



УДК 7.012-028.22:[004.9:004.77]
DOI <https://doi.org/10.15407/nz2025.01.186>

РОЛЬ ВІЗУАЛЬНОГО СТОРИТЕЛІНГУ У ВІДЕОІГРАХ

Олександр ШИЛО

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8711-7521>
доктор мистецтвознавства, професор, Харківський національний
університет міського господарства імені О.М. Бекетова,
кафедра образотворчого мистецтва та дизайну Науково-
навчального
інституту архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва,
вул. Чорноглазівська, 17, 61002, Харків, Україна,
e-mail: alexandershilo55@gmail.com

Діна БАТУРЕВИЧ

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-1090-5095>
магістрантка, Харківський національний університет
міського господарства імені О.М. Бекетова,
кафедра образотворчого мистецтва та дизайну Науково-
навчального
інституту архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва,
вул. Чорноглазівська, 17, Харків, 61002, Україна,
e-mail: dinarutiko@gmail.com

Сучасна індустрія цифрових медіа знаходиться на етапі активного продритання. Відеоігри розглядаються як відносно новий жанр порівняно з іншими, що зумовлює можливість до подальших відкриттів, новизни досліджень і появи альтернативних варіантів використання результатів діяльності цієї сфери. Вони об'єднують у собі різні способи донесення інформації, одним з яких є візуальний сторітелінг, що заснований на образному безслівному сприйнятті. Саме візуальний сторітелінг виступає у ролі міжнародного засобу комунікації, розуміння якої не обмежується вимогами до знання певної мови, обумовлюючись лише глобальним культурним контекстом. *Метою статті* є аналіз сучасних тенденцій і методів візуального сторітелінгу для усвідомлення того, як автори використовують образне мислення і сприйняття гравця для донесення історії та ігрових механік, зокрема дослідження ролі кольору, символіки та образності в емоційному сприйнятті та актуалізації контенту. *Об'єктом статті* є візуальний сторітелінг у контексті відеоігор.

Ключові слова: штучний інтелект, цифрові технології, віртуальне середовище, образи архітектурного середовища у контексті відеоігор, візуальний сторітелінг, відеоігра, концепт-арт, кольорологія, символіка, образність, критичне мислення.

Oleksandr SHYLO

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8711-7521>
doctor of arts, professor of the Department of Fine Arts
and Design of Academic and Research Institute
of Architecture, Design, and Fine Arts,
O.M. Beketov National University of Urban Economy
in Kharkiv, 17, Chornoglazivska Str., 61002,
Kharkiv, Ukraine,
e-mail: alexandershilo55@gmail.com

Dina BATUREVYCH

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-1090-5095>
Master's student of the Department of Fine Arts and Design
of Academic and Research Institute of Architecture,
Design, and Fine Arts, O.M. Beketov National University
of Urban Economy in Kharkiv,
17, Chornoglazivska Str., 61002, Kharkiv, Ukraine,
e-mail: dinarutiko@gmail.com

THE ROLE OF VISUAL STORYTELLING IN VIDEO GAMES

The modern digital media industry is in a stage of active prosperity. Video games are considered a relatively new genre compared to others, which creates opportunities for further discoveries, novelty of research and the emergence of alternative options for using the results of this field. It combines various ways of conveying information, one of which is visual storytelling, which is based on figurative non-verbal perception. It is visual storytelling that acts as an international means of communication, the understanding of which is not limited by the requirements for knowledge of a particular language, being conditioned only by the global cultural context.

The purpose of this work is to analyze modern trends and methods of visual storytelling to understand how authors use imaginative thinking and the player's perception to convey the story and game mechanics, in particular, to study the role of color, symbolism and imagery in the emotional perception and actualization of content. The object is visual storytelling in the context of video games.

One of the tasks of this work is to analyze the basic principles, modern trends and methods of using and creating visual storytelling to understand how authors use imaginative thinking and the player's perception to convey the story and game mechanics, through the use of visual images, colors and symbolism.

