

НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ
ФАКУЛТЕТ ЗА ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА
Катедра ДИЗАЙН ЗА ДЕТСКАТА СРЕДА

СЪВРЕМЕННИ ТЕНДЕНЦИИ В ГРАФИЧНИЯ ДИЗАЙН
НА НАСТОЛНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертация за присъждане на образователната и научна степен „доктор“

Елица Стефанова Белишка
Научен ръководител: доц. д-р Величка Минкова

София

2020

Дисертационният труд е с общ обем 175 страници. В него са представени: текст от 153 страници, съдържащ увод, три глави и заключение; библиография със 111 източника, от които 17 на кирилица и 94 – на латиница; и приложения: речник на терминологията от 5 страници; лудография от 8 страници със 147 цитирани игри; и албум с илюстрации от 105 страници.

СЪДЪРЖАНИЕ:

1. Въведение	
• Актуалност и необходимост от изследването	4
• Обект и предмет на изследването	6
• Цел и основни задачи на дисертацията	7
• Рамки на изследването	7
• Методи на изследването	8
2. Първа глава	9
3. Втора глава	14
4. Трета глава	18
5. Заключение	26
6. Справка за научните приноси на дисертационния труд.....	28
7. Списък с публикациите по темата на дисертационния труд	29

ВЪВЕДЕНИЕ

Актуалност и необходимост от изследването

Хората се забавляват и състезават през всички възрасти, но играта има най-съществено значение за формиране на детското възприятие. Игрите и играчките съществуват паралелно с развитието на човешката цивилизация. До днес са познати хиляди различни техни разновидности.

Можем да определим играта като тренинг на жизнени ситуации, необходими по-късно в живота, и формиране на модели на социално общуване и междуличностни задръжки. Тя помага при откриването на нови начини за стимулиране на моториката и координацията на движенията, както и за цялостното развитие на детето. В процеса на игра неусетно и по много забавен начин то развива своите способности, затова, когато се говори за игра, може да се има предвид и вид терапия. Тя е модерният начин децата и възрастните да получат удовлетворение в процеса и по този начин да повдигнат своето самочувствие и самооценка (Добревска 2012). Играта повлиява на познавателните процеси – внимание, памет, мислене, въображение. Освен това тя може да бъде и средство за преодоляване на агресивни състояния, в които изпада детето. Важен неин аспект, когато тя е предложена или контролирана от възрастните, е възпитателната ѝ роля при развитието на подрастващите.

Дидактичните игри съпътстват детското развитие през всички негови етапи. Едни от най-типичните са игрите с правила, като мотивът на тази дейност е процес, свързан с решаването на интелектуални задачи. Дидактичната игра е много ценна за емоционалното, психическото и физиологичното израстване на детето, защото тя води до решаване на умствени задачи, поднесени в занимателна и игрова форма. В тази ситуация участниците сами решават задачи като мислят и играят едновременно, преодолявайки определени трудности.

Важната роля на настолните игри за деца налага изследване и анализиране на дизайнерските практики, които намират приложение при проектирането на тези продукти. Анализирането на основните качества на настолните игри като изделие засяга дизайнерите и художниците, работещи в сферата на дизайна на продукти и игри за деца, както и процеса на обучение на студенти в това направление. То е елемент от работата

и на педагози, търсещи алтернативни начини за забавление с образователен елемент. До този момент обаче не съществува систематизирана информация сред научните среди, която да представя задълбочено проучване в тази област на дизайнерската дейност.

Благодарение на огромния интерес от всички възрастови групи към настолните игри тяхната разработка и производство днес са цяла индустрия. Тя е толкова развита, че всяка година излизат многобройни нови заглавия. Нещо повече: в най-голямата платформа за публично финансиране – Кикстартър, едни от най-подкрепяните проекти са именно за настолните игри.

Проучването на пазара за настолни игри показва, че те се разработват съобразно отделните целеви групи, организирани по възраст или социални интереси, и са специфично структурирани според характера и интереса на потенциалните потребители.

В днешно време технологиите бързо превземат почти всеки аспект от бита. Компютризираните средства за забавления са леснодостъпни, масови и дават възможност за индивидуална игра с машината. Те обаче не могат да заменят контакта с други играчи, който съществува при традиционните настолни игри. Те дават възможност за пълноценно човешко общуване вместо индивидуалния диалог с екрана.

Преживяването, свързано с настолните игри, е много по-широко от самия процес на игра. То започва с разопаковането и разглеждането на новата игра, което само по себе си е вълнуващо и интересно събитие. Обикновено тя съдържа части и компоненти, които могат да бъдат сортирани и подреджани, а и използвани за други игри, което пък стимулира и развива въображението у децата.

Настолните, или още наричани бордови игри, спадат към тези с правила. Те са водещи и определящи за протичането на една игра. Те могат да бъдат разделени на такива за развитие на умствените способности, концентрацията, връзката око – ръка. Сред причините да се използват настолни игри може да се отбележи, че те способстват за умственото развитие, спомагат за социализирането на индивида, в някои случаи влияят терапевтично, а съвременните им варианти отговарят на широк спектър от интереси.

Те имат много положителни качества по отношение на развитието на детската психика и физика: помагат на децата да научат идеята за правилата и тяхното спазване, за научаването на буквите, цифрите и четенето, визуалното възприемане и разпознаване на цветовете, тренират концентрация, ловкост и фина моторика. Чрез играта се усъвършенстват опитът за разрешаването на проблеми, способността на децата да анализират и планират, да предвиждат ползата от даден ход в бъдещето, да развиват

критично мислене. Тренират се също комуникационните умения, които спомагат за развиването на речта. Децата натрупват опит в определените ситуации на играта, като се учат едновременно да губят и печелят. Чрез игровата дейност те развиват стратегии и тактики, в които е безопасно да се греша, като по този начин се възпитават постоянство и упоритост.

Бордовите игри предлагат различни видове упражнения за придобиване на математически умения – броене на ходовете, измерване на различни критерии, резултатите от зара и др. Много често в една игра се упражняват различни математически действия като събиране, изваждане, умножение, деление.

Липсата на научни трудове и задълбочен анализ относно съвременните практики в графичния дизайн на настолни игри за деца, както и класифицирането им, е причина за недостатъчната информираност на дизайнерите при разработването на съобразени с особеностите на малкия потребител бордови игри, тъй като дизайнът, насочен към деца, изисква специфичен подход, когато се използват цвят, форма, типография и графично оформление. Тези фактори са основна предпоставка за този дисертационен труд.

