

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені БОРИСА ГРІНЧЕНКА**  
**ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ**  
**КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

«Допущено до захисту»  
Завідувач кафедри дизайну  
\_\_\_\_\_ Віктор КАРПОВ  
Протокол засідання кафедри  
№\_\_ від «\_\_» травня 2026 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на тему:

**Розробка карткової гри «Емоційний Інтелект»**

Спеціальність 022 «Дизайн»  
Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»  
Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:  
**Дідук Дар'я Максимівна**  
група ГДб-1-22-4.0з  
Науковий консультант і куратор дизайн-проекту:  
Старший викладач кафедри дизайну  
Синявська Наталія Віталіївна  
Рецензент: \_\_\_\_\_

Київ — 2026

## АНОТАЦІЯ

Дідук Д. М. Розробка карткової гри «Емоційний Інтелект». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 55 с.

Кваліфікаційна робота присвячена проєктуванню візуального інструментарію для розвитку емоційного інтелекту засобами сучасного графічного дизайну. У дослідженні розглянуто теоретико-методологічну базу та специфіку візуальної комунікації у сфері інструментів психологічної підтримки. Особливу увагу приділено вивченню психології візуального сприйняття, а саме впливу колористики, пластики форм та типографіки на емоційний стан користувача. Проаналізовано сучасні аналоги на ринку настільних ігор та механізми трансляції складного психоаналітичного тексту у візуальну метафору. На основі проведеного аналізу сформовано авторську концепцію настільного тренажера емоцій «Mindful», що поєднує наукову психологічну експертизу, інтуїтивну навігаційну систему кольорового кодування та продуману ергономіку фізичного носія. У межах практичного етапу створено серію авторських ілюстрацій для двокомпонентної системи карток та концепт контрастного мінімалістичного пакування. Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського проєкту, що відображає потенціал міждисциплінарного підходу, де графічний дизайн виступає ефективним терапевтичним інструментом.

Ключові слова: графічний дизайн, візуальна комунікація, емоційний інтелект, настільна гра, візуальна метафора, кольорове кодування, психологічний інструментарій.

Кваліфікаційна робота містить результати власного дослідження та авторського проєктування. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів відбувалося з дотриманням академічної доброчесності та мають посилання на відповідне джерело.

\_\_\_\_\_ Д. М. Дідук

## ANNOTATION

Diduk D. M. Development of the Card Game "Emotional Intelligence". Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 55 p.

The qualification thesis is dedicated to designing a visual toolkit for emotional intelligence development through modern graphic design. The study examines the theoretical and methodological framework along with the specifics of visual communication in the field of psychological support tools. Special attention is paid to the psychology of visual perception, namely the influence of color schemes, form dynamics, and typography on the user's emotional state. Modern analogues in the board game market and the mechanisms of translating complex psychoanalytic text into a visual metaphor are analyzed. Based on the conducted analysis, the author's concept of the "Mindful" board game emotion trainer was developed, combining scientific psychological expertise, an intuitive navigational color-coding system, and the well-thought-out ergonomics of the physical medium. Within the practical stage, a series of original illustrations for a two-component card system and a concept for contrasting minimalist packaging were created. The resulting outcome serves as an example of a holistic design project that reflects the potential of an interdisciplinary approach, where professional graphic design acts as an effective therapeutic mediator.

Keywords: graphic design, visual communication, emotional intelligence, board game, visual metaphor, color coding, psychological toolkit.

