

УДК 7.012

DOI <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.35.34>

МИСТЕЦТВО ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В РАКУРСІ БРЕНДИНГУ ГЕЙМКУЛЬТУРИ

**Мельничук Максим Святославович¹, Шадюк Тамара Адамівна²,
Сарнавська Оксана В'ячеславівна³**

¹ кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії та культурології,
Національний університет водного господарства та природокористування, Рівне, Україна,
e-mail: m.s.melnichuk@nuwm.edu.ua, orcid: 0000-0002-4299-968X,
Scopus: 57225206649

² кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії та культурології,
Національний університет водного господарства та природокористування, Рівне, Україна,
e-mail: t.a.shadiuk@nuwm.edu.ua, orcid: 0000-0002-2376-0112

³ кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії та культурології,
Національний університет водного господарства та природокористування, Рівне, Україна,
e-mail: o.v.sarnavska@nuwm.edu.ua, orcid: 0000-0002-8111-2033

Анотація. Статтю присвячено ролі, місцю та особливостям графічного дизайну в ракурсі відеоігрової індустрії. Ми в нашому дослідженні експлікували, що в контексті геймінг-культури графічний дизайн має безліч сфер спеціалізації: інтерфейси, ілюстрації, створення персонажів та візуалізації світу гри тощо.

Мета. У своїй науковій розвідці ми намагалися презентувати специфіку ролі графічних дизайнерів в ігровій індустрії та їх вплив на формування іміджу геймкультури.

Методологія. У науковій розвідці застосовано такі методи аналізу: комплексний, демаркація, порівняння та узагальнення, які значно допомогли в процесі експлікації фундаментальних дефініцій теми дослідження місця та ролі графічного дизайну у відеоігровій культурі.

Результати. Автори дослідження підкреслили, що у творчому процесі створення відеоігор значення графічного дизайну неможливо переоцінити. Автори дослідження намагалися проаналізувати багатогранний внесок графічного дизайну в ігровий процес та зацентувати щодо його впливу на занурення гравця в гейм-процес, покращення оповіді й загальний успіх гри. Ми намагалися проілюструвати основні напрями роботи, які містять створення візуальної концепції, дизайн інтерфейсу користувача, графічні елементи в грі, а також брендинг і маркетингові матеріали.

Наукова новизна полягає в тому, що, ураховуючи малодослідженість цієї теми, ми вперше провели комплексне дослідження ролі та місця графічного дизайну в ракурсі культури геймінгу.

Практична значущість. Завдяки багатогранності підходу стаття підкреслює вирішальну роль графічного дизайну у формуванні естетичної привабливості, функціональності та товарного вигляду відеоігор; ключового значення візуалізації відеоігрових елементів у контексті вимог та трендів сучасного геймінгу. Адже вдало продумана графіка справляє позитивне перше враження та створює відповідну атмосферу для ігрового процесу. Це підкреслює важливість пріоритету графічного вдосконалення для захопливого досвіду.

У висновках дослідження підсумовуємо, що продуманий та професійно відтворений графічний дизайн має вагоме значення для утримання та залучення

гравців, а погана графіка часто призводить до негативних вражень та здатна згубно вплинути на загальне сприйняття рівня гри. Результати підкреслюють необхідність співпраці між графічними дизайнерами та розробниками ігор для створення привабливих і візуально захопливих ігрових вражень, гарантуючи, що всі елементи – від персонажів і середовища до інтерфейсу користувача – працюють разом для безперебійного досвіду гравця.

Ключові слова: геймінг-культура, графічний дизайн, мистецтво, відеоігри, візуальний дизайн, дизайн інтерфейсу.