Обект и предмет на изследването

Обект на изследването са художествените принципи при проектирането и създаването на графично оформление в дизайна на настолни игри, като фокусът е върху модерните игри, създадени след 1995 г. Разглежданият сектор от съществуващото многообразие е този, предназначен за деца.

Предмет на изследването в научния труд са световният и българският опит в сферата на дизайна на настолни и картови игри за деца. Изследват се историческите и съвременните техники и модели на изграждане на компонентите: дъски, фигурки, карти, кутии, опаковки, както и други елементи, ако има такива. Анализират се цветовете, формообразуващите и композиционните фактори в графичното оформление, както и материалите, от които са изработени елементите на игрите.

Цел и и основни задачи на дисертацията

Целта на дисертационния труд са проучването, класификацията и анализът на съществуващи примери в областта на дизайна на настолни игри за деца и тяхното графично визуално оформление. Дисертацията има за цел да отдаде значимото място на ролята на дизайнера и неговите професионални умения в създаването на естетически продукт за деца.

За постигане на целта на дисертационния труд са поставени следните **задачи**:

- Да проследи традиционните подходи и съвременните тенденции, както и да даде примери на сполучливи практики в индустрията;
- Да анализира от художествена гледна точка маркетинговите стратегии на различни лидери в рекламната индустрия на игри за деца.
- Да се формулират ползите от добрия дизайн в настолните игри за деца.
- Да бъде изведена идея за бъдещето на настолните игри за деца и посоките за развитие на полезните дизайнерски практики.

Рамки на изследването

Графичният дизайн присъства в почти всички видове продукти, предназначени за деца, но настоящото изследване е фокусирано основно върху дизайна в бордовите игри – опаковки елементи на самата игра: карти, компоненти, дъска. В изследването се анализират примери на съвременни и класически настолни игри.

Дисертацията е фокусирана върху традиционната представа за тях и не засяга пъзели, конструктори и други сглобяеми игри.

Възрастовата граница на целевата група обхваща началната училищна възраст от 6 до 11 години. Тя е определена целенасочено, защото в този период се развиват окончателно всички компоненти на фината моторика (фините движения с мускулите) на индивида. Най-съществено за възприятията е усъвършенстването на наблюдението. В началната училищна възраст визуалното възприятие е основен начин за придобиване на информация. Познанията и опитът правят наблюдението по-осмислено и благоприятстват за разширяване на неговия обхват. Въображението, или фантазията, на

учениците от тази възраст придобива нови възможности. Образите във въображението са наситени с много повече подробности.

С израстването на детето, в неговите свободни занимания все повече навлизат игрите с по-сложни правила, по-детайлни илюстрации и повече и по-малки компоненти. Значително място заемат вече интелектуалните и спортните игри. Характерно за децата над 6-годишна възраст е, че предпочитат игри, в които се развиват стратегии и процесът на игра е по-продължителен.

Методи на изследването

В процеса на събиране и обработване на информацията са използвани както съвременни, така и класически методи на изследване. Изпълнението на целите и задачите е осъществено чрез библиографски подход и сравнителен метод. Изследваните източници са от научни области като история, психология, педагогика, дизайн на детската среда и графичен дизайн.

Дисертационния труд включва хронологично проследяване и синтезиране на информацията в развитието на дизайна при настолните игри за деца, появили се още през древността, и последвалото им развитие в съвременните игри, произведени през последните две десетилетия.

Методите включват:

- Проучване на реализирани дизайнерски решения и проекти на чуждестранни и български фирми, производители на настолни игри за деца.
- Художествен и функционален анализ на дизайн в предварително подбраните и проучени проекти.
- Консултации с дизайнери и художници и със специалисти по дизайн на настолни игри за деца.
- Формулиране на съвременните тенденции в дизайна на настолни игри за деца.

ПЪРВА ГЛАВА

РАЗВИТИЕ НА НАСТОЛНИТЕ ИГРИ ПРЕЗ ВЕКОВЕТЕ

В **първа глава** на дисертацията се проследяват появата и развитието на настолните игри от древността до наши дни. Представени се емблематични примери, дали основа за създаването на знакови игри от нашето съвремие. Анализират се визуалните характеристики и художествените похвати, използвани в изработката на отделните им елементи, които, наложени се още преди около два века, продължават да се използват в съвременните игри. Обръща се внимание на технологичните процеси и материалите, използвани при производството им. Главата е разделена в **три части**:

Първата част разглежда игрите от древността и Средновековието, като включва примери от Египет и Месопотамия, Древна Гърция, Рим и Азия. Анализирани са дизайнът на конкретни настолни игри от древността, които имат значение и за по-нататъшното развитие на проучвания продукт. Изследването е извършено както в исторически план, чрез проучване на откритите публикации по темата, така и в технологично-естетически аспект.

Най-ранните свидетелства за настолни игри са открити при разкопки на археологически обекти от “предкерамичния неолит Б” като Ал Бейда и Айн Газал (Kirkbride 1966), Уади Тбейк в Южен Синай (Bar-Yosef 1982) (фиг. 1) и Ел Коун в Северна Сирия (Marechal 1982). Сведенията от тях показват, че бордните игри са били популярни не по-късно от седмото хилядолетие пр. Хр.

Най-значимите изследвани игри от Египет и Месопотамия са: *сенет*, *асеб* (играта с 12-те квадрата), *Играта с 58 дупки*, *Кучета и чакали*, *Кралската игра от Ур*, *мехен* и т.н. Специално внимание е отделено на тези игри, чиито майсторски занаятчийски изработки влияят и на дизайнерите в следващите периоди, вкл. и в нашето съвремие. Ярък пример за непреходни елементи в дизайна е декоративното решение на *Кралската игра от Ур*. От друга страна, като контрапункт на съвременния начин на масов дизайн е разгледан примерът с *Кралската игра от Ур* с нейната майсторска, уникална и елитарна изработка.

От този период са и първите сведения за появата на заровете като един от основните елементи на настолните игри, които се ползват и до днес в съвременната им форма. Няма обаче достоверна информация къде и кога точно са се появили. Заровете в древността са се изработвали от различни материали и са имали разнообразна форма.