The qualification thesis contains the results of original research and authorial design work. The use of ideas, findings, and texts of other scholars adheres to the principles of academic integrity and includes appropriate references to the respective sources.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b>	<b>6</b>
<b>РОЗДІЛ I ТЕОРЕТИКО-АНАЛІТИЧНІ ОСНОВИ ПРОЄКТУВАННЯ КАРТКОВИХ ІГОР ТЕРАПЕВТИЧНО-РОЗВИТКОВОГО ХАРАКТЕРУ</b>	<b>10</b>
1.1. Метафоричні асоціативні карти: історія виникнення, психологічна сутність та сфери застосування	10
1.2. Аналіз наявних аналогів емоційно-розвиткових ігор.	13
1.3. Візуалізація емоцій: колір, форма, типографіка як інструменти комунікації	17
Висновки до розділу 1	21
<b>РОЗДІЛ II ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ ТА КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ВІЗУАЛЬНОЇ СТРАТЕГІЇ ГРИ</b>	<b>23</b>
2.1. Синтез фігуративного та метафоричного у візуальній комунікації гри	23
2.2. Інформаційна архітектура та система кольорового кодування.	26
2.3. Передпроектний аналіз: формування візуальних метафор на основі психоаналітичної бази.	29
Висновки до розділу 2	31
<b>РОЗДІЛ III ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЧНІ ЕТАПИ РЕАЛІЗАЦІЇ КАРТКОВОЇ ГРИ</b>	<b>33</b>
3.1. Ескізування та технологічний процес створення ілюстрацій	33
3.2. Композиційні та колористичні рішення у фінальних ілюстраціях	36
3.3. Проєктування носіїв: верстка карток, типографіка та концепт пакування	39
Висновки до розділу 3	42
<b>ВИСНОВКИ</b>	<b>43</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	<b>46</b>

<b>ДОДАТКИ</b>	<b>47</b>
<b>ДОДАТОК А</b>	<b>47</b>
<b>ДОДАТОК Б</b>	<b>50</b>
<b>ДОДАТОК В</b>	<b>55</b>

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Актуальність теми полягає в потребі людей у психологічній підтримці, особливо враховуючи події в Україні за останні роки.

Привабливий дизайн та доступний формат карткової гри допоможуть представити корисний інструмент для поліпшення емоційного інтелекту у вигляді, що стане зручним стартом для саморозвитку. Потреба в психологічній підтримці та розумінні власного “Я” існує незалежно від епохи - це питання, якими людство почало задаватися з моменту появи здатності до саморефлексії.

Проте ця тема набуває особливої актуальності сьогодні, адже потреба в інструментах психологічної допомоги стрімко зростає саме в кризові часи.

Візуальний дизайн - це одна з мов спілкування з аудиторією. Коректний підбір графічних рішень слугує ненав'язливим закликком звернути увагу на свій стан та скористатися допомогою, потреби в якій люди, можливо, навіть не усвідомлювали.

**Стан наукової розробки проблеми.** Стан наукової розробки проблеми опирається на дослідження на стику двох дисциплін: психології та візуальної комунікації. Теоретичним підґрунтям для розуміння природи емоцій та принципів роботи емоційного інтелекту слугують праці в галузі психоаналізу та психотерапії

З точки зору графічного дизайну, ключовим напрямком є вивчення того, як колір, композиція та абстрактні образи впливають на підсвідомість людини. На українському ринку вже існують настільні та карткові ігри, спрямовані на розвиток емоційного інтелекту. Однак їхній візуальний підхід здебільшого базується на буквальному, схематичному зображенні міміки або конкретних життєвих ситуацій, які користувач має зчитати логічно.

Саме тому малодослідженим напрямком залишається створення дизайн-продукту, який працюватиме за принципом метафоричних асоціативних карт. Недослідженим є підхід, за якого ілюстрації розроблені так, щоб викликати

глибоку візуальну асоціацію та безпосередній емоційний відгук у гравця. Створення такого небуквального, емпатичного графічного інструмента і є важливим завданням даної роботи.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.**

Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових видань, керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. № 5).

**Мета дослідження.** Мета дослідження - створити інструмент для поліпшення розуміння власного «Я» у форматі карткової гри. За ідеєю проєкту, він має підходити як для індивідуального користування, так і як один із засобів, що можуть бути застосовані в психотерапевтичній практиці. Також метою є розробити візуальний дизайн, орієнтований на аудиторію людей, які перебувають у пошуках інструментів для саморозвитку.