ВСТУП

Час не стоїть на місці. Реалії трендів та викликів явищ культури метамодерну диктують нові умови щодо творчих задумів у ракурсі мистецтва геймінгу. Відеоігри, які стають дедалі популярнішими з розвитком технологій, стали важливими товарами завдяки інтеграції мистецтва, дизайну, науково-технічних і маркетингових стратегій. Саме графічний дизайн відіграє фундаментальну роль у цій інтеграції, впливаючи на занурення гравця, покращення оповіді та загальний успіх гри [6]. Наша наукова розвідка намагається проілюструвати як графічний дизайн охоплює всі візуальні концепції, інтерфейс користувача, графічні елементи в грі та фірмові матеріали. Графічні дизайнери співпрацюють із різними галузями: типографіка, фотографія та ілюстрація, своєю чергою, розробляючи все – від візуальної ідентичності до маркетингових матеріалів. Одним з актуальних моментів у нашій статті є експлікування важливої, але, на жаль, інколи недооціненої ролі графічного дизайнера в геймкультурі. Адже в ракурсі маркетингу графічний дизайн привертає увагу ігрової демографії та створює очікування. У сучасних вітчизняних наукових розвідок згадується, що «...база знань графічного дизайну дає змогу переключитися на нові горизонти творчості і візуалізації ігор...» [4, с. 23].

АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ ДОСЛІДЖЕНЬ

На етапі формування джерельної бази дослідження застосовувалися методи роботи з науковими, дослідницькими матеріалами (теоретичний аналіз наукової літературної спадщини, формування бібліографії тощо). Методологічну основу нашої розвідки становлять як зарубіжні дослідження, присвячені експлікації та змісту понять «графічний дизайн» та «відеоігрова культура» в контексті мистецтвознавства й культурології (Томас Дрегер «Історія комп'ютерного мистецтва»; Мері Кео «Графічний стиль у відеоіграх»; Мері Вінклер «Що таке Pixel Art?»), так і розробки вітчизняних науковців (Ірина Продан «Тотожність понять «айдентика» та «фірмовий стиль» у графічному дизайні»; Світлана Пілюгіна «Використання

дизайнерських технологій у гейміндустрії», яка зацентрувала безпосередньо на складнику нашої проблеми, а саме щодо місця дизайнерського мистецтва в контексті гейміндустрії). Перспективи ролі та місця графічного дизайну у відеоігровій культурі відобразилися в публікації Євгенії Головчанської «Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків». Також вагомою для нашого дослідження була праця Д. Калечі та Т. Тепе, які обґрунтували концепт важливої ролі графічного дизайну в процесі створення вдалих геймпроектів. Як додаткове джерело, що розширює предметну сферу дослідження, використано матеріали низки цікавих та значущих публікацій у ракурсі нашої проблематики, які, своєю чергою, припіднімали завісу метафізики дизайну в культурі геймінгу.

МЕТА

Мета статті – відповісти на фундаментальне запитання дослідження про те, як графічний дизайн впливає на залучення гравців і занурення у відеоігри. У процесі наших наукових шукань ми намагалися експлікувати зв'язок між дизайном інтерфейсу та задоволеністю гравців у відеоіграх. Водночас ми маємо на меті підкреслити роль графічного дизайну в брендингу та маркетингу відеоігрової культури; дослідити, як еволюція технологій здатна вплинути на розвиток графічного дизайну в культурі геймінгу.

РЕЗУЛЬТАТИ ТА ОБГОВОРЕННЯ

Індустрія відеоігор, яка швидко зростає, розвивається та майже домінує в секторі розваг, виходить в абсолютно новий вимір під впливом технологій, викликів і трендів культури сьогодення. Попит та розвиток світу геймінгу привернули увагу не лише ентузіастів ігрової культури, а й багатьох дослідників векторів дизайну безпосередньо як сучасного культурного явища, що призвело до відкриття факультетів в університетах та публікації різноманітних наукових розвідок. Однак серед такої кількості поліфонізму інформації розуміння ролі дизайну у відеоігровій культурі трансформується,

і графічний дизайн, його значущість у геймінгу безпосередньо розглядається досить неоднозначно [10]. Це дослідження проведено, щоб на тлі інформації щодо процесу проектування комп'ютерних відеоігор визначити завдання графічного дизайнера та підкреслити його важливість у творенні відеоігрової культури [7].