The work explores the process of interaction of the final product of game design and visual storytelling with the player in the field, through the analysis of the concept art stage. The study provides a brief overview of the design stage of concepts, and the role of the following elements in it: imagery, visual metaphors, colorology, symbolism,

The characteristics and methods of visual storytelling are described, which communicate with a person not at the linguistic level, but at the cultural-figurative level, which argues for the leading role of visual storytelling, recognizing its role not only in visual aesthetics, but also in the ability to freely compete with the technical aspects of game projects, through the competent construction of accents, even at the stage of their development.

Keywords: artificial intelligence, digital technologies, virtual environment, images of the architectural environment in the context of video games, visual storytelling, video game, concept art, colorology, symbolism, imagery, critical thinking.

Вступ. Сучасні цифрові медіа мають тенденцію до постійного розвитку. Еволюція ігрової індустрії спричинилась до того, що ігри стали не просто розвагою, а складними інтерактивними системами. На сьогоднішній момент вони здатні захоплювати гравців на різних рівнях — від емоційного залучення до розумової стимуляції [1, с. 137].

Розробники ігор стикаються з численними викликами під час адаптації своїх продуктів для глобальної аудиторії. Одним із головних є проблема мовної адаптації. Якщо переклад стандартних фраз не викликає особливих труднощів, то окремі словосполучення, речення, а в окремих випадках весь контекст головної сюжетної лінії можуть бути загублені або видозмінені через різноманітність культурних контекстів, що вимагають урахування національних традицій, звичаїв і соціальних норм кожного регіону. Саме тому переклад діалогів та тексту не завжди є прямим процесом — деякі ігрові жарти, відсилки і контексти можуть бути незрозумілими для іншомовної аудиторії. Через це важливим є не лише точний вербальний переклад, а й локалізація контенту, щоб зберегти його суть і зробити його зрозумілим для іншого культурного середовища.

Спрощення процесу перекладу та надання можливості гравцеві вникнути глибше в контекст історії, що розгортається у грі, спровокувавши на власні пошуки відповідей та глибинних сенсів, найлегше досягти через візуальні чинники. Причиною цього є той факт, що візуальний образ буде першим, який користувач побачить і на який відреагує. Однак, слід зазначити, що йдеться не лише про красиве зображення, а й грамотно побудований інтерактивний дизайн, а також композиційні аспекти, які впливатимуть на враження гравців рівною мірою. Інтерфейс повинен бути зрозумілим — користувачі одразу мають знати, як взаємодіяти з грою. Простота, загалом, є ключовим чинником для залучення ширшої аудиторії.

Тема сторітелінгу набуває активної участі в багатьох сферах життя — від піднесеного мистецтва до повсякденного мовлення [2]. Людині властиво бажання висловити думку чи ідею таким чином, щоб її перформативна частина не вплинула на фінальну якість результату. Цей прийом використовується не лише при дослідженні вузькоспеціалізованого предмета образотворчого мистецтва, а й існує в рамках усієї освітньої системи [3, с. 130, 134—135]. Тема

візуального нарративу активно супроводжує жанри графіки [4], кіно [5] і мистецтво в цілому, тому існує досить велика база досліджень.

Проте ігрова індустрія, через свою новизну, не може запропонувати достатню кількість інформації. Це відбувається через те, що, здебільшого, практичні дослідження сфокусовані на технічних характеристиках або фінансовій конкурентоспроможності фінального продукту на ринку. Ми розглядаємо тему візуального нарративу, яка, своєю чергою, більше покладається на елемент освіти, ніж споживання.

Таким чином, ігрова індустрія перестає розглядатися як предмет чистої розваги або комерційної одиниці, а починає набувати змістовної глибини, властивої традиційному мистецтву. Тема вивчення відеоігор з нової точки зору поступово набирає своєї актуальності вже на даний момент, у зв'язку з чим починають з'являтися й інші дослідження [6, с. 64].

Отож *метою* нашої статті є аналіз сучасних тенденцій і методів візуального сторітелінгу для усвідомлення того, як автори використовують образне мислення і сприйняття гравця для донесення історії та ігрових механік, зокрема дослідження ролі кольору, символіки та образності в емоційному сприйнятті та актуалізації контенту. *Об'єктом* статті є візуальний сторітелінг у контексті відеоігор.