Пирамидални зарове (с четири страни, тетраедър) са били открити в *Кралската игра от Ур*, една от най-старите със запазени правила (Glimne 1998). В египетски гробници, датиращи от 2000 г. пр. н. е., и в китайски разкопки от 600 г. пр. Хр. са разкрити зарове в кубична форма, почти идентични със съвременните. Първите писмени сведения за заровете са от древния санскритски епос “Махабхарата”, съставен в Индия преди повече от 2000 години. По времето на Птолемеите в Египет, в Гърция и Рим заровете се изработвали от слонова кост, бронз, ахат, скален кристал, оникс, алабастр, мрамор, кехлибар, порцелан и други материали. По-задълбочен анализ на дизайна на заровете ще бъде направен и при представянето на отделните игри. Тяхната функция се свързва с игровото действие на хвърляне на един или няколко зара. По този начин се генерира случаен резултат (най-често число или комбинация от числа), при който физическият дизайн и количеството на хвърлените зарчета определят математическите вероятности.

Игрите в Древна Гърция и Рим също са проучени. Сред най-значимите настолни игри от този период са *Кнососката игра*, *Полис*, *Diagrammismos*, за която се счита, че е от семейството на таблата, Пет линии, Играта на дванадесет надписа и др.

В тази част са разгледани и игрите от Азия. Едни от най-популярните и до днес се смята, че са се зародили там. *Шах*, *табла*, *манкала* са сред най-разпространените класически игри в света, които и в съвременното ни са средство за забавление за хората. Други настолни игри от Далечния изток, изследвани в първата част на тази глава са *Сянци*, *Го*, *любо* и *пачизи*.

Цяло семейство настолни игри от древността са тези с общото наименование Манкала. Те били разпространени на много места по света - от Западна Африка към Карибите и части от Южна Америка, от Северна към Южна Африка и от Югоизточна Азия към Средния изток (Voogt 1999, с. 104).

От игрите в Централна Америка е изследвана *патоли*.

Втората част е фокусирана върху появата на модерните настолни игри и техните предшественици през XVII и XVIII век. Тук са анализирани социалните и технологическите предпоставки за появата на игрите в Европа, както и пренасянето им в Америка.

В края на XVIII и началото на XIX век технологичното развитие довело до експанзия в индустриалното производство. Появили се нови печатни техники, които позволили поевтиното и масово производство на продуктите. Вследствие на тези промени се зародил и нов жанр игри. Популярните през XVIII и XIX век се развиват на основата на игрите в

Европа от XVI век, когато във Флоренция била създадена играта *Gioco dell'Oca*. Изследвани са дизайнът и основните ѝ характеристики. Игралната дъска представлявала спираловидно разположена лента за движение, върху която били отбелязани игралните полета, по които се придвижвали играчите. Играта става една от най-разпространените по това време в Англия с името *The game of the Goose*. Във Франция тя е популярна като *Le Jeu de l'Oie*, а в Германия като *Gänsepiel*. Името ѝ може да се преведе като Игра на гъска, но тя не е разпространена в България. Имало много подобни игри, които в основата и правилата си били еднакви, единственото, което ги различавало, са сюжетите и илюстрациите. Художественият стил се е променял, следвайки тенденциите и модата в изобразителното изкуство през съответния период. Създателите на игри започнали да рекламират *The Game of the Goose* като образователна за по-малките деца и семействата от висшата класа. От същия период са проучени и *Happy Families* (“Щастливи семейства”), *The Old Maid* (Старата прислужница), *Race to the Gold Diggings of Australia Game*, където вместо зар се използвал 12-стенен пумпал, изработен от слонова кост.

В САЩ широкото им разпространение започва след 1840 г. и се развива особено през 60-те години на XIX век благодарение на механизирани печатни процеси. Едни от най-известните игри в САЩ от това време са *The Mansion of Happiness* и *The Checkered Game of Life*. Повечето примери от тази епоха се характеризират с дизайн, типичен за стила на игрите от Великобритания, и това не е случайно, защото първите бройки са внесени оттам.

През XIX век в Русия също се наблюдава развитие в производството на настолни игри. Освен местните образци се разпространяват и адаптирани версии на известни западноевропейски игри. Пример за това е *Путешествии по России* от 1885 г., при която игралното поле е спираловидно по подобие на *The Game of the Goose*, като в полетата са изобразени различни местности.

При разработените в Русия игри се забелязва сериозно присъствие на исторически теми, например при някои стратегически игри, посветени на руско-турските войни. Популярни са и детски образователни игри на маса. Те са направени на принципа на познатото лото.

В третата част е проследено развитието на настолните игри през XX век в Европа. Представена е появата на нови жанрове. Разглежда се и развитието в производството на настолни игри в България. През този период широко се разпространяват военните настолни игри. Тяхното начало може да се проследи назад във времето до 1812 г. с

разработването на Кригсшпил (*Kriegsspiel*). Истински голямата им популярност е по време и след Първата световна война и остават такива и през Втората световна война. След Първата световна война тези настолни игри се разпространяват и в Русия. Примери са *Круговые перегонки* (1924), *Химическая война* (1925), *Воздушная борьба* (1925). При тях се забелязва влиянието на теченията суперматизъм и футуризъм в руското изкуство върху дизайна и оформлението. Пример от Втората световна война е военна игра, произведена през 1941 г. от Verlag Hugo Grafe от Дрезден, чиято книжка с правила е преведена и на български

България също е оставила своята следа в историята на настолните игри. Поради липса на достатъчно запазени екземпляри от първите десетилетия на ХХ век е трудно да се характеризират особеностите им от това време. Една от характерните черти на настолните игри от времето на социализма в България е, че са били средство за забавление предимно за децата и семейството. Политическите фактори и обрати, които настъпват в страната след 1944 г., оказват влияние върху развитието на изобразителното изкуство. Промените във властта и структурата на държавата водят до създаването на нови производствени предприятия. ТПК "Хемус" е един от основните производители на пластмасови изделия, пособия за рисуване и картонени игри, както и подаръци. Много от настолните игри, произведени в България са били вдъхновени от руски или копирани от тях. Примери за такива са: *Идват танкове* от руската *Танки идут*, *Робот всезнайко* и *Магнитная викторина*. В един комплект на игри шах, табла и *Не се сърди човече* от 40-те години на ХХ век прави впечатление, че фигурите и пулове са изработени от дърво. Кутията е от плътен картон с цветна илюстрация на капака на момче и момиче, които играят. Подобни дървени пулове има в комплекта на опознавателната игра *Обиколка на НР България*. Освен известните шах, табла и *Не се сърди човече* през годините са произведени много други настолни игри. Популярни са били образователните тип викторини, различните видове *Лото*, настолните спортни игри като футбол, състезателни на различна тематика – моторни, конни, космически, за сръчност, както и версии на традиционни игри като *Змии и стълби* (*Между животните*, *Индийски шах*). Друга особеност на игрите от този период са дефектите на полиграфията: разминаването на пасерите и материалите за изработка – тънките картонени игрални табла, както и преобладаващите пластмасови фигури и пионки, обикновено достатъчно малки, за да бъдат погълнати от детето. Понякога самите игри и техните допълнителни елементи са били произвеждани от отпадни технологии.