Ми розуміємо, що мистецтво графічного дизайну посідає важливе місце у формуванні візуального досвіду інтерактивних оповідей в геймкультурі. У нашому випадку мистецтво графічного дизайну – це спосіб передати людям ідеї, естетичну інформацію у вигляді художніх образів [3]. Художні образи зачіпають чуттєві канали сприйняття інформації, завдяки чому ці ідеї розуміють значно глибше, ніж за прямої вербальної передачі. Так, міцно проникаючи у свідомість, ці ідеї впливають на світогляд людей, змушують їх осмислити низку речей по-новому, стимулюють формування складнішої картини світу. Для впливу на почуття й емоції митці застосовують так звані виразні засоби. Наприклад, у музиці це звуковий ряд, у живописі – зображений на полотні образ, у кінематографії – скріплена сюжетом послідовність образів та звуків. У комп'ютерній грі на роль такого виразного засобу претендує сам ігровий світ, так званий геймплей, який поєднує зовнішні якості, тобто графіку та звук, із внутрішніми – сюжетом та ігровою механікою [15]. Мистецтво, як галузь людської культури, прийнято демаркувати на високе та прикладне мистецтво, у нашому випадку – дизайн. Перше, як уважалося, створює реальність, або ж образи реальності. Прикладне мистецтво створює самі форми реальних речей, при цьому прагнучи робити ці форми якомога майстерніше. У дизайні пріоритетною вважається майстерність, своєчасність, відповідність трендам та викликам; зауважується стиль й об'єктивні якості дизайнерських товарів. Відмінність між високим мистецтвом і дизайном полягає в тому, що дизайн прагне зробити речі, які потрібні в самій реальності, створює оточення реальності, тоді як мистецтво обрало для себе інший шлях і зробило своєю темою непрямої, автономності образів і, як наслідок, нездатності цих образів адекватно відтворювати дійсність [17]. Саме конструювання художніх образів стало предметом художньої рефлексії незалежно від того, наскільки ці образи здатні відтворювати реальність. Тому коли мистецтво використовує самі образи реальності, воно зазвичай належить до них з критичних, деконструктивістських позицій. Мета цих образів – від «фантастичних», «нереалістичних» через сюрреалістичні аж до абстрактних – тематизувати розрив між мистецтвом та реальністю [1]. Тож, припустимо,

феномен комп'ютерного відеогеймінгу претендує на статус неомистецтва, породженого цифровізованою епохою [8]. Спочатку варто визначитися, що безпосередньо у відеоіграх можна ототожнити з мистецтвом? Мені бачиться як мінімум три напрями для міркування про художню якість відеоігор: по-перше, комп'ютерна відеогра може споглядатися як споживачем, так і дослідником як творчий об'єкт, візуалізований графікою, анімацією, програмною механікою, програмними кодами тощо. Тобто тут ми розглядатимемо зовнішню форму комп'ютерної відеоігри та намагатимемося зрозуміти ступінь художності цієї форми. По-друге, ступінь художності можна спробувати відшукати в геймплеї, тобто сам процес гри можна спробувати розглянути як ведення певної художньої діяльності. Тут необхідно розібратися, наскільки такі сучасні поняття, як *інтерактивність*, *імерсивність*, можуть бути використані автором, художником для створення власне художніх образів. Необхідно зрозуміти, чи сумісні художній образ і комп'ютерна гра, чи є місце художнім образам у відеоіграх? І по-третє, відеогра може бути розглянута як експериментальна форма створення якогось нового мистецтва майбутнього, яке ще не виробило свою художню мову, але прагне цього. Спочатку розглянемо відеоігру як об'єкт, як конкретний продукт, експлікований його творцями. Розгляд візуального та графічного оформлення комп'ютерних відеоігор (далі – КВІ) як мистецтва в класичному його тлумаченні може піддатися критиці. У кращому разі тут можна говорити про майстерність дизайнерів графіки [11]. Графіка – це своєрідна будівельна матерія віртуальних світів мистецтва геймінгу. Але для гравця будь-яке зображення в грі – це насамперед об'єкт для взаємодії, а не візуальний художній образ для глибокого емоційно-естетичного проникнення. Ігри створені для того, щоб грати в них. Будь-яка людина, яка хоч раз грала у відеоігру, знає, що в процесі гри отримувати задоволення від споглядання текстур та графіки досить проблематично, оскільки всю увагу необхідно концентрувати на власних діях, на координації дій та на динаміці самої гри [19]. Інакше гравець просто програє, і процес гри для нього буде закінчено. Ба більше, як показує досвід, чудова якість зображення та цікавий геймплей не завжди безпосередньо пов'язані між собою [14]. Так, наприклад, є дуже захопливі ігри з досить слабкою графікою. Так само складно зарахувати до мистецтва майстерне володіння технікою програмування розробників КВІ та досконалість технічного виконання програмного коду геймплею. Дійсно, на сьогоднішній день індустрія комп'ютерних ігор – це високотехнологічний та