Основна частина. Створення інтерактивного контенту є складним процесом, який включає постійне тестування та коригування для досягнення оптимального балансу між естетикою та функціональністю. Цей процес вимагає глибокого розуміння того, як гравці взаємодіють із контентом, і як їхній досвід можна поліпшити через естетичний дизайн, не жертвуючи при цьому ефективністю його використання.

На початкових етапах розробки дизайнери створюють базову структуру гри або іншого інтерактивного продукту, яка визначає не тільки її основну механіку, а й візуальні естетичні елементи. Наприклад, кольорова схема, стилістика персонажів та загальний тон. Проте, навіть найкрасивіший дизайн може бути марним, якщо він не забезпечує легку та інтуїтивно зрозумілу взаємодію для користувачів.

Важливим її елементом є інтерактивність як частина сторітелінгу — ігри дозволяють гравцям не просто спостерігати історію, а й брати активну участь у її розгортанні. Це створює ефект персоналізованого досвіду. Візуальний сторітелінг вимагає глибоко-

го розуміння аудиторії, її зацікавленості продуктом, кількості часу на споживання інформації або проходження тієї чи іншої сюжетної гілки.

Успішний візуальний сторітелінг в іграх базується на здатності гри передавати історію через візуальні елементи, залучаючи гравця до свого контенту не лише через текст або діалоги, а й через оточення, колір, дизайн, механіку та атмосферу [7, с. 24—25]. Середовище грає не просто фонову роль, а є активним учасником оповідання — світло і його оточення містять приховані підказки або деталі, що розкривають не тільки історію, яка відбувається, а й ту, яка передувала основним діям гри. Особливо велику роль відіграють ігрові локації.

Персонажі, своєю чергою, допомагають зосередитися на поточній історії, її контексті — їхня зовнішність, рухи, міміка і взаємодія одне з одним будуть розповідати не лише про персональні характеристики, такі як особистість, мотивації та емоційний стан, а й про загальний стан конкретного місця в якому розгортається сюжет. Також, слід зазначити, що використання певних символів або образів зазвичай натякає на глибші теми, даючи змогу абстрактної подачі інформації. Таку логіку активно використовують не лише при створенні візуального ряду для відеоігор, а і при розробці дизайну їхніх брендів, адаптації перекладу друкованої продукції і у інших сферах, де контекст відіграє ключове значення для фінального продукту. Тільки в останніх випадках роль персонажів виконують окремі ключові елементи в проекті гри.

У контексті інтерактивних медіа (відеоігор, віртуальної реальності, мультимедійних проєктів), образність стає інструментом для підсилення, сприйняття та запам'ятовування наративу.

Образність

«Образність — результат чуттєвого відображення об'єктів навколишнього світу в свідомості людини» [8].

Образи в інтерактивних медіа часто виконують функцію символів, що глибше та ефективніше передають ідеї гри та емоції, що їх переживає її учасник. Ефективне їх використання підсилює наративний контекст. Візуальні деталі, такі, як одяг, зброя, архітектура, оточення, допомагають створювати унікальні світи та персонажів. Багатошарова образність розвиває асоціативне мислення у користувачів, коли певні візуальні елементи нагадують або підсвідомо

викликають відчуття зв'язку з його образним світом. Також, вони виступають важливим засобом підсилення наративу.

Концепт-арт

Концепт-арт в процесі розробки будь-чого відіграє роль пріоритету, оскільки він закладає основу для візуального стилю і тематики, формує візуальну мову проєкту, допомагає узгоджувати різні аспекти розробки між командами і дозволяє експериментувати з ігровими ідеями. Концепт-арт забезпечує візуальне підґрунтя для перетворення абстрактних ідей в конкретний ігровий досвід шляхом створення початкових візуальних образів. За його допомогою передається історія, атмосфера і ключові аспекти сюжету, особливо в моменти, коли текстова складова на це не здатна.

Сам термін «концепт-арт» має значення процесу розробки ідеї (предмета, локації, персонажа) на всіх етапах створення гри — від базового уявлення до фінального продукту.

