УДК 794

РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Я – МАРІУПОЛЬ/ЯМАРІУПОЛЬ. АСОЦІАЦІЇ СЕРЦЯ»

Пучка Г.С.
Науковий керівник – к.т.н., доц. Кулішова Н.Є.
Харківський національний університет радіоелектроніки, кафедра МСТ
м. Харків, Україна
тел.: +380987857475, hanna.puchka@nure.ua

The work considers the task of developing a board game that will help preserve the memory of the almost destroyed hero city of Mariupol. A game concept is proposed in the form of an association game, where players need to create chains of association from epithets and definitions about the city and its inhabitants, about a positive emotional state, and also use poems, lines from songs and sayings of prominent Ukrainians. Similar games were considered, a version of the game, which would contain sets of cards with photos and text was selected, and the project task was determined.

Вже майже рік у нашій країні йде повномасштабна війна, яку розпочала Росія [4]. Не дивлячись на те, що постійні бойові дії відбуваються не на всій території нашої країни, війна торкнулася кожного з нас. Емоційний стан нашого народу зараз дуже важкий, але життя продовжується і треба знаходити способи підняття настрою. Особисто я відчула на собі війну дуже сильно, тому що я народилася в Маріуполі – в місті, яке Росія знищила майже повністю. Маріуполь став словом номінальним, але за ним криється велика історія, яку треба поширювати. Саме тому, що я розумію усіх маріупольців як ніхто інший, в мене виникла ідея створити настільну гру для маріупольців, яка допоможе покращити емоційний стан та відволіктись від тих жахів, що вони пережили та для українців, які хочуть дізнатися, як виглядав Маріуполь до повномасштабного вторгнення.

Метою проекту є створення настільної гри, за допомогою якої можна буде підтримати культурну спадщину Маріуполя та яка допоможе у формуванні пам’яті про український Маріуполь. Також за допомогою цієї гри маріупольці зможуть повернути собі саме позитивні асоціації з рідним містом та бажання повернутися у визволений Маріуполь, відбудувати його та зробити навіть краще. Створення гри дозволить дітям не забувати вигляд українського Маріуполю, а людям, які не були у цьому місті, дізнатися про культурні пам’ятки міста.

Цільовою аудиторію проекту будуть маріупольці та українці, ті, хто хоч раз був у Маріуполі або хоче дізнатися більше про місто [3].

Перед тим, як починати реалізацію проекту, було продумано концепцію і склад майбутньої гри [1]. В ігровій коробці будуть знаходитися 3 колоди з картками. Картки в першій колоді будуть мати

напис-слово по типу «затишний», «рідний» тощо. Картки в другій колоді будуть містити ситуативні цитати відомих українців. В третій колоді – картки, на одній зі сторін яких зображені фото Маріуполя (зроблені маріупольцями, українцями), а на другій – пам'ятки міста.

Сутність гри полягатиме в тому, що гравці скидають картки з фотографіями Маріуполя та картки зі словом/цитатою про місто, про Україну. Учасники голосують, яка з картинок більш за все відповідає обраному слову, і таким чином визначається найкраща асоціація в цьому раунді. Після того, як була розроблена концепція та комплектація гри, було проведено аналіз аналогів. Було проаналізовано три аналогічні гри, а саме: "Настільна карткова гра «Асоціації»"; гра в ассоціації Strateg "Formarium"; настільна гра Імаджинаріум [2]. В ході аналізу прийшли до висновку, що комплектація цих ігор складається в основному з коробки, інструкції та карток.

Завданням проекту буде підбір фотографій для карток, які будуть викликати потрібні асоціації; підбір слів, цитат відомих людей та рядків з пісень, які будуть добре асоціюватись з гральними фото-картками, та будуть формувати позитивний асоціативний ряд зі словом «Маріуполь»; розробка оригінал-макетів усіх складових гри. В ході міркування над проектом було виявлено такі ризики, які можуть виникнути, коли гравці будуть користуватися грою: збірка доокупаційних фотографій Маріуполя може викликати в маріупольців (переважно тільки в них) відчуття ностальгії та суму, які можуть супроводжуватись сльозами, поглибленням депресивного стану; передивляючись старі фотографії та асоціюючи Маріуполь саме з ними, гравець може не захотіти повертатись в деокуповане місто, бо навіть відбудоване воно буде мати інший вигляд (цей ризик вирішується за допомогою правильного підбирання фото).

В результаті планується отримати готову настільну гру, яка може бути проданою у магазинах. Гра повинна бути стильною, зрозумілою для сприйняття, викликати у гравців позитивні емоції та допомагати гравцям відволікатися від воєнних дій в країні.

Список використаних джерел:

1. Носоріг. (2021). Які бувають настільні ігри – Краща класифікація. https://nosorog.net.ua/uk/smartblog/183_yaki-buvayut-nastilni-ihry.html.

2. Coma. (б. д.). Словесні ігри: 7 інтелектуальних розваг для дружніх компаній. https://coma.in.ua/23120.

3. Cases.media. (2021). Як зробити аналіз цільової аудиторії? https://cases.media/article/yak_zrobiti_analiz_cilovoyi_auditoriyi.

4. Müller. W., Khrystoforova. O. M., & Lyashenko. V. (2022). Post-War Reconstruction of Ukraine – Parallels of the Post-War Reconstruction of Germany. International Journal of Academic Management Science Research (IJAMSR), 6(10), 267-271.