працезатратний процес. Звичайно, ідеальне налагодження, бездоганний баланс необхідних компонентів, крайня деталізація й опрацювання тонкощів конкретної відеогри – теж своєрідна майстерність. Ця свого роду майстерність може розглядатися лише як технічна майстерність, і безпосередньо до художньої цінності комп'ютерної гри це навряд чи можна зарахувати. У комп'ютерних іграх дуже широкий простір для самовираження, творчості розробників. Комп'ютерні ігри поєднують у собі елементи з багатьох видів мистецтв: літератури, музики, скульптури, також комп'ютерну графіку, анімацію та інше [16]. Ефектні відеоролики у відеогрі Half-Life – приклад режисерського, кінематографічного мистецтва, зіграного 3D-моделями; цікаві сюжети в RPG-іграх – літературна творчість, екранізована в грі так само, як у театрі або кіно. Проте зміст у KBI фрагментів різних видів мистецтв автоматично робить мистецтвом саму гру (геймплей), вони просто існують паралельно. «Специфіка комп'ютерної гри як виду мистецтва полягає в тому, що через віртуальний керований персонаж глядач бере участь у драматичній дії, що лежить в основі гри, і тим самим художньо освоює світ» [9]. Як приклади такого «художнього освоєння» світу наводяться такі популярні відеоігри, як Max Payne, The Chronicles of Riddick. Уважається, що основними художньо-виразними засобами комп'ютерних відеоігор є інтерактивність (можливість фізично взаємодіяти гравцем між собою та з комп'ютерною програмою) та іммерсивність (здатність геймінгу занурювати гравця у віртуальний світ). Якщо говорити про геймпродукт як мистецтво в ракурсі графічного дизайну, необхідно, щоб гравець не «тонув» у персонажі, а повернувся до об'єктивації, тим самим відновивши позицію, що дає змогу бачити і створювати цілісний образ героя без привнесення авторської суб'єктивності [20]. Володіння навичками творчого мислення, спілкування та здатністю вирішувати творчі проблеми є важливими. Ефективний графічний дизайн значно покращує навігаційні аспекти гри, роблячи меню, піктограми та елементи керування інтуїтивно зрозумілими та приємними. Ігрова естетика є вираженням гри, що переживається як емоція, задоволення, надання форми. Гравці заслуговують на плавний ігровий досвід, позбавлений зайвих витрат часу на розшифровку операційної механіки. Тож розробники ігор змушені віддавати перевагу формулюванню легко орієнтованих й естетично приємних інтерфейсів гри. Щоб стати мистецтвом, явищем художнім, комп'ютерна гра повинна мати глибокий зміст, а не просто ефектну графіку та звук. Художня цінність відеогри може полягати в тому, що

закладений автором зміст повинен виражатися через новаторську її форму – графіку, звук, механіку гри тощо.

Аналізуючи концепцію дизайну у відеогровій культурі, місце графічного дизайну може обговорюватися в чотирьох основних рубриках: дизайн візуальної концепції, дизайн інтерфейсу, допоміжні графічні елементи та створення фірмового стилю. Інакше кажучи, брендинг і запуск гри. На прикладі успішних дизайнів відеоігор, які приносять високі прибутки на ринку, стають фірмовими та чий ентузіастичний нетерпіння чекають нової версії, оцінено внесок елементів графічного дизайну в ключовий успіх гри. Геймдизайнер відповідає за збереження незмінної основної концепції гри в усіх сферах...[2; с. 210]. Графічні ж дизайнери підходять до розробки ігор з експертним поглядом на зобов'язання, перелічені в цих чотирьох пунктах, використовуючи свої знання, навички та думки, щоб не лише використовувати свою творчість, а й детально оцінювати кожну проблему.

