

УДК

687.04:004.946

ЯРОСЛАВА ЕЛЬДРИС, АНТОНІНА ДУБРІВНА, ІНГА
ЕРМАК

Київський національний університет технологій та дизайну,
Україна

**ВПЛИВ МОДИ ТА СТИЛЮ НА СТВОРЕННЯ
УНІКАЛЬНИХ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ
КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**

Мета. Мета даного дослідження полягає у проведенні аналізу впливу сучасних модних тенденцій та стильових рішень на процес створення персонажів у комп'ютерних іграх. Дослідження спрямоване на визначення, які чинники моди та стилю впливають на дизайн персонажів, які проблеми виникають у цьому процесі та які можливості відкриваються для розробників, а також виявлення потенційних перспектив використання моди та стилю для створення унікальних і цікавих персонажів для комп'ютерних ігор.

Ключові слова: геймдизайн, створення персонажів, вплив моди, тенденції розвитку моди.

Постановка завдання. Сучасний світ відзначається надзвичайною різноманітністю впливових культурних явищ, і серед них особливе місце займає індустрія моди та відеоігри. Мода визначає наш стиль, спосіб вираження та ідентичність, тоді як відеоігри стають не лише розважальним засобом, а й важливою формою відтворення віртуальних світів, у яких гравці можуть створювати свої історії та взаємодіяти з іншими. Це два яскравих феномени сучасності, які мають потенціал об'єднуватися в одну цілісну сферу впливу.

Методи досліджень. Методологічною основою роботи є комплекс мистецтвознавчих підходів, що використані для аналізу існуючих ігор та аудиторії споживачів.

Результати досліджень. Сучасна мода має значний вплив на кожен аспект створення персонажів у комп'ютерних іграх. Геймдизайнери активно використовують модні елементи для створення персонажів, які відповідають сучасним модним тенденціям. Це включає в себе вибір одягу, аксесуарів, волосся, макіяжу та створення відповідного стилю для персонажів. Навіть деталі, такі як колір одягу або вибір взуття, можуть бути впливовими у визначенні особистості героїв.

Також у ході дослідження було виявлено інтенсивну взаємодію між модною індустрією та геймдизайном. Модні бренди та дизайнери активно співпрацюють з розробниками ігор для створення унікальних персонажів та їх одягу (рис.1), що додає іграм естетичну цінність. Ця співпраця не обмежується лише створенням одягу; вона також включає в себе створення макіяжу, волосся та аксесуарів для персонажів, що робить їх більш реалістичними та захоплюючими для гравців. Дійсно, ігри, які активно використовують модні елементи у своєму дизайні, мають більшу популярність серед гравців. Гравці цінують можливість персоналізації своїх персонажів за допомогою модних елементів та стилю. Такі ігри стають більш привабливими для гравців, оскільки вони дозволяють їм виразити свій стиль та індивідуальність у вигляді їх ігрових аватарів.

Аналіз відгуків аудиторії користувачів гейм продукції свідчать про великий потенціал для подальшого розвитку співпраці між модною індустрією та геймдизайном. Також, ця співпраця може відкрити нові ринки та аудиторії, сприяючи подальшому розширенню обох галузей. Для досягнення цих результатів важливо зберігати тісний контакт між галузями, сприяти обміну ідеями та надавати можливість дизайнерам реалізовувати свої творчі концепції у світі ігор.



Рис. 1. Калоборация Louis Vuitton та League of Legends.

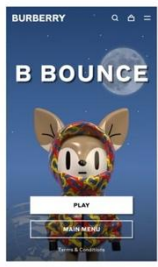
У межах нашого дослідження щодо моди та її впливу на геймдизайн, ми розглядаємо приклади практичної реалізації цього впливу.

Однією зі сторінок цієї взаємодії є ігри, створені провідними брендами моди, такими як Burberry та Gucci.

Burberry, світовий модний бренд з історією, що налічує понад століття, виходить за межі модної індустрії та звертає свою увагу на сегмент відеоігор. Представлення бренду в цифровому просторі стає актуальним завдяки створенню інтерактивних додатків, зокрема “Burberry World” (рис.2, а). Цей додаток дозволяє користувачам досліджувати віртуальний світ бренду, а це

створює можливість для ближчого ознайомлення з атмосферою та стилем Burberry.

Бренд Gucci також проявляє інтерес до відеоігор і впроваджує їх у свою стратегію бренду. Зокрема, “Gucci Arcade” (рис.2, б) - це ігровий портал, створений для об’єднання світу моди та відеоігор. Гравці отримують можливість спробувати різні віртуальні ігри, розроблені спеціально для Gucci, де дизайн та стиль персонажів і об’єктів відповідають естетиці бренду. Цей підхід відкриває нові можливості для бренду в сфері взаємодії з аудиторією та створює цікавий контекст для взаємодії.



а



б

Рис.2. Приклад віртуальних додатків модних брендів: а – Burberry; б – Gucci

Висновок. Таким чином, мода стає важливим аспектом при розробці ігор. Геймдизайнери ігор активно інтегрують модні елементи у процес створення персонажів, стилізацію, вибір одягу та аксесуарів. Використання модних тенденцій дозволяє створювати персонажів, які відповідають сучасній естетиці та привертають увагу гравців.

Ця взаємодія сприяє створенню інноваційних ігор та розширює можливості для творчості в геймдизайні. Вона активно впливає на стиль та естетику ігрового світу, надаючи йому актуальності та привабливості для аудиторії.

Література

1. Луї Лароческі «A perspective on Fashion within Video Games» URL: <https://www.platforme.com/post/a-perspective-on-fashion-within-video-games>
2. Вікторія Тран «Fashion in Games: Why It Matters» URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/fashion-in-games-why-it-matters>