У відповідності до визначеної мети кваліфікаційної роботи автором були визначені такі **завдання**:

1. Проаналізувати існуючі аналоги психологічних карткових ігор на ринку, їхні візуальні рішення та загальні підходи до дизайну.
2. Визначити ключові стилістичні напрямки, кольорову палітру та типографіку, які будуть створювати відчуття безпеки та викликати довіру у користувача.
3. Дослідити вплив графічних елементів (форм, кольорів, ілюстрацій) на емоційний стан людини та її готовність до саморефлексії під час взаємодії з грою.

4. Створити фінальний дизайн-проект карткової гри «Емоційний Інтелект», що включатиме розробку макетів самих карток, дизайну пакування та супровідної інструкції.

**Об'єкт дослідження** – графічний дизайн та візуальна комунікація у сфері інструментів психологічної підтримки та настільних ігор.

**Предмет дослідження** – принципи та засоби формування візуально-образних, стилістичних і композиційних рішень у проектуванні карткової гри для розвитку емоційного інтелекту.

**Методи дослідження.**

Аналіз і синтез — для опрацювання теоретичної бази, вивчення психоаналітичної літератури та концепцій емоційного інтелекту.

Порівняльний аналіз — для дослідження сучасного ринку настільних психологічних ігор та вивчення існуючих візуальних аналогів.

Візуально-композиційний та семантичний аналіз — для дослідження художніх засобів (колористики, формоутворення, типографіки) та механізмів конструювання візуальних метафор, що передають психоемоційні стани.

Проектний метод — для безпосередньої розробки авторської візуальної стратегії, створення серії ілюстрацій та графічної мови продукту.

Метод моделювання — для проектування фізичних носіїв (архітектури карток, системи пакування) та створення цілісного прототипу

**Теоретичне значення** роботи полягає в узагальненні та систематизації науково-практичних підходів до візуального проектування інструментів психологічної підтримки та настільних ігор. Робота поглиблює теоретичні уявлення про роль графічного дизайну як терапевтичного медіатора, а також осмислює механізми трансляції складної психоаналітичної термінології у зрозумілу систему візуальних метафор. Крім того, дослідження розширює знання про вплив композиційних і колористичних рішень на розвиток емоційного інтелекту користувачів.

**Практичне значення.** полягає у створенні повністю готового до друку дизайн-проекту настільної карткової гри психоемоційного спрямування.

Розроблена візуальна система, авторські ілюстрації та концепт пакування можуть бути безпосередньо використані у практиці психологів, психотерапевтів, а також як інструмент для самостійного розвитку емоційного інтелекту користувачів. Крім того, запропоновані принципи створення візуальних метафор можуть застосовуватися в навчальному процесі з дисциплін графічного та комунікаційного дизайну.

**Апробація результатів дослідження.** Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 11 листопада 2025 року) та «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, квітень 2026 року).

**Структура:** робота складається зі вступу, трьох розділів, дев'яти підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи із додатками складає 55 сторінок, основний текст – 43 сторінки, додатки – 12 сторінок.

## РОЗДІЛ I

### ТЕОРЕТИКО-АНАЛІТИЧНІ ОСНОВИ ПРОЄКТУВАННЯ КАРТКОВИХ ІГОР ТЕРАПЕВТИЧНО-РОЗВИТКОВОГО ХАРАКТЕРУ

#### **1.1. Метафоричні асоціативні карти: історія виникнення, психологічна сутність та сфери застосування**

У сучасному просторі графічного дизайну та візуальних комунікацій дедалі чіткіше окреслюється тенденція до міждисциплінарної взаємодії, де художньо-проектні практики перетинаються з прикладною психологією, педагогікою та арттерапією. Одним із прикладів такого синтезу є метафоричні асоціативні карти (МАК) - специфічний різновид поліграфічної продукції, що поєднує в собі властивості художнього витвору, настільної гри та проєктивного психологічного інструмента. Для розуміння специфіки проєктування сучасних ігор, спрямованих на розвиток емоційного інтелекту, необхідним є ретельний аналіз генезису асоціативних карт, їхнього семантичного наповнення та механізмів впливу на психоемоційну сферу людини.