У творчому процесі дизайну кожна деталь творіння має свою ключову роль задля загальної якості продукту. Від дизайну візуальної концепції загалом до будь-якого невеликого графічного елемента розраховується всезагальний концепт гри, щоб не тільки привернути увагу споживача на конкурентному ринку гейміндустрії, а й допомогти гравцеві керувати всім геймплеем. Розробники відеогрової індустрії повинні інвестувати в кваліфікованих графічних дизайнерів, щоб створювати привабливі трейлери та захопливий вміст, забезпечення помітності на насиченому ринку. Графічний дизайн є не лише невід'ємною частиною маркетингової стратегії гри, а й лівовою часткою тих ключових моментів, що впливають на потенційний успіх або ж провал гри. Фактор, який робить явище графічного дизайну важливим сьогодні, полягає саме в цьому; його здатності виробляти раціональні та естетичні рішення проблем, що в майбутньому відіграє ключову роль в популяризації продукту культури геймінгу.

ВИСНОВКИ

Досліджуючи успішні дизайн-проекти в ракурсі мистецтва геймінгу, які здійснили стрибок у контексті спроможності встояти на сучасному вимогливому ринку, принесли високий фінансовий прибуток, стали брендом і зібрали захоплених послідовників, ми можемо гідно оцінити вагомий внесок ролі графічного дизайну в геймкультурі. Графічні дизайнери привносять експертний погляд на ці аспекти, використовуючи креативність та навички, свої знання, щоб оцінити та вдосконалити кожну деталь.

Їхня творча діяльність полягає не лише в окультуренні «обгортки» та приверненні уваги; ідеться про допомогу гравцеві та забезпечення раціональних та естетичних рішень проблем. Якісний геймплей ігор вирізняють їх цілісний підхід до дизайну, ніби створений однією рукою, від дизайну персонажів до дизайну середовища, від логотипа до рекламного плаката, від типографіки до інтерфейсних рішень. Цей узгоджений підхід є відмінною рисою графічного дизайну як явища сьогодення, що, своєю чергою, зосереджується на рішеннях, які відповідають загальній структурі та філософії кожного проєкту. У цьому світлі важливо підкреслити, що сильні елементи графічного дизайну в брендингу та маркетингу значно покращують видимість і привабливість відеоігор. Адже саме бренд трактується «обличчям» компанії в очах клієнта [5]. Технологічний прогрес сприяв створенню більш складних і візуально різючих графічних дизайнів у відеоіграх, загалом покращуючи загальний досвід геймплею.

Графічний дизайн відіграє фундаментальну роль у процесі розробки відеоігор. Дизайн відеоігрової індустрії загалом є результатом спільної роботи команд експертів, а графічні дизайнери безпосередньо – важлива частина цих спільних зусиль. Творчий внесок графічних дизайнерів є життєво важливим для формування візуальних та інтерактивних аспектів відеоігор, забезпечуючи не тільки залучення гравців, а й глибоке занурення в ігровий досвід. Майбутні наукові дослідження в цих сферах можуть дати цінну інформацію щодо трансформаційних аспектів ролі графічного дизайну в розробці геймінгової культури. Зосереджуючись на неокультурних трендах та викликах, новітніх технологіях, психологічному впливі й етичних міркуваннях, науковці можуть зробити внесок у розвиток галузі; розширити позитивний вплив графічного дизайну в ігровій індустрії та за її межами, створюючи більш інноваційний, інклюзивний і захопливий ігровий досвід.

ЛІТЕРАТУРА

- [1] Гладун О. До проблеми візуальної мови графічного дизайну України. *Вісник Харківської державної академії дизайну та мистецтва*. № 5. 2011. С. 42–46
- [2] Головачанська Є. О. Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків. Київ: КНУТД, 2022. С. 190–211. <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/19961> (дата звернення: 06. 01. 2025)
- [3] Гула Є. П. Сучасний графічний дизайн: специфіка інтегральної природи творчості. *Art and Design*. 2020. № 3 (11). С. 25–33.
- [4] Пілюгіна С. А. Використання дизайнерських технологій в гейм-індустрії. *Час мистецької освіти. Теорія*

і методика виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти : зб. ст. VII Всеукр. наук.-практ. конф., 17–18 жовт. 2019 р. Харків : ХНПУ, 2019. Ч. 2. С. 17–24.