Най-често срещаните тематики в игрите от този период са Космос, битки (морски, с танкове), опознаване на България, футбол, конни и други спортни състезания.

При някои игрални табла илюстрациите са директно отпечатани върху картона, като той е по-тънък и нестабилен, лесно се износва. Някои от таблата са двустранни – с различна игра от всяка страна. Това често са състезателни игри, като например *Футбол/Конни състезания* (1956), *Мотоциклетни и самолетни състезания* (1956), *Не се сърди човече и Дама* (1985). В някои игри освен табло, зар и пионки има и карти, например *В страната на приказките*. Други елемент, който представлява част от цялостния дизайн, са кутиите и упътванията с правилата на игрите. Те също са изследвани и анализирани.

При някои игри се срещат името и логото на производителя или допълнителна информация, като например за каква възрастова група е подходяща тя. Липсват имена на дизайнерите, художниците и други специалисти, участвали в разработването на дизайна на продуктите – информация, която присъства върху съветските игри от това време. Прави впечатление, че за разлика от повечето съвременни игри, липсва цялостна визуална идентичност – например заглавията и не са оформени като запазен знак. Липсват и елементи от дизайна, които да придадат визуална цялостност на продукта. В игрите от социалистическия период в България се забелязва, че оформянето на правилата не се възприема като част от художествения им образ.

В рамките на историческото проучване в тази глава е обърнато внимание и на съвременни игри, вдъхновени от класически.

След изследване на особеностите в оформлението на настолните игри от древността са анализирани основните им елементи, оформили се от зората на тяхното създаване. Декоративността на оформлението е една от характеристиките, която присъства в образците от античността. Открояват се също така и минималистични решения с геометризирани и прости форми, чрез които се насочва фокусът върху действието в самата игра, без да се акцентира чрез дизайнерски прийоми. Подобно на други предмети от бита и всекидневието в древността, и за направата на игрите са се използвали естествени материали. Проучването и анализът на изследваните по-горе примери показва, че развитието на изобразителните изкуства и технологичния прогрес са оказали пряко въздействие върху оформлението на настолните игри.

ВТОРА ГЛАВА

КЛАСИФИКАЦИЯ НА СЪВРЕМЕННИТЕ НАСТОЛНИ ИГРИ

Класифицирането на настолните игри е необходимо и важно, за да се систематизира подходът при проучването на дизайна.

Един от първите автори, които изследват игрите като дейност, е Пиаже (Piaget 1951). Той ги подрежда в три групи: игри за упражнения, символични игри и игри с правила. Пиаже разглежда еволюцията им, като обръща внимание и на практиката на играта.

Друга структурна класификация е тази на Шарлоте Бюлер (според Piaget 1951, с. 109), която ги разделя на пет групи: функционални (сензорно-моторни), игри на илюзии (преструване), пасивни игри (гледане на картини, слушане на истории), конструктивни игри и колективни игри.

Генчо Пиръв подобно на Пиаже категоризира игрите според характера им в три групи: предметни, в които влизат манипулативни и сензорни играчки; творчески – със сюжетно ролеви играчки и играчки за драматизация и конструктивни играчки; игри с правила с играчки за спортни, дидактически и занимателни игри.

Други изследователи, които предлагат класификации на настолните игри са Х. Дж. Р. Мъри (H. J. R. Murray 1952), Р. С. Бел (R. C. Bell 1979), Гобе и Ретштски (Gobet, de Voogt и Retschitzki 2012).

Един типичен подход, срещан при категоризирането на игрите през XX век, е тяхното разделяне спрямо основната механика и целите им. Дейвид Парлет (Evans 2013, с. 15) например описва четири вида игри спрямо целите: с надпревара, пространствени игри, такива с гонитба и игри с изместване на пуловете на другите играчи. Такъв подход на категоризация е подходящ, когато се разглеждат *шах*, *манкала*, *табла*, *дама* и други класически игри.

Съвременните настолни игри обаче са твърде разнообразни в механиките, правилата, целите и спрямо компонентите си. Това налага прилагането на друг подход за систематизиране, който би обхванал повече игри. Характерна особеност на съвременните им варианти е, че те често спадат към няколко категории едновременно и могат да бъдат класифицирани по различен начин. Ярък пример за това е *Carcassonne* (*Каркасон*). Тя е типичен пример за “евроигра”, с механизми на поставяне на плочки и едновременно териториален контрол. Що се отнася до аудиторията, спада към

категорията семейни игри, а спрямо игралното поле – към тези с подвижно/модуларно табло за игра.

Стюард Уудс (Woods 2012) разглежда развитието и особеностите на т. нар. евроигри. Той предлага друг подход за категоризация на игрите: спрямо историческия, културния и икономическия контекст, в който са създадени. Вземайки това предвид, той съставя схема, която разделя игрите на три основни типа:

- класически;
- масово произвеждани;
- хоби игри.

На основата на неговата таксономия, в по-следващ етап от труда ще бъдат представени детските игри в общата категория настолни хоби игри.

В настоящата дисертация голяма част от изследваните игри попадат в категорията евроигри. Затова обхватът на проучването и класификацията е стеснен до особеностите на настолните игри от т. нар. хоби сектор.

Класификацията на хоби игрите се съсредоточава върху три основни характеристики, при които графичното оформление е ключов фактор за визуалния им характер. Това са механизмите, компонентите и тематиката на играта.

Класификацията е свързана и с използването на определени термини и понятия, които се срещат както в игрите за възрастни, така и за деца. Някои от тези термини нямат превод на български. Основните понятия, използвани в класификацията, са: механика, цели, правила и ниво на трудност.

