та дизайну відеоігор; мультиплеерність, кооперативні змагання користувачів і команд).

- Культурних факторів (наслідки цінностей, традицій і норми народу певної території, їх захоплення, тренди, події в країні й світі), що відображають соціокультурну специфіку суспільства і є значним чинником на якості, сутності контенту і дизайні відеоігор. Умови пандемії призвели до пошуку доступних джерел проведення дозвілля й спілкування, у наслідок чого зросла поточна демографія аудиторії відеоігор – зрівнялася кількість користувачів жіночої й чоловічої статі, що показує розвиток і зростання гейм-індустрії.

4. Визначено, що відеоігри мають свою структуру. За методикою “Простої тетради” (“elemental tetrad”), структура відеоігор поділяється на чотири частини: естетику, механіку, технології та сюжет.

5. Ринок гейм-індустрії зараз представлений чотирма категоріями: Казуальні ігри, Мід/Хард Кор (Mid/Hard Core), казино, спорт. З них найбільш популяризованими і широкими є Казуальні і Мідкорні категорії, що призвело до насиченню безліччю жанрів.

6. Завдяки проведенню маркетингового анкетування, визначено, що цільова аудиторія респондентів поділена між двома країнами - Україною (73,9%) і Росією (26,1%), кількість чоловіків і жінок майже рівна (40,7% на 59,5%), вікова категорія опитаних від 15 до 30 років. Важливими складовими є сюжет, естетичне оформлення відеоігри, в першу чергу користувачі звертають увагу на дизайн і персонажів, бажають грати в ігри з містичною, динамічною і позитивною атмосферою, з використанням візуальних ефектів. Персонаж повинен мати магічні здібності і особливу атрибутику, може бути у вигляді людини або фентезійної раси. Популяризовані дві категорії: Mid/Hard Core (52,4%) і Казуальні ігри (40,5%). Серед них надають перевагу, у першу чергу,

симуляторам, “lifestyle”, головоломкам і аркадам, в другу – гіперказуальним іграм, що належать категорії “Casual”. В межах категорії “Core”, популяризовані стратегії і РПГ. Респонденти надають перевагу фентезі і змішаному сетінгу ігор з реалістичним стилем оформлення, орієнтовано на платформу смартфонів, комп'ютерів і ноутбуків.

7. Визначено, що жанр РПГ, категорії Мід/Хард Кор, персонажі даного жанру мають: фентезі сеттінг; образи можуть належати як людині, так і фентезійній істоті; збірні персонажі, еволюціонують разом із підвищенням рівня; більш складний, чіткий і зрозумілий силует; використання переважно прямокутних і трикутних форм, деталізованість, що розподілена збалансовано по всій фігурі, а набір характеристик, ресурсів і атрибутів персонажа, вимагає войовничості образу, де всі елементи персонажа відображають його характер і історичну складову, а ефекти візуалізації робить його цікавим і впізнаваним. Стилістика мультяшна або реалістична. Поєднуються 2Д і 3Д технології, переважає тривимірність.

8. Аркадні ігри, Казуальної категорії, характеризуються порівневим дробленням гри і переходу до наступного епізоду або місії, персонажі даного жанру складають: фентезі сеттінг; образи можуть належати людині, казковій, зоологічній або фентезійній істоті; сталі персонажі, не змінюються із підвищенням рівня; спрощений, чіткий і зрозумілий силует; використання переважно трикутних і колоподібних форм; деталізованість у малій кількості, розміщена переважно в районі голови, а елементи персонажа відображають його характер і історичну складову. Стилістика мультяшна, поєднуються 3Д і 2Д технології, але переважає двовимірність.

Відеоігри часто поєднують елементи з різних жанрів, але не виходять за межі своєї категорії. За результатами дослідження, визначено, що сюжет світу і історія персонажа визначає атрибутику і складові героя, що виражається за допомогою застосованих технологій і естетичних інструментів. Механіка визначається сюжетними елементами, містить основні положення щодо персонажу і обмежується жанром і категорією відеоігри.