[5] Продан І. Тотожність понять «айдентика» та «фірмовий стиль» у графічному дизайні. «Вітчизняна наука на зламі епох: проблеми та перспективи розвитку» Збірник матеріалів всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції. Переяслав-Хмельницький, 2019. № 48. С. 30–33. <http://hdl.handle.net/123456789/4079> (дата звернення: 25. 01. 2025)

[6] Хмельовський О. М. Графічний дизайн : навч. посібник. Луцьк : Терен, 2008. 160 с.

[7] Creative Uncut. Video Game Art Library. 2024. URL: <https://www.creativeuncut.com/gallery-46/lotf-logo.html> (дата звернення: 06.01.2025)

[8] Dreher T. History of Computer Art. Chapter VII: Games. VII.1 Computer and Video Games // IASLonline NetArt: Theory. Last published: Lulu.com, 2020. 562 p. URL: <http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA-VII.1e.html> (дата звернення: 06.01.2025)

[9] Freeland V. CI Games Lords of the Fallen Art Blast. *ArtStation Magazine*. Retrieved from: <https://magazine.artstation.com/2023/10/ci-games-lords-of-the-fallen-art-blast/> (дата звернення: 15. 02. 2025)

[10] Gavira M. G. Graphic design and new technologies: The video game as a tool to cope with stressful situations. *Shift. Concept: Revista de investigación e innovación en diseño*. 2023. (2). P. 25–32.

[11] Kaleci D., Tepe T. Design, Development, and Marketing Process of Video Games. In *Mobile Technologies and Augmented Reality in Open Education/ IGI Global*. 2017. pp. 306–320.

[12] Keo M. Graphical Style in Video Games: Portfolio. HAMK Riihimäki, Information and Communication Technology. 2017. 75 p. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/93082889.pdf>

[13] Lopez H. Assassin's Creed Mirage – Where to Find Wanted Posters. *IRN Post*. 2023. URL: <https://irnpost.com/assassins-creed-mirage-where-to-find-wanted-posters/> (дата звернення: 18.01.2025)

[14] Matej "Retro" Jan. Pixels and Voxels, the Long Answer // *Retronator Magazine*. 2016. September 26. URL: <https://medium.com/retronator-magazine/pixels-and-voxels-the-long-answer-5889ecc18190> (дата звернення: 10.01.2025)

[15] Melnichuk M. Gameplay and its semantic content in the perspective of metamodern cyberculture. *Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Філософські науки*. Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2023. Випуск 3(92). С. 119–129.

[16] Melnychuk M. Wirtualizacja kultury w perspektywie poszukiwań neoreligijnych w kontekście współczesności. *Українська полоністика : наук. журн. / Житомир. держ. ун-т ім. І. Франка*. Житомир: [б. в.], Т. 18, 2021. С. 53–62. DOI 10.35433/2220-4555.19.2021.phyl-4

[17] Pontypants. How to Make Low Poly Look Good // *Sunday Sundae*. 2018. August 18. URL: <https://sundaysundae.co/how-to-make-low-poly-look-good/>

[18] Sakman S. Using Prototypes for Interface Designs. *Art and Design Magazine*, 2017. (20). P. 225–237.

[19] Wu Y. The style of video games graphics: analyzing the functions of visual styles in storytelling and

gameplay in video games (thesis). Simon Fraser University. 2014. URL: <https://summit.sfu.ca/item/12529> (дата звернення: 10. 02. 2025)

[20] Winkler M., Tuts E. What is Pixel Art? 2016. January 13. URL: <https://design.tutsplus.com/articles/what-is-pixel-art-cms-21759>