Історія виникнення метафоричних асоціативних карт бере свій початок у 1975 році й пов'язана з інтеграцією мистецтва у повсякденне життя. Творцем першої колоди став канадський професор літератури та художник Елі Раман (Ely Raman). Його першочерговою інтенцією як представника модерністського мистецького руху було прагнення «наблизити мистецтво до людей», вивести його за межі традиційного та статичного галерейного простору [5, р. 14]. Е. Раман прагнув створити такий формат, який кожна людина могла б тримати в руках, змінювати її сприйняття залежно від контексту та ставати безпосереднім співавтором художнього змісту. Так було створено першу ігрову колоду, яка отримала назву «ОН» (вигук, що виражає здивування чи інтерес).

З погляду структурного дизайну, колода «ОН» складалася з двох абсолютно різних рівнів візуальної інформації: перша частина являла собою карти з мініатюрними живописними зображеннями, а друга - карти з текстовими

поняттями (рамками). Коли ілюстративна карта вкладалася всередину текстової рамки, виникало нове смислове поле, що повністю залежало від суб'єктивних асоціацій гравця. У 1983 році Елі Раман познайомився з німецьким психотерапевтом Моріцем Егетмеєром (Moritz Egetmeyer), який побачив у цій мистецькій грі потужний терапевтичний потенціал [5, р. 18]. М. Егетмеєр зрозумів, що візуальний образ спроможний оминати раціональні фільтри свідомості та виводити на поверхню приховані емоційні переживання, які людині важко вербалізувати. Згодом М. Егетмеєр заснував у Німеччині спеціалізоване видавництво «OH Verlag», яке розпочало масовий випуск метафоричних карт, залучаючи до співпраці різних художників та дизайнерів.

Психологічна сутність функціонування асоціативних карт базується на фундаментальних концепціях психоаналізу, зокрема на феномені проєкції. Проєкція у контексті взаємодії з візуальним матеріалом полягає в тому, що людина схильна наділяти зовнішні об'єкти (у цьому випадку - графічні зображення на картах) власними внутрішніми станами, думками, мотивами та неусвідомлюваними почуттями [10, р. 82]. Окрім проєктивного механізму, робота з МАК активізує процеси метафоризації та латерального мислення. Метафора як художньо-образний засіб мови дизайну виступає безпечним посередником між складним внутрішнім досвідом індивіда та його свідомим «Я». Замість прямого запитання про емоції клієнта, психолог пропонує проаналізувати зображення на картці, що суттєво знижує рівень психологічного захисту та внутрішнього опору.

Сучасні сфери застосування асоціативних карт демонструють високий рівень універсальності цього інструмента, що підтверджується працями вітчизняних та зарубіжних дослідників. Зокрема, в індивідуальному та груповому психологічному консультуванні МАК активно використовуються для діагностики психоемоційного стану, вирішення внутрішньоособистісних конфліктів та опрацювання психологічних травм [1, с. 29]. Окрім клінічної практики, цей інструмент застосовується у педагогіці та розвивальному навчанні, де інтеграція карт в освітній процес сприяє розвитку творчої уяви, критичного мислення, навичок донесення інформації та комунікації у дітей [5, р. 54]. Важливим вектором

застосування є також цілеспрямований розвиток емоційного інтелекту (EQ) та навичок саморефлексії: візуальні метафори допомагають гравцям ідентифікувати широкий спектр людських почуттів і відрізнити складні емоційні стани від первинних афектів. Це, як зазначав у своїх працях Дж. Готтман, є базовою передумовою для формування здатності до емоційної саморегуляції [7, р. 95].