Класификация спрямо механиката

Характерно за игрите, подходящи за деца, са по-ниската степен на трудност и по-простите правила. Това зависи от вида, броя и комбинациите от механики. В тази точка са разгледани механизми, които се срещат по-често при тези игри, техните определения, както и примери с фокус върху дизайна. Подобен анализ може да бъде от полза на графични дизайнери и илюстратори, занимаващи се в сферата на дизайна на настолни игри. Тъй като механизмите са движещата сила на игрите, тяхната обмислена и адекватна визуална интерпретация върху борда и останалия игрови материал, е изключително важна, за да добие тя завършен вид, да бъде достъпна и да доставя максимално удовлетворение на играещите. В тази глава се разглеждат примери на игри за деца, и на други, които попадат в категорията семейни настолни игри. Идентифицирани са и са анализирани следните групи в тази категория:

- Хвърляне на зарове;
- Кооперативни;
- Поставяне на работници (Worker-placement);
- Поставяне на плочки (Tile placement);
- Разказване на история (Story-telling);
- Предаване на карти (Card drafting);
- Игри за ловкост/сръчност (Dexterity);
- С прицелване;
- С баланс;
- С действие;
- Стратегия;
- Строеж на пътища/мрежи – Route/Network Building.

Класификация според формата на игралното табло и компонентите

Компонентите в настолните игри представляват предмети, чрез които играчите манипулират хода на играта. Основните компоненти, спрямо които може да се определи видът на играта, са игрално поле, карти и зарове. Игрите, които имат игрално поле (борд), са основно два вида: статични и подвижни (модулни).

Модулната игрална дъска е съставена от определен брой плочки или карти. Те могат да бъдат в правоъгълна, триъгълна или шестоъгълна форма.

Статичната игралната дъска обикновено представлява правоъгълна или квадратна плоскост, изработена от картон, която се сгъва на две, три или четири в зависимост от размера, така че да може да се събере в кутията. Този вид е сред най-разпространените и присъства в голяма част от настолните игри. Тя може да бъде и в друга форма, като например кръг или шестоъгълник.

Нестандартни (уникални) игрални бордове също се срещат, макар и по-рядко. Като нестандартна може да се разглежда всяка форма на игралната дъска и съпътстващите я полета, която е различна от най-често срещаните правоъгълни, кръгли или квадратни. В тази категория не се включват игрални дъски, съставени на модулен принцип, тъй като те предполагат изграждането на неправилни форми и се разглеждат в отделна категория.

При игрите с карти, те са основен игрален компонент. Обикновено отсъства игралната дъска. В зависимост от механиките на игра може да са включени допълнителни компоненти като зарове, жетони или друг вид пулове.

При игрите със зарове, основен компонент и задвижващ механизъм са заровете. Те са често срещана съставна част в настолните игри.

Класификация според темата (тематиката)

Най-общо може да се каже, че темата на дадена игра обхваща всичките ѝ творчески аспекти, които включват историята (повествованието) и цялостния ѝ визуален и художествен образ извън основните механизми и правилата. Тематичното категоризиране на настолните игри е подобно на жанровете в литературата и киното. В тази класификация са проучени темите: фентъзи, азиатска тематика, приключенска, абстрактни (без тема).

Класификация според възрастовата група

При настолните игри най-голямата възрастова граница е 14+. Това може да бъде подвеждащо, тъй като се предлагат много игри на пазара, обозначени 8+, 10+ или 12+, които могат да се окажат неподходящи за децата от тези възрастови групи. Много често се срещат игри с тематика и стилистика на изображенията, които са по-близки до детските анимационни филми или илюстрациите на детски книги. Децата могат да бъдат привлечени от външния вид на играта, но тя да се окаже скучна за тях, заради многото стратегически решения, които трябва да се вземат и сложните ходове, които трябва да се изпълнят.

Тук следва да се отбележи, че невинаги дизайнът на настолни игри, който стилистично се свързва с детски продукти, непременно е насочен към такава аудитория.

Игрите, създадени за деца на възраст от шест до десет години, се характеризират с по-сложна структура и правила, изграждат повече умения у играчите, а някои предлагат и по-висока състезателност. Те често имат привлекателни теми и открояващ се дизайн. Учат децата на сръчност, стратегия за управление на ресурси и упражняват паметта, като по този начин им осигуряват основа, благодарение на която могат в бъдеще да изследват и изпробват нови игри от разнообразни жанрове.

Могат да се изведат следните няколко критерия, на които една добра настолна игра за деца, би трябвало да отговаря:

- Играта следва да бъде приобщаваща. Особено тази за по-младите играчи трябва да предлага умения на различни нива, така че да успее да задържи вниманието на всички участници до края.
- Трябва да предлага активна игра. Дори и най-простата трябва да позволи на децата да бъдат активни играчи, които правят смислен избор, разработват стратегии и откриват нови неща.
- Преиграваемост. Играта не трябва да омръзва след няколко преигравания. Тя трябва да бъде достатъчно динамична и променлива, за да позволи на децата да развият нови умения, да експериментират със стратегии и да ги стимулира да играят отново и отново.

В тази глава изследвани най-популярните според избраните характеристики игри и са посочени техните особености от гледна точка на графичния дизайн. В зависимост от механизмите, компонентите или тематиката им, целта на графичното оформление е да послужи като своеобразен език, чрез който да се предадат техните особеностите.

ТРЕТА ГЛАВА

СЪВРЕМЕННИ ТЕНДЕНЦИИ В ДИЗАЙНА НА НАСТОЛНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА

През последните три десетилетия се наблюдава динамично развитие на пазара на настолни игри. Един от факторите, който насърчава хората да инвестират в такива продукти, е че те са сравнително лесни за разбиране, включително от децата, бързи за усвояване и карат играещите да си поставят реалистични цели. За начало на съвременния период условно може да се приеме издаването на *Settlers of Catan* през 1995 г. Тя основите на нова вълна от настолни игри в целия свят.

1. Характеристики на дизайна

Една от целите на графичния дизайн е да предаде визуално дадена информация, служейки си чрез набор от различни художествени похвати като композиция, цвят, формообразуване. Настолните игри въздействат преди всичко визуално и е логично да се отделя специално внимание на техния дизайн. Поради огромното разнообразие от игри и конкуренцията между издателите се поражда желанието на всеки от тях да се отличава, да бъде различен и уникален. Сполучливият дизайн е един от факторите, който може да направи една игра приятно и запомнящо се преживяване.