REFERENCES

- [1] Hladun, O. (2011). Do problemy vizual'noyi movy hrafichnoho dyzaynu Ukrayiny [To the problem of the visual language of graphic design in Ukraine]. *Visnyk Kharkivs'koyi derzhavnoyi akademiyi dyzaynu ta mystetstva*, 5, 42–46 [in Ukrainian].
- [2] Holovchans'ka, YE.O. (2022). Etapy i metody rozrobky dyzayn-hrafiky mobil'nykh ihrovykh dodatkov [Stages and methods of developing graphic design for mobile game applications]. Kyiv : KNUTD, 190–211. Retrieved from: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/19961> [in Ukrainian].
- [3] Hula, YE.P. (2020). Suchasnyy hrafichnyy dyzayn: spetsyfika intehral'noyi pryrody tvorchosti [Modern graphic design: the specifics of the integral nature of creativity]. *Art and Design*, 3 (11), 25–33 [in Ukrainian].
- [4] Pilyuhina, S.A. (2019). Vykorystannya dyzayners'kykh tekhnolohiy v heymindustryi [The use of design technologies in the gaming industry]. *Chas mystets'koyi osvity. Teoriya i metody vykhovannya khudozhn'o-obdarovanoiy osobystosti u zakladakh mystets'koyi osvity* : zb. st. VII Vseukr. nauk.-prakt. konf., 17–18 zhovt. Kharkiv : KHNPU, CH. 2. P. 17–24. [in Ukrainian].
- [5] Prodan, I. (2019). Totozhnist' ponyat' «aydentyka» ta «firmovyy styl'» u hrafichnomu dyzayni [The identity of the concepts of "identity" and "corporate style" in graphic design]. «*Vitchyznyana nauka na zlami epokh: problemy ta perspektyvy rozvytku*» Zbirnyk materialiv vseukrayins'koyi naukovo-praktychnoyi internet-konferentsiyi, Pereyaslav-Khmel'nyts'kyy, № 48. 30–33. Retrieved from: <http://hdl.handle.net/123456789/4079> [in Ukrainian].
- [6] Khmel'ovs'kyy, O.M. (2008). *Hrafichnyy dyzayn : navch. posibnyk. [Graphic design: a textbook]*. Luts'k : Teren, 160 s. [in Ukrainian].
- [7] Creative Uncut (2024). Video Game Art Library. Retrieved from: <https://www.creativeuncut.com/gallery-46/lotf-logo.html> [in English].
- [8] Dreher, T. (2020). History of Computer Art. Chapter VII: Games. VII.1 Computer and Video Games. IASOnline NetArt: Theory. Last published: Lulu.com, 562 p. URL: <http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA-VII.1e.html> [in English].
- [9] Freeland, V. (2023). CI Games Lords of the Fallen Art Blast. *Art Station Magazine*. Retrieved from: <https://magazine.artstation.com/2023/10/ci-games-lords-of-the-fallen-art-blast/> [in English].
- [10] Gavira, M.G. (2023). Graphic design and new technologies: The video game as a tool to cope with stressful situations. *Shift. Concept: Revista de investigación e innovación en diseño*, (2), 25–32 [in English].
- [11] Kaleci, D., & Tepe, T. (2017). Design, Development, and Marketing Process of Video Games. In *Mobile Technologies and Augmented Reality in Open Education* (pp. 306–320). IGI Global [in English].
- [12] Keo, M. (2017). Graphical Style in Video Games: Portfolio. HAMK Riihimäki, Information and Communication Technology. 75 p. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/93082889.pdf> [in English].
- [13] Lopez, H. (2023). Assassin's Creed Mirage – Where to Find Wanted Posters. *IRN Post*. Retrieved from: <https://irnpost.com/assassins-creed-mirage-where-to-find-wanted-posters/> [in English].
- [14] Matej "Retro" Jan. (2016). Pixels and Voxels, the Long Answer // *Retronator Magazine*. 2016. September 26. Retrieved from: <https://medium.com/retronator-magazine/pixels-and-voxels-the-long-answer-5889ecc18190> [in English].
- [15] Melnychuk, M. (2023). Gameplay and its semantic content in the perspective of metamodern cyberculture. *Visnyk ZHDU imeni Ivana Franka*, 3(92), 119–129 [in English].
- [16] Melnychuk, M. (2021). Wirtualizacja kultury w perspektywie poszukiwań neoreligijnych w kontekście współczesności [Virtualization of culture in the perspective of neo-religious explorations in the context of modernity]. *Ukrayins'ka polonistyka : nauk. zhurn. / Zhytomyr. derzh. un-t im. I. Franka. – Zhytomyr*: [b. v.], T. 18, 53–62 DOI 10.35433/2220-4555.19.2021.phyl-4 [in Polish].
- [17] Pontypants. (2018) How to Make Low Poly Look Good. *Sunday Sundae*. August 18. Retrieved from: <https://sundaysundae.co/how-to-make-low-poly-look-good/>
- [18] Sakman, S. (2017). Using Prototypes for Interface Designs. *Art and Design Magazine*, (20), 225–237 [in English].
- [19] Wu, Y. (2012). The style of video games graphics: analyzing the functions of visual styles in storytelling and gameplay in video games (thesis). Simon Fraser University. Retrieved from: <https://summit.sfu.ca/item/12529> [in English].
- [20] Winkler M., & Tuts, E. (2016) What is Pixel Art? January 13. Retrieved from: <https://design.tutsplus.com/articles/what-is-pixel-art-cms-21759> [in English].