З позицій графічного дизайну, метафорична асоціативна карта є складним об'єктом, де кожен візуальний компонент - від колористичного вирішення до характеру ліній та композиційної структури - виконує роль когнітивного стимулу [2, р. 142]. Візуальний образ на карті не повинен бути надмірно конкретним або ілюстративно однозначним; навпаки, дизайнерське рішення має зберігати певний ступінь багатозначності та символізму. Як зазначають теоретики гейм-дизайну К. Сален та Е. Циммерман, візуальна система гри повинна створювати «простір можливостей» (space of possibility), де гравець може створювати власні сенси [12, р. 312].

Поєднання психологічних особливостей асоціативних карт та ігрових правил створює особливу взаємодію, де головною перевагою виступає сам формат «карткової гри». Він стає безпечною оболонкою для складного процесу пізнання себе. Оскільки аналіз власних емоцій часто викликає у людини внутрішній опір, страх або вимагає значних зусиль для заглиблення у свій внутрішній світ, ігрова форма допомагає легко подолати цей бар'єр. Перетворення інструменту саморозвитку на настільну гру створює те, що Йоган Гейзінга (Johan Huizinga) називав «магічним колом» (magic circle) гри - особливим тимчасовим простором, де діють свої правила і де людина відчувається захищеною від зовнішнього тиску [9, р. 12]. Такий підхід значно полегшує початок гри: користувачеві не потрібна спеціальна підготовка, адже ігровий формат перетворює самоаналіз на природний і цікавий процес. Використання звичних елементів оформлення, властивих картковим іграм, допомагає зменшити тривожність. Завдяки цьому інструмент стає доступним навіть для тих людей, які прагнуть дізнатися більше про власне «Я», але уникають складного психологічного аналізу.

Оскільки емоційний інтелект, за теорією Деніела Гоулмана (Daniel 4), базується на здатності розпізнавати та розуміти власні почуття в момент їх виникнення [6, р. 43], зорове сприйняття в такій грі стає вирішальним. Візуальний образ є значно сильнішим поштовхом для мислення, ніж звичайний текст, адже людина реагує на малюнок миттєво. Графічна мова ілюстрації допомагає гравцеві розпізнати складні внутрішні стани через систему художніх образів та порівнянь, які часто важко чітко описати словами. Таким чином, продумане візуальне оформлення карт стає першим помічником у процесі усвідомлення та висловлення прихованих емоційних переживань.

## **1.2. Аналіз наявних аналогів емоційно-розвиткових ігор.**

Сучасний ринок настільних та карткових ігор, спрямованих на розвиток емоційного інтелекту, демонструє розмаїття дидактичних та терапевтичних продуктів. Однак аналіз їхніх візуальних рішень виявляє певні закономірності та обмеження, що впливають на ефективність ігрового процесу та глибину саморефлексії гравця. З погляду графічного дизайну, існуючі на ринку аналоги можна умовно поділити на три основні категорії залежно від підходу до візуалізації емоцій.

До першої категорії належать дидактичні набори та флешкартки, розроблені переважно для первинного ознайомлення з емоційною сферою. Візуальна мова таких продуктів зазвичай базується на схематичних, піктографічних або карикатурних зображеннях (наприклад, символічних смайликах або спрощених малюнках людського обличчя з чітко підкресленою мімікою). Такий підхід має свої беззаперечні переваги в межах своєї цільової програми. Спрощена графічна форма діє як універсальний знак, що дозволяє швидко ідентифікувати емоцію навіть дітям раннього віку, які ще не володіють навичками читання або складного абстрактного мислення. У цих дизайнах символи функціонують бездоганно: сльози миттєво зчитуються як сум, а підняті куточки губ - як радість. Це робить такі картки інструментом, що підходить для формування базового емоційного словника на початкових етапах розвитку дитини.

Як яскравий приклад такого підходу на зарубіжному ринку варто детально розглянути популярний дидактичний набір «Feelings in a Flash». (див. додаток А.1) Згідно з концепцією розробників, цей інструмент створений для формування базового словника почуттів у дітей віком від 6 років, а також для використання батьками та педагогами.

