

7. González-Zamar, M.-D., & Abad-Segura, E. *Digital Design in Artistic Education: An Overview of Research in the University Setting*. *Education Sciences* 11(4), 2021. 144 p. <https://doi.org/10.3390/educsci11040144>
8. Haseman, B. A Manifesto for Performative Research. *Media International Australia*. 118(1), 2006. P. 98–106. <https://doi.org/10.1177/1329878X0611800113>
9. Kröner, S., Christ, A., & Penthin, M. *Digitalization in aesthetics, arts and cultural education – a scoping review*. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*. <https://doi.org/10.1007/s11618-021-00989-7>
10. Schwarz, C. L. *Postdigital visual literacy: Visual entanglements and dynamic learning processes in art education*. *Journal of STEM Arts, Crafts, and Constructions*, 9 (1). 2024. <https://doi.org/10.51685/jstemac.2024.1.02>

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-630-3-61>

## **КОНЦЕПТУАЛЬНІ РІШЕННЯ У ФОРМОТВОРЕННІ КАРТКОВИХ ІГОР У КОНТЕКСТІ ІНКЛЮЗИВНОСТІ**

**Романюк О. В.**

*асистент кафедри дизайну*

*Луцький національний технічний університет*

**Рудик О. П.**

*студентка III курсу факультету креативних індустрій,  
маркетингу та комунікацій*

*Луцький національний технічний університет*

*м. Луцьк, Україна*

Постановка проблеми полягає у необхідності переосмислення традиційного формотворення карткових ігор, яке тривалий час залишалося статичним. Адже сьогодні візуальна мова гри має не просто ілюструвати правила, а бути активним учасником ігрового процесу.

Сучасний науковий дискус навколо настільних ігор охоплює широкий спектр тем, починаючи від аналізу стану українського та європейських ринків і закінчуючи культурними особливостями традиційних ігор [4]. Сучасні концепції формотворення карткових ігор базуються на мультисенсорному підході, де тактильні текстури та нестандартна геометрія об'єктів стають ключовими інструментами інклюзивності. Дизайн орієнтується на універсальність, поєднуючи подвійне кодування інформації (колір + символ) з ергономічними

рішеннями, що забезпечують рівний доступ до гри для користувачів із різними сенсорними та моторними можливостями. Численні публікації підтверджують ефективність гри як інструменту для навчання, розвитку розумових здібностей та формування цифрової грамотності гравців [2, 3]. Значна увага дослідників приділяється візуальній комунікації, зокрема особливостям дизайну упаковки та ролі ілюстрації як засобу передачі інформації [1]. Окремим перспективним напрямом є впровадження новітніх технологій, таких як інтелектуальні системи та генеративний штучний інтелект, у процес створення ігрового матеріалу [4, 5]. Попри наявні напрацювання, питання інтеграції сучасних інструментів дизайну в розробку настільних ігор залишається недостатньо вивченим, що зумовлює актуальність даного дослідження.

Метою статті є дослідження концептуальних підходів до формотворення карткових ігор у контексті інклюзивного дизайну. Завдання дослідження: 1) проаналізувати інклюзивні принципи у дизайні карткових ігор; 2) класифікувати основні типи дизайнерських рішень; 3) визначити художньо-композиційні особливості ігрових компонентів та їх вплив на користувацький досвід.

У дослідженні розглянуто особливості формотворення карткових ігор у контексті інклюзивного дизайну. Визначено, що сучасні ігрові компоненти формуються як цілісна система візуальних, тактильних та когнітивних елементів, що безпосередньо впливають на користувацький досвід.

Проаналізовано основні принципи інклюзивного дизайну, зокрема використання альтернативного кодування інформації (графічні символи, тактильні елементи, адаптивна типографіка), що забезпечують доступність гри для користувачів з різними особливостями сприйняття. Встановлено, що інклюзивні рішення підвищують не лише доступність, але й загальну ефективність візуальної комунікації.

Систематизовано концептуальні підходи до формотворення карткових ігор та запропоновано їх класифікацію на одиничні, модульні та серійно-тематичні рішення (рис. 1).