ABSTRACT

Melnichuk M., Shadyuk T., Sarnavska O. The art of graphic design from the perspective of game culture branding

The article is devoted to the role, place and features of graphic design in the perspective of the video game industry. In our research, we explained that in the context of gaming culture, graphic design has many areas of specialization: interfaces, illustrations, character creation and visualization of the game world, etc.

Purpose. In our scientific research, we tried to present the specifics of the role of graphic designers in the gaming industry and their influence on the formation of the image of game culture.

Methodology. In our scientific research, the following methods of analysis were applied: complex analysis, demarcation, comparison and generalization, which significantly helped in the process of explicating the fundamental definitions of the research topic of the place and role of graphic design in video game culture.

Results. The authors of the study emphasized that the importance of graphic design in the creative process of creating video games cannot be overestimated. The authors of the study tried to analyze the multifaceted contribution of graphic design to the gameplay, and to emphasize its impact on the player's immersion in the game process, improving the narrative, and the overall success of the game. We tried to illustrate the main areas of work, which include the creation of a visual concept, user interface design, graphic elements in the game, as well as branding and marketing materials.

The scientific novelty lies in the fact that, given the lack of research on this topic, we first conducted a comprehensive study of the role and place of graphic design in the perspective of gaming culture.

Practical relevance. Thanks to the multifaceted approach, this article emphasizes the crucial role of graphic design in shaping the aesthetic appeal, functionality and product appearance of video games; the key importance of visualizing video game elements in the context of the requirements and trends of modern gaming. After all, well-thought-out graphics make a positive first impression and create an appropriate atmosphere for the gameplay. This highlights the importance of prioritizing graphical improvements for an immersive experience.

Our research concludes that thoughtful and professionally rendered graphic design is essential for player retention and engagement, and poor graphics often lead to negative impressions and can have a detrimental effect on the overall perception of the game. The study also highlights the importance of interface concept and design in influencing purchase decisions and improving image quality and immersion. In addition, brand identity and advertising are important factors in game popularity and reach. The results highlight the need for collaboration between graphic designers and game developers to create engaging and visually engaging gaming experiences, ensuring that all elements—from characters and environments to the user interface—work together for a seamless player experience.

Keywords: gaming culture, graphic design, art, video games, visual design, interface design.

AUTHOR'S NOTE:

Melnychuk Maksym, Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor at the Department of Philosophy and Cultural Studies, National University of Water and Environmental Engineering, Rivne, Ukraine, e-mail: m.s.melnuchyk@nuwm.edu.ua, orcid: 0000-0002-4299-968X, Scopus: 57225206649.

Shadyuk Tamara, Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor at the Department of Philosophy and Cultural Studies, National University of Water and Environmental Engineering, Rivne, Ukraine, e-mail: t.a.shadiuk@nuwm.edu.ua, orcid: 0000-0002-2376-0112.

Sarnavska Oksana, Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor at the Department of Philosophy and Cultural Studies, National University of Water and Environmental Engineering, Rivne, Ukraine, e-mail: o.v.sarnavska@nuwm.edu.ua, orcid: 0000-0002-8111-2033.

Стаття подана до редакції 16.02.2025 р.