Концепт-арт є важливим інструментом для узгодження ідей між різними командами — від сценаристів до програмістів. Він допомагає всім учасникам проєкту краще зрозуміти, як мають виглядати ігрові елементи та їх реалізація. Саме концепт-арт виступає орієнтиром для художників, аніматорів та 3D-моделістів, які пізніше створюють остаточні моделі на основі ранніх візуальних розробок. Загалом він дає можливість експериментувати з різними ідеями та стилями перед тим, як остаточно зупинитися на певному рішенні. Це дозволяє командам швидко оцінити, що працює, а що — ні, без значних матеріальних витрат на виробництво. Під час процесу розробки концепт-арт може змінюватися відповідно до нових вимог. Це дає змогу до легкої адаптації проєкту без істотних втрат ресурсів.

Зокрема, він виконує маркетингову функцію і є засобом просування проєкту, спосіб комунікації з гравцем, поширення продукції через різні медіа — презентації гри інвесторам та аудиторії до її релізу, артбуки, соціальні медіа та продукцію на продаж. Раннє візуальне оформлення, як правило, застосовується в рекламних матеріалах і трейлерах, допомагаючи створити інтерес. Фанати отримують перші уявлення про майбутні проєкти саме через концепт-арт, що викликає очікування та обговорення гри ще на ранніх етапах її розробки.

Візуальні метафори

Візуальні метафори є одним з основних засобів розкриття візуального сторітелінгу у процесі створення концепт-арта.

Візуальні метафори — це потужний інструмент для створення образів, що легко запам'ятовуються. Вони працюють на глибшому когнітивному рівні і дозволяють користувачам швидко інтерпретувати складні концепції через прості візуальні символи. Їх використання також має значний психологічний ефект — зображення тригерів допомагають розвивати емоційний контакт з нарративом. Візуальні образи створюють багатогранні історії і стають ключовими засобами у розробці сюжетів, особливо в іграх з нелінійною структурою. Вони використовуються для створення спрощеної візуальної схеми певної ідеї.

В інтерактивному контенті, який використовує візуальні образи, можна також підвищити пізнаваність бренду, ідеї чи послання. Користувачі легше запам'ятовують зорову інформацію, тому візуал є критичним елементом у розробці будь-якого контенту.

Кольорологія

Колір і символіка створюють унікальні візуальні середовища, викликають емоції, підсилюють сюжет та допомагають користувачам краще зрозуміти і запам'ятати історію. Дослідження в галузі когнітивної психології свідчать про те, що кольори здатні викликати сильні емоційні реакції, згідно з якими колір є потужним інструментом, що впливає на поведінку, має культурне підґрунтя і вплив далеко поза межами ігрової індустрії [9].

Кольорологія визначає загальний настрій сцени або ігрового світу. Теплі тони створюють відчуття зашишки та безпеки, тоді як холодні або темні — загрози і таємничості. Так само, як і має значення їх повна відсутність. Багато досліджень присвячено тому, як кольорологія допомагає створювати інтуїтивні інтерфейси для керування персонажем, надає підказки або виділяє важливі елементи, направляючи гравців через ігровий простір [10, с. 246, 252—253]. В цілому, колір активно використовується для передачі потужних емоцій не тільки з плоских екранів комп'ютерів — у тому ж театрі, на сцені, навіть будучи, здавалося б, несуміжними з ігровою індустрією, ділять із нею тему візуального нарративу, використовуючи ті ж самі засоби в іншій фізичній площині [11].

Кольори мають різні символічні значення в різних культурах. Коли розробники створюють ігри, вони намагаються адаптувати кольорову палітру, щоб відповідати культурним особливостям різних регіонів — інтерфейс або художній стиль гри можуть змінюватися залежно від цільового ринку. Для багатонаціональних аудиторій важливо використовувати універсальні кольори або ті, що не викликають негативних асоціацій. Іноді розробники випускають різні версії гри для різних регіонів, змінюючи кольорові схеми, щоб краще відобразити місцеві уподобання і культурні очікування потенціальних користувачів.

Символіка

Коли колір і символіка взаємодіють, вони створюють комплексний емоційний і нарративний досвід. У деяких іграх кольорологія змінюється відповідно до етапів подорожі героя, яка у свій час є певною метафорою, закладеною сюжетом.

