

ПОПУЛЯРНІСТЬ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У ЧАСИ ЦИФРОВОГО СВІТУ

Світовий ринок настільних ігор упродовж останніх років демонструє стале зростання, що зумовлено відновленням інтересу до офлайн-дозвілля та безпосередньої соціальної взаємодії. На тлі цифрової втоми споживачі дедалі частіше звертаються до настільних ігор як до способу відпочинку та спільного проведення часу з друзями й родиною [1-4]. За результатами досліджень, у 2025 році попит на настільні ігри зріс приблизно на 15% порівняно з попередніми роками, що пов'язано з їхнім позитивним впливом на розвиток логіки, уяви та командних навичок [5].

У 2024 році світовий ринок настільних ігор досяг 18,53 млрд доларів США. Згідно з прогнозами, до 2033 року його обсяг зросте до 41,63 млрд доларів із середньорічним темпом зростання близько 9,3%. Основну частку аудиторії становлять дорослі віком від 18 до 54 років – близько 85% усіх гравців, причому понад половина з них володіє колекціями з 1-25 настільних ігор.

Сукупний обсяг ринку настільних ігор і гральних карт збільшився з 20,31 млрд доларів у 2024 році до 22,03 млрд доларів у 2025 році, що відповідає річному зростанню на 8,4%. За даними Technavio, у період 2025-2029 років ринок зросте ще на 5,17 млрд доларів зі середньорічним темпом близько 9,5% (рис. 1).

Global Board Game Market Growth (2024-2033)



Рис. 1. Зріст світового ринку настільних ігор

Дослідження Sci-Tech Today показує, що найбільш активною аудиторією є гравці віком 18-34 років (44%), за ними йдуть дорослі віком 35-54 років (41%). Особи старше 55 років становлять лише 15% аудиторії. Це свідчить про орієнтацію сучасних настільних ігор переважно на дорослу аудиторію та відображає зміни у дозвіллевих уподобаннях різних поколінь (рис. 2) [6]. Список найпопулярніших ігор у період 2023-2025 років склав:

1. «Carcassonne» – гра, де ви створюєте середньовічний ландшафт, викладаючи тайли з дорогами, полями та замками.

Board Game Players by Age Group



Рис. 2. Поділ вікових груп

2. «Dixit» – гравці придумують асоціації до абстрактних карток, а інші намагаються вгадати, що ж мав на увазі оповідач.

3. «Gloomhaven» – дарує гравцям понад 180 годин сюжетної кампанії, і світ настільки розвиватиметься внаслідок дій гравців.

4. «Star Wars: Rebellion» – масштабна військова стратегія у світі далекої-далекої галактики.

5. «Війна Персня» – епічна битва за Середзем'я для 2-4 гравців із фігурками військ, атмосферними ілюстраціями та величезною увагою до творів Толкіна [5, 7].

Настільні ігри залишаються популярним і конкурентоспроможним видом дозвілля в умовах цифровізації. Стабільне зростання ринку та переважання дорослої аудиторії свідчать про їхню актуальність як соціального та інтелектуального формату розваг.

Список літератури

- Board Games Market Size, Share, and Growth Analysis. [Online]. Available: <https://www.skyquestt.com/>.
 - Чеботарьова, І.Б., & Герасименко, А.Ю. (2024). Використання технології доповненої реальності у настільних іграх. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 143-146).
 - Чеботарьова, І.Б., & Юдіна, К.С. (2025). Розробка проекту настільної гри для дітей «Хто я є? – Театр в голові». Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 152-155).
 - Андреева, Ж.М., & Вовк, О.В. (2023). Роль кольору в іграх. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 81-85).
 - Топ настільних ігор 2025: найкращі для новачків і профі. [Online]. Available: <https://kokl.ua/>.
 - Board Game Statistics 2026. [Online]. Available: <https://icon-era.com/>.
 - Світовий ТОП настільних ігор на сайті BoardGameGeek. [Online]. Available: <https://geekach.com.ua/>.
- Науковий керівник: к.т.н., Білець Д.Ю.