Графичният дизайн се фокусира върху т. нар. ползваемост (usability (ux) или начина, по който се използват елементите от играта, и спомага за усвояването на правилата. Въпреки че и илюстраторите, и графичните дизайнери се стремят да наложат цялостната естетика на играта, основната грижа на графичния дизайнер е да се увери, че тя може да се развива плавно, без да се объркват участниците, да им бъде приятно и да не се отекчават бързо от игровото действие.

От работата на графичния дизайнер зависи дали играчите лесно ще се ориентират и ще намират информацията, която им трябва. Поради тази причина както дизайнът на играта (механизмите и правилата), така и част от графичното оформление изискват тестване и повторение и това продължава, докато тестовите (playtest) не покажат, че игралният процес се случва плавно, без проблеми.

Графичният дизайн намира приложение в почти всеки елемент от играта.

След създаването на илюстрациите или т. нар. concept art към играта, идва ред на графичното оформление. То включва изработването на т. нар. layout, или оформянето, интегрирането на икони и символи, подбора на шрифтове, оразмеряване на графичните елементи, както и подготовката на файловете за печат. Част от дейността на графичния дизайнер може да включва също изработването на запазен знак на играта, както и нейната визуална идентичност. Всички тези елементи трябва да следват цялостната художествена образност и да се допълват.

Едни от факторите, които обуславят вида и визуалния характер на една настолна игра, са целевата и възрастовата група, към която е насочена. Когато се проектират настолни игри за деца, се отделя специално внимание върху всички детайли, така че те да бъдат съобразени с особеностите на възприятие на малките играчи. В тази част от дисертацията се разглеждат примери и особености в графичния дизайн, характерни за този вид игри, както и съвременни техники и похвати, отличаващи ги като добри примери на настолни игри за деца. Основните инструменти, с които си служи графичният дизайнер при проектирането на дизайна на дадена игра без значение от целевата група, към която е насочена, са: цветовете, композицията и формообразуване, типография и шрифтове, икони, илюстрации (наричани в англоезичната литература artwork).

2. Елементи на дизайна

Графични средства

Формата и формообразуването се разглеждат като метод на организиране, структуриране и конструиране на материята в определени форми. Формата може да се тълкува и като художествено изразно средство не само в изящните и приложните изкуства и дизайна. Изследвани са основните графични средства за изграждане на форми: линия, точка и петно.

Формите могат да бъдат описани геометрично и въпреки своята математическа изчистеност те често участват в композицията на настолните игри. Освен тази математическа характеристика формата има и естетическа. В контекста на дизайна на детските настолни игри имат значение също понятия като естетика на формата и психологическо възприятие.

Симетрия и асиметрия. Симетрията представлява една строга съразмерност и равновесие между предметите и е свързана с понятия като хармония. Нарушението на тази съразмерност и равновесие е познато като асиметрия. И двете се използват активно като изразни средства при композицията и изграждането на формата в дизайна на детските игри.

Друг важен елемент на дизайна е цветът. Той влияе в естетически и психологически аспект и спомага за композиционното изграждане на елементите на детската настолна игра. Цветът се характеризира със следните параметри: яркост, цветен тон, наситеност и пространствено въздействие. В настолните игри за деца се срещат както ярки цветови съчетания като в *Patchwork Express*, така и пастелни цветови комбинации – *Bumuntu*. И в двата случая дизайнерите се стремят да въздействат положително на детската психика. По тази причина не срещат ахроматични цветни комбинации в дизайна на настолни игри за деца. В дизайна на настолните игри с детска насоченост преобладават светлите тоналности с наситени и ярки цветове.

Композиция на изображенията

Композицията има организиращ характер. Начините, по които подреждаме текстове и изображения, се осъществява чрез средствата на композицията. Тя се характеризира с различни свойства – цялостност, съподчиненост на елементите, равновесие, симетрия или асиметрия, динамичност или статичност и др. (Кафтанджиев 1996). Нейната цялостност може да се разглежда като идеално съотношение на главни и второстепенни части.

Ритъм

Особено ярко изявен е при дизайна на декоративни елементи на игралните полета и картите като например фризове. Равнините на играта са запълнени от различни фигури, някои от които се повтарят. Те могат да образуват мрежи, които да бъдат разделени на правилни и полуправилни. Пример за правилна квадратна мрежа е шахматната дъска.

Типография и шрифтове

Типографията като художествен елемент в дизайна на настолните игри представлява избора на шрифтове и тяхното съчетание с цялостното графично оформление и цветове. Типографията намира широко приложение в дизайна на много елементи от настолните игри като кутията, книжките с правила, както и в игралните компоненти – игрални табла/бордове, карти.

Шрифтовете, предназначени за продукти за деца, се отличават с добра четивност и изявена цветност. Логиката на подобни решения се основава на предизвикателството те да бъдат привлечени от продукта, той да бъде добре разпознаваем и предложеният текст да бъде лесно разбран. Ролята на типографията може да бъде различна спрямо медията, върху която се използва – кутията, книжката с правила или игралните компоненти. Богатството от шрифтове, които се срещат в различните игри, е огромно, поради разнообразието от тематиките на самите игри, както и от широката гама шрифтове, които са достъпни. Все пак определени шрифтови семейства се срещат често в настолните игри за деца от други. Те са изследвани в дисертацията.

Тенденции/мода в графичния дизайн и тяхното приложение в дизайна на игри

Дизайнерите на съвременни игри се сблъскват с един парадокс, нехарактерен за предишни периоди от историята на настолните игри: от една страна, те имат на разположение много по-голям избор на изразни средства и материали благодарение на новите технологии. От друга страна обаче, съществува ограничението на стандартизираните производствени процеси в големите компании. Изключение от това второ предизвикателство са уникалните ръчно изработени игри, които не са обект на проучването. Дизайнът на която и да е бордна игра се съобразява с особеностите на материалите, от които са изработени частите ѝ, както и с технологичния процес на производство.

Съществена роля в процеса на изработка на игрите имат печатните процеси. Всички визуални елементи върху компонентите им като илюстрации, графики и текст се

възпроизвеждат върху материалните носители чрез различни видове печат. Дисертацията проучва основните използвани печатни техники. Съществуват и различни начини за допълнително обогатяване и подобряване на отпечатаните материали, преди да бъдат каширани или сглобени. Такъв довършителен процес може да бъдат лаковите покрития.