Візуальний сторітелінг, що складається з поєднанням символів і метафор, є потужним інструментом для передачі складних концепцій. Є безліч загальноживаних символів, які мають універсальні значення. Символіка у відеоіграх використовується для вираження ідей і тем, які не завжди очевидні на поверхні [12]. Символи можуть бути очевидними, як, наприклад, серце для позначення любові, або більш абстрактними, як певні геометричні форми, що налякають на баланс, гармонію або хаос.

Заборонена символіка у дизайні зазвичай пов'язана з етикою, моральними нормами та законодавчими обмеженнями, які варіюються залежно від країни. Зображення знаків, асоційованих з терористичними організаціями, буде сприйняте як пропаганда і популяризація екстремізму. Наприклад, зображення нацистської символіки в Німеччині та Австрії заборонено на законодавчому рівні [13].

Символ червоного хреста (а також червоний півмісяць і червоний кристал) є охоронюваним символом, який представляє медичний персонал, служби та транспортні засоби під час війни. Він не використовується у відеоіграх через міжнародні закони та угоди, зокрема Женевські конвенції. [14, с. 100—102] Будь-яке використання символу в неофіційних контекстах заборонено, оскільки це применшує серйозність його значення.

Культурні контексти створюють унікальні шаблони того, як персонажі мають виглядати, діяти і

взаємодіяти в грі. Цей вплив проявляється у виборі стилістики, колористики, архетипів і навіть способу їх руху.

Регуляторні обмеження також становлять суттєву проблему під час подачі візуальної інформації. Як зазначено раніше, в різних країнах існують різні закони та правила щодо змісту гри. Навіть вибір наративу або історії гри може бути сприйнятливим неоднозначно, якщо він суперечить певним політичним або ідеологічним позиціям. Нарешті, технічні аспекти також будуть викликом — різні ринки мають різні вимоги. Наприклад, специфікації для різних пристроїв або вимоги до Інтернет-з'єднання.

Водночас візуальний наратив має значний позитивний вплив на соціальні процеси, сприяючи розвитку емпатії, критичного мислення і толерантності. Багато сучасних ігор пропонують гравцям складні моральні вибори, що змушують їх замислитися над питаннями етики, справедливості та соціальних взаємин. Це сприяє формуванню більш свідомих поглядів на світ і навчає цінностям різноманітності та інклюзивності.

Інді-ігри, створення яких набуває актуальності в наші дні, є платформою для більш сміливих і експериментальних підходів до наративу та дизайну. Але вони також стикаються з необхідністю враховувати певні норми та стандарти. Через менші бюджети та незалежність від великих видавців інді-розробники мають більше творчої свободи, проте це не звільняє їх від відповідальності за контент.

Висновки. Таким чином, аналіз етапу створення концепт-арта в ігровій індустрії доводить критичне значення візуального сторітелінгу як для взаємодії зі споживачем кінцевого продукту, так і в процесі створення ігрового проекту. Роль кольору, символіки та образів персонажів, їх предметно-просторового оточення і архітектурного середовища є провідною для створення значущого та емоційно насиченого ігрового контенту.

Образність визначено найбільш важливим елементом у створенні візуальної ідентичності будь-якого медійного продукту. Саме візуальні техніки, такі, як концепт-арт, допомагають формувати уявлення про ігровий світ. Вони ж впливають на сприйняття його складових. Кольорологія є головним засобом створення атмосфери та настрою, який сильно впливає на емоційний стан гравця. Дослідження

показують, що відповідний вибір кольорів може не тільки підкреслити потрібні аспекти ігрового середовища, але й вплинути на певне сприйняття ключових моментів сюжету. Символіка в ігровому дизайні виконує функцію передачі складних концепцій і культурних значень через прості знаки, що у певних випадках оптимізує процес споживання інформації, або навпаки, сприяє заглибленню в тему, стимулюючи споживача до розумової діяльності. Це стає можливим за допомогою використання візуальних метафор та елементів в контексті сторітелінгу для створення багаторівневих наративів.

Саме тому можна сказати, що візуальний наратив не лише забезпечує естетичний вигляд, але й відіграє ключову роль у формуванні оповіді та взаємодії гравців із інтерактивним світом, навіть при відсутності такої можливості у текстовій формі.