Одиничні рішення характеризуються варіативністю форм і унікальністю кожного елемента; модульні – базуються на комбінуванні взаємозамінних компонентів; серійно-тематичні – забезпечують візуальну цілісність через уніфіковані шаблони.

Визначено, що художньо-композиційні особливості, зокрема форма, графіка, типографіка та матеріал, відіграють ключову роль у процесі зчитування інформації та взаємодії з грою. Доведено, що морфологія картки безпосередньо пов'язана з її функціональним призначенням та впливає на ергономіку ігрового процесу.



**Рис. 1. Способи класифікації**

Сучасне формотворення карткових ігор трансформується з площини декорування у проектування складних інтерактивних систем, де фізична морфологія карти стає активним елементом ігрової механіки та управління користувачьким досвідом. Запропонована класифікація концептуальних рішень (одиничних, модульних та серійних) дозволяє дизайнерам свідомо обирати форму продукту, адаптуючи її до когнітивних потреб аудиторії та специфіки ігрового процесу. Особливого значення набуває інклюзивний підхід та впровадження інтелектуальних систем, що забезпечує створення безбар'єрного ігрового середовища та відкриває перспективи для подальшої технологічної автоматизації дизайну.

#### Література:

1. Гавенко С. Ф., Кулік Л. Й., Кадиляк М. С., Бойчук Я. А. Проектування та візуалізація пакувань для настільних ігор. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. 2025. Вип. 48. № 2. С. 80–89. DOI: <https://doi.org/10.32403/2411-3611-2025-2-48-80-89> (дата звернення: 18.03.2026).
2. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. *Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення та проблеми розвитку*. 2022. Вип. 4. № 2. С. 244–252. DOI: <https://doi.org/10.23939/smeu2022.02.244> (дата звернення: 18.03.2026).

3. Мілютіна К. Л., Мокроусова А. А. Потенціал впливу гри в настільні ігри на показники когнітивних здібностей та прийняття рішень. *Журнал сучасної психології*. 2022. Вип. 18. № 2. С. 51–59. URL: <https://journalsofznu.zp.ua/index.php/psych/article/view/2908> (дата звернення: 18.03.2026).

4. Bukovskyi V., Zdobyskyi A., Pytel K. Development and research of an intelligent system for creating board games. *Academic Journals and Conferences*. 2024. Vol. 6. No. 3. P. 79–86. DOI: <https://doi.org/10.23939/cds2024.03.079> (дата звернення: 18.03.2026).

5. Shawalludin S., Hassan N., Jamaludin J. Gamification and Graphic Design: A Study of Malaysia's Cross-Cultural Traditional Board Games. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*. 2024. Vol. 8. P. 1045–1052. DOI: <https://dx.doi.org/10.47772/IJRIS.2024.8100086> (дата звернення: 18.03.2026).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-630-3-62>

## **РЕДУКЦІЯ ЯК ОСНОВА СТИЛЮ: ІННОВАЦІЙНІ СТРАТЕГІЇ СПРОЩЕННЯ У ВІЗУАЛЬНІЙ МОВІ**

**Синюк О. І.**

*асистент кафедри дизайну*

*Волинський національний університет імені Лесі Українки*

*м. Луцьк, Україна*

Однією з основних проблем сучасного візуального середовища є перенасичення інформацією. У дизайні, цифровій графіці та контенті для соціальних мереж часто спостерігається прагнення ускладнювати зображення: додавати велику кількість деталей, ефектів, шрифтів і кольорів. Через це візуальна мова втрачає ясність, а сама композиція стає складною для швидкого сприйняття. Особливо помітною ця проблема є у сфері цифрового дизайну, де зображення конкурують між собою за увагу глядача.

У процесі викладання комп'ютерних технологій та роботи в програмі Adobe Illustrator часто виникає ситуація, коли студенти намагаються зробити роботу "складнішою", використовуючи надмірну кількість візуальних елементів. Проте велика кількість деталей не завжди покращує результат. Навпаки, перевантаження композиції ускладнює сприйняття та послаблює основну ідею.

У цьому контексті важливого значення набуває редукція. У візуальному мистецтві та дизайні редукцію можна визначити як свідоме спрощення форми, кольору, структури та композиції з метою виділення головного. Йдеться не про примітивізацію зображення, а про