Материали за игрални дъски, картонени чипове (токени) и кутии

Хартии и картони

На пазара има голямо разнообразие от различни видове хартия и картон. От гледна точка на печата хартиите имат две основни характеристики – размер и плътност. Съществуват няколко стандартни размера на листовите в печатната индустрия. Дизайнът на някои компоненти следва да се съобрази с тези особености. Също така изборът на определен размер може да оптимизира разходите за печат.

Дървени части

Дървеният материал намира широко приложение в производството на части за много настолни игри. Дървените фигурки като мийпъли и кубчета са особено характерни за евроигрите, но се срещат дървени части и в други игри. Дървесината се влияе от външните условия на като влага и светлина и може значително да варира по твърдост и плътност в зависимост от средата, в която е била. В Европейския съюз дървените части, които се използват в детските игри и играчки, трябва да отговарят на определени стандарти и изисквания. В допълнение дървесината следва да бъде екологично, икономическо устойчиво лесовъдство – PEFC, FSC сертифицирана. Често използван материал е явор или бук.

Пластмасови части

Термините „пластмаса“ и „смола“ често се използват за обозначаване на различни полимери. Термопластите са по-лесни за рециклиране, докато терморективните показват превъзходни механични свойства. Най-често използваните видове пластмаса в настолните игри са: поливинилхлорид (PVC, който често се нарича винил), полистирен (PS-1839) и удароустойчив полистирен (HIPS), акрилонитрил бутадиен стирен (ABS-1948), поликарбонатът (PC-1953), карбамид-формалдехид (UF, наричан също така карбамид 1884). Полилактичната киселина (PLA-1932) не се използва широко за настолни игри, но е добре позната, защото е материал за 3D принтери, а те все по-често се намират приложение за създаване на прототипи. Често към тези полимери се слагат добавки, за да променят цвета или свойствата им: да ги направят

по-твърди или по-меки, по-устойчиви на ултравиолетово излъчване от слънчевата светлина, или по-устойчиви на влага. При игрите, предназначени за деца, се използват безвредни оцветители.

Текстилни елементи

Въпреки че текстилът не е широко разпространен материал за изработката на игрални елементи, той се използва за направата на игрални плоскости. Използват се както естествени материи като органичен памук, така и синтетични като полиестер. В съвременните игри текстилът намира приложение най-често за изработката на торбички за съхранение на някои компоненти. Това е особено подходящ подход при джобните игри.

Метални елементи (кутии и чипове)

Металните компоненти в настолните игри са значително по-тежки от тези изработени от други материали като картон или дърво например. Това заедно с тактилните характеристики на материала допринася за първокласното усещане при допира със съответния продукт. Сред предимствата на металните игрални части могат да се отбележат и тяхната здравина и издръжливост в различни условия.

Характеристика на висококачествените игрови материали

Важна характеристика на игралните компоненти е качеството на използваните материали и на изработката им. То засяга процеса на дизайна на настолни игри и е от ключово значение за възприемането и оценяването на цялостния продукт. Може да се каже, че външният им вид е важен по няколко причини. Висококачествените игрални компоненти привличат вниманието и могат да окажат влияние при избора на една или друга игра. Доброто съчетание между форма и функция е особено важно за качествените игрални компоненти. Друга характеристика в контекста на дизайна, е възможността материалът да бъде обработен достатъчно прецизно, така че да позволи пълноценна реализация на проекта.

Хибридни игри

Развитието на съвременните технологии предлага безкрайни възможности за дизайнерите и издателите на настолни игри. Все повече набират популярност т. нар. хибридни настолни игри с добавена реалност (augmented reality – AR), които използват мобилни приложения чрез устройства (смартфони и планшети) като интегрирани елементи в игралния процес.

Влияние на исторически художествени стилове (артдеко, попарт), нови стилистични тенденции

Една от масовите тенденции е навлизането на илюстративния стил. Под илюстративен стил в рамките на изследването се разбират реалистично-приказните изображения: на пейзажи (среда на развитие), герои (персонажи). Някои от най-популярните игри са свързани с литературни произведения и филми директно или асоциативно. Особено силно влияние имат световноизвестните филми като *Междузвездни войни*, *Игра на тронове*, както и книгите от поредицата *Властелинът на пръстените* и класически детски приказки, като *Трите прасенца*, *Червената шапчица* и др. Общото в този тип произведения е стилът на персонажите, който е фантастичен и приказен.

Огромна част от пазара на игри е зает от европейски и американски производители, но той се разширява и заедно с това в стила на художественото оформление на игрите навлизат елементи от източните (японска, китайска) и други култури (Южна Америка).

Актуална тенденция в графичното оформление е новото производство и адаптация на игрите от древността като *Кралската игра от Ур*. В някои случаи максимално точно се копира оригиналният дизайн, какъвто е примерът от Британския музей с посочената по-горе игра.

Друга тенденция в дизайна е игрите да се изработват в някои от модерните стилове в изкуството като ар нуво, попарт, опарт. Има и игри, които са директно вдъхновени от творчеството на големи художници като Пийт Мондриан, каквато е *Mondrian: The Dice Game*.

Сред художествените маниери, повлияли дизайна на игрите, се наблюдават и такива с минималистичен подход, какъвто е особено отчетлив в дизайна на играта *Токайдо*. Минималистичното третиране на формата и цветовете присъства както в дизайна на кутията, така и на игралното табло.

Едно от направленията на игрите е свързано с тяхната образователна насоченост. Тя оказва влияние в дизайна и в някои от тях се включват исторически персонажи и събития, археологически обекти или свързани с друг вид образователни дисциплини. Пример за образователна игра с археологическа насоченост е българската приключенска *Археолози срещу иманяри*, създадена от екипа на от екипа на сдружение *Archaeologia Bulgarica* и публикувана за пръв път от издателство „Ноус“ през декември 2018 г.

Специфичен феномен в съвременната културна индустрия е изключителната ѝ либерализация не само към пазара, но и по отношение на създателите. Това се отнася и до производството и дизайна на настолните игри. Този подход „от долу нагоре“ (bottom-up-approach) изявява изцяло различен тип „дизайнери“ – не-специалисти любители, бунтари и т.н. Този процес е част от либералната култура, което не изключва и конфликти между заинтересованите страни (професионалисти и любители).

Бъдещето на настолните игри за деца и посоките за развитие на сполучливите дизайнерски практики.

Предимствата на дизайна не се свеждат само до външния вид на даден продукт и това той да изглежда добре. Познавайки преимуществата му, може да се създаде не само качествено изделие, но и емоционална обвързаност на потребителя с него. Добрият дизайн увеличава полезността му – при настолните игри помага за разбирането им (книжките с правила), допринася за удоволствието от игралния процес и възприемането на самия продукт.