Інтерактивний контент часто потребує постійного тестування та коригування. Це робиться для досягнення оптимального балансу між естетичними вимогами та функціональними потребами. Саме тому виникає необхідність співіснування творчої свободи зі стандартами. Майбутні розробки в області ігрового дизайну будуть включати більшу інтеграцію з такими дисциплінами, як психологія, соціологія та інші когнітивні науки. Перспективи розвитку в цій галузі включають подальше вдосконалення засобів дизайну, які забезпечують більш комплексний підхід до створення візуального наративу.

Тенденція до персоналізації ігрового процесу продовжуватиме зростати. Зокрема, це буде відбуватися завдяки використанню адаптивних систем, які відповідають вибору та вподобанням гравця. Це включає зміну колірних схем, візуальних стилів і символічних елементів на основі індивідуальних уподобань. Системи машинного навчання та штучного інтелекту використовувалися і будуть використовуватися для створення динамічних і адаптивних ігрових середовищ. Урахування культурних і соціальних контекстів вже стає все більш важливим при розробці ігор для міжнародних ринків, хоч і завжди будуть існувати винятки. Також зростає увага до етичних аспектів, що передбачає більший акцент на соціальній відповідальності як розробників, так і користувачів відеоігор.

1. Newman M.Z. Game after: a cultural study of video game afterlife. *The Journal of Theory and Practice*. 2015. Т. 19.

- № 1. С. 136—138. DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2015.954783> (Дата звернення: 10.12.2024).
2. Мазурок М., Саприкіна О. Сторітелінг як ефективний інструмент формування комунікативної компетентності здобувачів освіти нової української школи. *Молодь і ринок*. 2022. № 1/199. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2022.254106> (дата звернення: 10.12.2024).
 3. Бондаренко Н. Storytelling як комунікаційний тренд і всепредметний метод навчання. *Молодь і ринок*. 2019. № 7 (174). С. 130—135.
 4. Демків А. *Сторітелінг як засіб виразності в ілюстрації графічного дизайну: магістерська робота*. 2021. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/19423> (дата звернення: 10.12.2024).
 5. Довженко І., Дубініна Є., Прасол С. *Творення візуального нарративу засобами мушн- та відеодизайну: thesis*. 2021. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18120> (дата звернення: 10.12.2024).
 6. Ізотова Н. Художній нарратив у контексті ігрової стилістики. *Humanities science current issues*. 2019. Т. 1. № 20. С. 63—67. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/20.167364> (дата звернення: 12.12.2024).
 7. Haggis M. Creator's discussion of the growing focus on, and potential of, storytelling in video game design. *Persona studies*. 2016. Т. 2. № 1. С. 20—25. URL: <https://doi.org/10.21153/ps2016vol2no1art532> (дата звернення: 06.09.2024).
 8. Кравець Л.В. Образність. *Енциклопедія Сучасної України*. Редкол.: І.М. Дзюба, А.І. Жуковський, М.Г. Железняк; НАН України; НТШ. Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2022. URL: <https://esu.com.ua/article-74648> (дата звернення: 06.09.2024).
 9. Мараховська К.Д. *Колір в психології, культурі та дизайні: взаємозв'язок, сприйняття та вплив на емоції та поведінку людини. Психологія життєвого простору особистості в сучасних умовах кризи, глобалізації та цифрової трансформації суспільного життя*. 2023. URL: <https://doi.org/10.32837/11300.26414> (дата звернення: 10.12.2024).
 10. Livingston L.A. *The Effect of Color on Performance in an Instructional Gaming Environment*. *Journal of Research on Computing in Education*. 1991. Т. 24. № 2. С. 246—253. URL: <https://doi.org/10.1080/08886504.1991.10782006> (дата звернення: 10.12.2024).
 11. Момчилова А. Колір як образотворчий засіб гриму. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку (Напрям: Культурологія)*. 2019. № 28. URL: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi28.113> (дата звернення: 12.12.2024).
 12. Jonna G., Kasra K. *Symbolism in Games: thesis*. 2013. URL: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:bth-4815> (дата звернення: 10.12.2024).
 13. *Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen: Strafgesetzbuch від 30.11.2020 № 86а: станом на 01.01.2021 р.* URL: <https://dejure.org/gesetze/stgb/86a.html> (дата звернення: 10.12.2024).
 14. Поповичук В.О. Судова практика незаконного використання символіки Червоного Хреста, Червоного Півмісяця, Червоного Кристала в зарубіжних країнах, проблематика правозастосування та кваліфікаційних кримінальних правопорушень в Україні. *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: юридичні науки*. 2020. Т. 31. № 5. С. 99—105.

