

АНАЛІЗ РИНКУ ПСИХОЛОГІЧНИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

Кулішова Н.Є., к.т.н., професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Біляєва Є.І., бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Анотація. У роботі досліджено настільні психологічні ігри, вимоги до їх оформлення, дизайну і наповнення, а також особливості розробки з урахуванням переваг української цільової аудиторії. Розглянуто декілька аналогів, які користуються попитом у дорослої та підліткової аудиторії.

Ключові слова: настільна гра, психологія, емоційний вплив, графічний дизайн, цільовий ринок.

Психологічні настільні ігри – це не лише спосіб провести час, а й ефективний інструмент для розвитку особистості та покращення взаємодії з іншими людьми. Вони сприяють глибшому самопізнанню, допомагаючи усвідомити власні емоції, реакції та життєві установки. У процесі гри людина починає краще розуміти свої сильні та слабкі сторони, що позитивно впливає на її особистісний розвиток.

Такі ігри також розвивають емоційний інтелект, адже учасники вчаться розпізнавати емоції, співпереживати та краще розуміти інших. Це, у свою чергу, покращує комунікацію: гравці відкритіше висловлюють свої думки, уважніше слухають співрозмовників і вчаться будувати конструктивний діалог. Завдяки цьому зміцнюються міжособистісні зв'язки, зростає рівень довіри, а взаємини стають глибшими та більш усвідомленими.

Крім того, психологічні настільні ігри допомагають знижувати рівень стресу, оскільки створюють безпечний простір для проживання емоцій і відволікання від повсякденних труднощів. Вони стимулюють аналітичне мислення, вміння приймати рішення та знаходити нестандартні підходи до розв'язання проблем. У деяких випадках такі ігри навіть сприяють переосмисленню життєвих ситуацій і допомагають знайти нові шляхи їх вирішення.

Для розробки оригінальної гри, яка зацікавить користувачів, необхідно провести детальний аналіз ринку. Аналіз аналогів є необхідним етапом під час розробки актуальної настільної гри, оскільки він дозволяє глибше зрозуміти ринок, потреби цільової аудиторії та сучасні тенденції. Досліджуючи вже існуючі ігри, можна визначити, які механіки, тематики та дизайнерські рішення користуються найбільшим попитом серед споживачів, а також виявити сильні та слабкі сторони конкурентів. Це допомагає уникнути повторення типових помилок і водночас знайти можливості для створення унікального продукту [1-3].

Крім того, аналіз аналогів дає змогу оцінити рівень конкуренції та зрозуміти, чим саме можна виділитися на ринку. Він сприяє формуванню чіткої концепції гри, визначенню її цільової аудиторії, стилю оформлення та функціональних особливостей. Завдяки цьому розробник може створити продукт, який не лише відповідає сучасним вимогам, а й має конкурентні переваги. Саме це і складає мету даного дослідження.

Було обрано 4 аналоги українських настільних ігор жанру психологія та філософія для порівняння. Проведений аналіз включає детальний огляд дизайну,

розгляд використаних кольорів та їх вплив на сприйняття, оцінку графічного виконання, а також відповідність обкладинки тематиці гри та наповненню карток.

Аналізуючи гру «Краща версія себе» [4] (рис. 1). за критеріями оформлення та відповідності тематиці, можна відзначити, що вона вражає своїм нестандартним пакуванням та мінімалістичним дизайном елементів. Кольорова гама складається з теплих відтінків, що додає грі спокійну атмосферу. Особливість графічної композиції заключається в текстовом фоні з ключових слів, шрифт великий та легко читається, слова відповідають тематиці гри, але не вистачає контрастних або ілюстрованих об'єктів на картках для візуального сприйняття. Текст на ігрових компонентах надруковано маленьким кеглем шрифта, але через відсутність зайвих елементів легко читається, що забезпечує комфортне користування грою. Узагальнюючи, гра «Краща версія себе» успішно поєднує в собі мінімалістичний дизайн і відповідність тематиці, роблячи її привабливою для гравців.



Рисунок 1 – Memo Games. Краща версія себе

Настільна гра "Психологічна гра для всіх" [5] (рис. 2). вражає своїм сучасним пакуванням та незвичайним дизайном елементів. Кольорова гама складається з білого та синього кольорів, що визиває у гравців відкритий та впевнений настрій. Графічна композиція складається з відфільтрованих ілюстрацій на задній частині карток та завдання спереду. Текст на ігрових компонентах надруковано великим розміром шрифта, літери заголовні, легко читається та сприймається. Узагальнюючи, гра. «Психологічна гра для всіх» успішно поєднує в собі сучасний дизайн та мінімалістичне оформлення, роблячи гру привабливою для молодшої аудиторії.

