

**АНІМАЦІЯ ПЕРСОНАЖА ЯК ЗАСІБ  
ПЕРЕДАЧІ ХАРАКТЕРУ ТА ЕМОЦІЙ У ВІДЕОІГРАХ**

Чуйко Є.О., Кулішова Н.Є.

e-mail: yelyzaveta.chuiko@nure.ua, nonna.kulishova@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МСТ  
м. Харків, Україна

This article explores how character animation influences player perception in video games. Animation and body language serve as essential tools of nonverbal communication, shaping emotional engagement and immersion. By analyzing examples from games such as *The Last of Us Part II*, *Journey*, and *Red Dead Redemption 2*, the study demonstrates how character movement conveys emotional states, personality traits, and narrative progression. The research highlights that detailed, expressive, and context-sensitive animation not only enhances immersion but also strengthens the emotional bond between the player and the character.

У сучасних відеоіграх анімація персонажа є не лише технічним елементом візуального оформлення, а й важливим засобом формування емоційного досвіду гравця [1]. Рухи, міміка, пластика тіла та темп анімації безпосередньо впливають на сприйняття гри, рівень занурення та емоційний зв'язок між користувачем і персонажем.

Анімація виконує не лише естетичну, але й комунікативну та психологічну функції. Через рухи персонажа гравець зчитує інформацію про його емоційний стан, характер і поведінку. Таким чином, анімація стає важливим інструментом невербальної комунікації між грою та людиною.

Одним із ключових каналів передачі емоційної інформації є саме рухи персонажа. Пластика тіла, швидкість реакцій, жести та міміка формують у гравця уявлення про особистість героя [2]. Наприклад, впевнена хода та різкі рухи можуть сигналізувати про силу і рішучість, тоді як повільні або обережні рухи можуть свідчити про страх чи невпевненість.

Завдяки цьому анімація створює ефект «живої присутності» персонажа. Навіть без діалогів гравець може інтуїтивно зрозуміти емоційний стан героя через мікрорухи – нахил голови, положення плечей або зміну постави. Це сприяє формуванню емпатії та емоційного зв'язку між гравцем і персонажем.

Метою даної роботи є вивчення підходів до розробки анімації персонажів розповсюджених відео ігор.

Наприклад, у грі *The Last of Us Part II* [3], анімація персонажів відзначається високою деталізацією (рис. 1). Мікроміміка, напруження м'язів обличчя та зміни постави під час небезпечних ситуацій створюють сильне емоційне залучення гравця.



Рисунок 1 – Приклад анімації персонажа у грі The Last of Us Part II

Інший підхід можна побачити у грі Journey [4]. Персонажі майже не використовують мову, однак через плавність рухів, нахили корпусу та спосіб пересування передається їхній емоційний стан і атмосфера самотності (рис. 2). Мінімалістична анімація формує емоційний зв'язок між гравцями.



Рисунок 2 – Приклад анімації персонажів у грі Journey

Важливою характеристикою ігрового досвіду є іммерсивність, тобто ефект занурення у віртуальний світ. Плавна та фізично обґрунтована анімація створює відчуття достовірності ігрового середовища. Коли рухи персонажа узгоджені з логікою світу та реакціями на події, гравець сприймає його як цілісний і переконливий. Натомість неприродні рухи можуть порушити цей ефект. Якщо персонаж рухається непропорційно швидко або його анімація не відповідає ситуації, у гравця виникає відчуття штучності, що знижує рівень довіри до гри.

Показовим прикладом є гра Red Dead Redemption 2 [5], де детально анімовано майже кожен дію персонажа (рис. 3). Рухи змінюються залежно від ваги спорядження, стану втоми або особливостей місцевості, що створює відчуття фізичної присутності у світі гри. Окрім рухів, важливу роль відіграє зовнішній вигляд персонажа: силует, пропорції тіла, костюм, колір палітра та загальна стилістика. Масивна статура часто асоціюється з силою, тоді як більш тонкі риси можуть викликати асоціації зі швидкістю або інтелектом. Темні кольори костюма можуть підсилювати відчуття небезпеки або таємничості, а яскраві – асоціюватися з відкритістю та позитивністю.



Рисунок 3 – Приклад анімації персонажів у грі Red Dead Redemption 2

Окрім цього, анімація є важливим інструментом візуального сторітелінгу. Впевнені рухи, пряма постава та активна жестикуляція можуть свідчити про рішучість і силу характеру, стримані або обережні рухи можуть підкреслювати скромність, сумніви тощо. Через рухи персонажа можна передати внутрішній конфлікт, розвиток характеру або зміну емоційного стану протягом сюжету. Невербальна комунікація дозволяє зменшити кількість текстових пояснень, роблячи історію більш інтерактивною та емоційно виразною.

Отже, анімація персонажа є важливою складовою ігрового досвіду. Вона впливає на емоційний зв'язок між гравцем і героєм, рівень занурення в ігровий світ та сприйняття сюжету. Рухи персонажа виконують функцію невербальної комунікації, дозволяючи передавати емоції, наміри та зміни у характері без використання слів.

Таким чином, анімація у відеоіграх є не лише технічним елементом, а важливим інструментом формування емоційного досвіду та взаємодії між гравцем і персонажем.

#### Список використаних джерел:

1. Metaform Design. (n. d.). The Role of Animation in Video Games – Metaform Design. <https://www.metaformdesign.com/animation/the-role-of-animation-in-video-games/>.
2. Main Leaf Games. (n. d.). The ultimate guide to character design in video games. <https://mainleaf.com/the-ultimate-guide-to-character-design-in-video-games/>.
3. Moby games. (n. d.). The Last of Us Part II. <https://www.mobygames.com/game/146798/the-last-of-us-part-ii/>.
4. thatgamecompany. (n. d.). Journey. URL: <https://thatgamecompany.com/journey/>.
5. Rockstar games. (n. d.). Red Dead Redemption 2. <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/>.