REFERENCES

- Newman, M.Z. (2015). Game after: a cultural study of video game afterlife. *The Journal of Theory and Practice*, 1 (Vol. 19, pp. 136—138). DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2015.954783> (Last accessed: 10.12.2024).
- Mazurok, M., & Saprykina O. (2022). Storytelling as an effective tool formation of communicative competence of educators of the new ukrainian school. *Youth & market*, 1, 199. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2022.254106> (Last accessed: 10.12.2024) [in Ukrainian].
- Bondarenko, N. (2019). Storytelling as a communication trend and a cross-curricular method of learning. *Youth & market*, 7 (174), 130—135 [in Ukrainian].
- Demkiv, A. (2021). *Storytelling as a means of expression in graphic design illustration: master's thesis*. Retrieved from: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/19423> (Last accessed: 10.12.2024) [in Ukrainian].
- Dovzhenko, I., Dubinina, Y., & Prasol, S. (2021). *Creating a visual narrative for motion and video design: Thesis*. Retrieved from: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18120> (Last accessed: 10.12.2024) [in Ukrainian].
- Izotova, N. (2019). Literary narrative in the context of Ludic Stylistics. *Humanities science current issues*, 20 (Vol. 1, pp. 63—67). DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/20.167364> (Last accessed: 10.12.2024) [in Ukrainian].
- Haggis, M. (2016). Creator's discussion of the growing focus on, and potential of, storytelling in video game design. *Persona Studies*, 1 (Vol. 2, pp. 20—25). DOI: <https://doi.org/10.21153/ps2016vol2no1art532> (Last accessed: 10.12.2024).
- Kravets, L.V. (2022). *Imagery, Encyclopedia of Modern Ukraine*. Retrieved from: <https://esu.com.ua/article-74648> (Last accessed: 10.12.2024) [in Ukrainian].
- Marakhovska, K.D. (2023). *Color in psychology, culture and design: relationship, perception and impact on human emotions and behavior. Psychology of the individual's living space in modern conditions of crisis, globalization and digital transformation of social life: Materials of the International Scientific and Practical Conference, Odessa*. DOI: <https://doi.org/10.32837/11300.26414> (Last accessed: 10.12.2024) [in Ukrainian].
- Livingston, L.A. (1991). The Effect of Color on Performance in an Instructional Gaming Environment. *Journal of Research on Computing in Education*, 2 (Vol. 24, pp. 246—

- 253). DOI: <https://doi.org/10.1080/08886504.1991.10782006> (Last accessed: 10.12.2024).
- Momchilova, A. (2019). Color as an artistic tool of makeup (Рр. 28). DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi28.113> (Last accessed: 10.12.2024) [in Ukrainian].
- Jonna, G., & Kasra, K. (2013). *Symbolism in Games. Thesis. Blekinge University of Technology, Department of Planning and Media Design*. Retrieved from: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:bth-4815> (Last accessed: 10.12.2024) [in Swedish].
- (2020). *Using symbols of unconstitutional organisations. Strafgesetzbuch. (Section 86a)*. Retrieved from: <https://dejure.org/gesetze/stgb/86a.html> (Last accessed: 10.12.2024) [in German].
- Popovychuk, V.O. (2020). Judicial practice of illegal use of the symbols of the Red Cross, Red Crescent, Red Crystal in foreign countries, issues of law enforcement and qualification of criminal offenses in Ukraine. *Scientific notes of the V.I. Vernadsky TNU. Series: Legal Sciences, 5* (Vol. 31, pp. 99—105) [in Ukrainian].