Наступний аналог - настільна гра «Talks Friends» [6] (рис. 3). Пакування яскраве, але градієнт та оформлення тексту виглядає застарілим. Ключовий текст, що розкриває суть гри, погано читається через розмір шрифта та фотографій. Кольорова гама складається з жовто-помаранчевого градієнта, що виглядає не перевантажено та приємно для сприйняття. Графічна композиція відсутня, ігрові карти складаються із завдання на передній частині та градієнта з назвою виробника на задній, що може виглядати як незавершена робота. Текст на ігрових картах надруковано маленьким

кеглем, але підходящим шрифтом та капсом, що дозволяє легко його читати. Узагальнюючи, гра «Talks Friends» має свої недоліки, які необхідно виправити, але загалом є візуально приємною та зрозумілою для споживача.



Рисунок 2 – Playersgetready. Психологічна гра для всіх



Рисунок 3 – Настільна гра Dream&Do. Talks Friends

Наступна гра – «Розкажи мені все» [7] (рис. 4). Обкладинка пакування яскрава, ілюстрація інформативно показує сенс та головний задум гри, текст не перевантажили, але при цьому виділили ключову інформацію про концепт гри. Кольорова гама складається з синього, червоного та білого кольорів, що гармонічно складаються між собою. Графічна композиція складається з поєднання рукописного шрифту та антикви, а також головної ілюстрації на пакуванні. Малюнок може виглядати застарілим для молодшої аудиторії через перевантаження елементів, які можна було б спростити, зробивши у виді графіки. Текст на картках гри легко читається, але не вистачає додаткових об'єктів для візуала. Узагальнюючи, гра «Розкажи мені все» має яскраве та стильне поєднання кольорів, добру читабельність тексту, але перевантаження деталей на головній ілюстрації пакування.



Рисунок 4 – Настільна гра “Розкажи мені все”. Видавництво Dis-Art

Для підведення підсумка, треба відмітити, що з аналогів найбільш цікаві як з точки зору дизайну, так і по наповненню "Краща версія себе" та "Психологічна гра для всіх". З цих ігор можна взяти ідеї щодо мінімалістичного дизайну, використання приємних кольорів, що відповідають настрою гри, та створення чіткої та інформативної обкладинки. З іншого боку, можна виділити важливість гармонійного поєднання кольорів та спрощення графічної композиції, щоб зробити гру більш зрозумілою та приємною для споживача. Щодо тексту, зразки також надали приклади читабельного та ефективного використання шрифту, що є важливим аспектом для настільної гри.

Отже, підводячі підсумки можна сказати, що психологічні настільні ігри поєднують у собі розвагу та розвиток, дозволяючи не лише цікаво провести час, а й краще зрозуміти себе, налагодити взаємини з іншими та розвинути важливі життєві навички. Вони особливо корисні у компанії друзів, для командоутворення, у психологічній практиці, для пар, а також під час саморозвитку. Аналіз аналогів дав важливі вказівки щодо того, як поєднати мінімалістичний та стильний дизайн із відповідністю тематиці гри. Він також підкреслив важливість читабельності та ефективного використання кольорів у дизайні.

Розроблена у роботі настільна гра «Шлях розуму» створюється з акцентом на глибоке осмислення, дискусії, самопізнання та активну взаємодію між гравцями, що сприяє розвитку навичок співпраці й кращому взаєморозумінню. У грі передбачено використання елементів української культури та філософії, що допомагає зберігати національні цінності та робить її особливо актуальною для української аудиторії. Крім

того, «Шлях розуму» сприятиме розвитку інтелектуальних здібностей, стимулюватиме аналітичне мислення та вміння логічно розв'язувати завдання.

Література.

1. Андрєєва, Ж.М., & Вовк, О.В. (2023). Роль кольору в іграх. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 81-85).
2. Бокарева, Ю.С., & Шипова, М.К. (2024). Дослідження впливу віку аудиторії на дизайн настільних друкованих ігор. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Інновації та розвиток: колективна монографія. (с. 47-58). Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид».
3. Memogames. (n. d.). Краща Версія Себе. https://memogames.com.ua/product/better/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=cid19085450836search&utm_content=gid149724798900aid657718287075placement&utm_term=&gad_source=1&gad_campaignid=19085450836&gbraid=0aaaaapf1ln8bom5zd4hpn8lsnnpjt6zls&gclid=cj0kcqjwh-hpbhciarisc0p3cfjy3ceskpj8fugxbqclec1alms9fctoyuxk0o6olxlnbkedjbuaaapagealw_wcb.
4. Playersgetready. (n. d.). Психологічна гра для всіх. <https://www.playersgetready.com/product/psychological-game-for-everyone/>.
5. 1dea. (n. d.). Talks Friends. <https://www.1dea.me/product/igra-razgovor-ddta-friends/>.
6. Maudau. (n. d.). Розкажи мені все. <https://maudau.com.ua/product/nastilna-hra-orner-rozmovna-hra-rozkazhy-meni-vse-friends-edition-1607>.