През последните няколко години се наблюдава значителен ръст на популярността на бордовите игри.

Една от посоките, в които те ще се развиват е свързана с екологичния отпечатък, който те оставят при производството си. Световна практика е наблягането върху т.нар. устойчив дизайн.

Друга тенденция, която все по-често се среща и ще навлиза в бъдеще, е 3D принтирането. Технологиата позволява на професионалисти и любители да изработват лесно и достъпно персонализирани продукти – нещо, което намира широко приложение в направата на компоненти за настолни игри.

В последните години специалистите отделят специално внимание на художественото оформление на настолните игри с цел да бъдат по-разпознаваеми, интересни и харесвани. От изследваните по-горе примери и цитираните източници става ясно, че визуалната комуникация като част от дизайна има ключова роля за разбирането и осмислянето на дадена настолна игра, както и за доброто преживяване от игровия процес. Това важи особено за игрите, насочени към детската аудитория, тъй като децата имат по-различни възприятия от възрастните, и усвояват информацията по друг начин.

Всяка от категории игри изисква различен подход при проектирането и оформянето на дизайна. Механизмите, компонентите и тематиката на дадена игра са сред най-

важните елементи, които оформят цялостния художествен образ и задават лайтмотива на стилистиката.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В дисертационния труд са извършени хронологично изследване и анализ на развитието на дизайна при настолните игри за деца.

Проследени са появата и еволюцията им от древността до наши дни. Изследвани са емблематични примери, дали основата за създаването на знакови игри от нашето съвремие. Анализирани са визуалните характеристики и художествените похвати, използвани в изработката на отделните елементи в игрите, които, наложили се още преди около два века, продължават да са актуални в съвременните игри. Обърнато е внимание на технологичните процеси и материалите при производството им. За първи път е представена пълна характеристика на игрите от древността от гледна точка на техния дизайн, като е отделено и специално внимание на технологичните особености при изработката, включително на материалите. Изследваните примери обхващат целия свят: Египет, Месопотамия, Източна и Централна Азия, Древна Гърция, Древен Рим. Някои от игрите се анализират за първи път в България.

Проследени са появата и развитието на модерните настолни игри през XVII, XVIII, XIX век в Европа и пренасянето им в Америка. Анализирани са технологичните предпоставки, обуславящи този процес.

В края на историческото изследване е представен анализ на развитието на детските настолни игри през XX век. В тази част е включена информация не само за страните с традиции, но и за сравнително нови пазари и аудитории като например Русия. Разгледани са и особеностите на периода за България.

Всичко това прави историческият преглед на настолните игри с фокус върху детските най-пълният, извършван до момента. Тази първа част поставя изследването в следващите глави в структурен контекст и прави възможен извършения в тях комплексен анализ.

Дисертационният труд представя задълбочено изследване на основните категории и класификации, към които спадат настолните игри, подходящи за деца, както и такива, специално насочени към тях. В него са анализирани характеристиките, при които дизайнът е фактор за визуалния ефект на играта: механизмите (механиката); формата

на игралното табло и компонентите; тематиката. Извършеното в тази насока проучване заедно с приведените и анализирани примери имат важен принос в дисертацията.

Анализирани са елементите на дизайна в контекста на детските настолни игри. Извършен е подробен анализ на форма, цвят и графични похвати, типография и шрифтове (шрифтови елементи), композиция, ритъм, иконография. Във връзка с практическото приложение на тези елементи са изследвани и материалите за изработване на детски настолни игри.

В дисертационния труд са представени новите тенденции и модата в графичния дизайн при настолните игри за изследваната възрастова категория. Разгледана е и е анализирана връзката им с новите технологии, компютри, интернет технологии и интернет среда като една от тенденциите в развитието в днешно време на тези продукти.

Изследвана е възможността за включване на децата в процеса на изграждане на графичния и триизмерен образ на игрите – нов вид интерактивност, която ги приобщава по-активно в творческия процес като заедно с това ги въвлича в тях.

Доказани са редица общи елементи в дизайна на детските настолни игри през хилядолетията, като са анализирани и новите тенденции. Една от характерните черти на съвременните настолни игри е тяхната свързаност с комуникационните технологии и редица страни на обществения живот като например образование, здравеопазване и бизнес.

Изследванията, представени в дисертационния труд, се основават на голям брой източници: научни изследвания и публикации, интервюта, информация от производители на игри, исторически изследвания и др. Те са представени в библиография и включват източници на кирилица и латиница.

Резултатите са илюстрирани с фотографии, таблици, диаграми и други изображения и са представени в албум като приложение.

Като резултат от изследователската работа по дисертацията е изготвена най-пълната до момента у нас лудография с 57 игри на кирилица и 88 на латиница.

СПРАВКА ЗА НАУЧНИТЕ ПРИНОСИ В ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

- Систематично са изследвани видовете настолни игри за деца и техните особености в графичното им оформление. Получените резултати са ценна база за художници и дизайнери, както и за по-задълбочени бъдещи разработки в сферата на дизайна и оформлението на настолните игри за деца.
- На основата на проведеното изследване е извършена класификация на съвременните настолни игри.
- Анализирани са съвременните тенденции в дизайна на настолните игри за деца.
- Систематизирани са научните публикации, послужили за основа на изследването, които биха били полезни за други проучвания в тази област.
- Принос на дисертацията е и изготвеният справочник, т.нар. лудография, която представлява своеобразна библиография на игрите. Това е първият и най-пълен до момента такъв наръчник в България. Той ще може да бъде ползван при работата върху дизайна на българските настолни игри за деца, а също и от други изследователи в тази област.
- Принос на дисертационния труд е и направената класификация на настолните игри спрямо предварително проучените критерии.
- Изготвеният терминологичен речник е друг ценен актив на изследването.

СПИСЪК С ПУБЛИКАЦИИТЕ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД:

1. Белишка, Елица. “Децата и рекламата”, с.44-47. “Проблеми и перспективи в развитието на съвременния дизайн и декоративно-приложните изкуства”. Сборник доклади. Факултет за приложни изкуства. НХА, С., 2017
2. Белишка, Елица. “Зараждане на настолните игри. Предците на съвременните игри през XVIII и XIX в.”. “Дизайн и приложни изкуства”. Сборник доклади. Факултет за приложни изкуства. НХА, С., 2018