Візуальний аналіз компонентів гри демонструє, що картки з емоціями вирішені в стилізованій, мультиплікаційній манері: кожен мальований персонаж прямолінійно передає один базовий стан за допомогою гіперболізованої міміки та підсилювального кольорового тла (наприклад, активний червоний колір для гніву, темно-синій для суму, помаранчевий для впевненості). З одного боку, такий графічний підхід та структурна зрозумілість є беззаперечною перевагою для цільової аудиторії продукту: яскрава ілюстрація працює як чіткий маркер, що допомагає дитині на ранніх етапах миттєво зчитати та ідентифікувати емоцію.

Водночас суто схематичне зображення емоцій має і певні обмеження, якщо розглядати його в контексті глибшої психологічної роботи чи розвитку розвиненого емоційного інтелекту в дорослішому віці. Головний недолік такої «плакатної» візуалізації полягає у відсутності багатозначності та простору для індивідуальних асоціацій. Буквальна фіксація мімічного патерну звужує сприйняття емоційного стану до єдиного, шаблонованого прояву. Користувач, взаємодіючи з такою картою, сприймає емоцію як сухий факт, але не залучає власну уяву чи особистий життєвий досвід для її осмислення. Окрім того, мінімалістична символіка смайликів не здатна передати нюанси складних, змішаних або прихованих почуттів, що робить такі набори малоефективними для аудиторії, яка потребує глибокої саморефлексії та аналізу внутрішнього стану. Таким чином, дидактичні картки зразково виконують свою функцію на початкових рівнях навчання, проте залишають простір для пошуку більш глибоких графічних рішень.

Друга категорія охоплює текстово-ситуаційні карткові ігри, де акцент зміщується з візуального розпізнавання емоцій на їх вербальне обговорення та аналіз конкретних життєвих обставин. Типовим прикладом такого підходу на

вітчизняному ринку є «Гра про емоції». (див. додаток А.3) Як свідчить аналіз ігрових матеріалів, продукт має чітку дидактичну структуру (поділ на категорії «Про емоції», «Для батьків», «Для дітей») (див. додаток А.3-А.4) і пропонує користувачам розгорнуті описи ситуацій (наприклад, реакція на критику чи необхідність вибачитися), пояснення природи певного почуття та інтерактивні завдання (корисні практикуми, рольові ігри). Графічний дизайн у таких проєктах виконує суто допоміжну, утилітарну функцію: візуальна складова зведена до типографічного оформлення тексту та дрібних абстрактних елементів, тоді як ілюстрації, що безпосередньо відображали б емоцію, відсутні.

Безперечною перевагою такого формату є його глибоке методологічне підґрунтя. Завдяки детально прописаним текстам, гра слугує своєрідним кишеньковим посібником із когнітивно-поведінкової терапії. Вона надає батькам і дітям готові сценарії для обговорення складних соціальних взаємодій, чудово стимулює комунікацію та вчить раціонально аналізувати причинно-наслідкові зв'язки. Завдання на кшталт розігрування діалогів чи складання списків допомагають структурувати думки та свідомо опрацьовувати емоційні реакції.

Однак, з погляду візуальної комунікації та інтуїтивної саморефлексії, такий текстоцентричний підхід має суттєві обмеження. Опора виключно на вербальний канал сприйняття вимагає від користувача значного когнітивного зусилля: необхідно прочитати, осмислити та проаналізувати великий масив тексту. Це створює певний бар'єр для гравців молодшого віку або для тих, кому складно інтелектуалізувати свої почуття. Крім того, відсутність художнього образу позбавляє інструмент проєктивної сили. Без візуального стимулу, який діє миттєво і здатен викликати несвідомі асоціації, емоція сприймається здебільшого на логічному рівні, а не переживається чуттєво. Таким чином, подібні ігри є корисними для свідомого відпрацювання соціальних навичок, проте вони залишають відкритою нішу для продуктів, де глибинна робота з емоціями відбувалася б через асоціативний візуальний досвід.

Третя категорія охоплює ігри з фотографічним або гіперреалістичним зображенням облич, які є особливо популярними в західній освітній та корекційній

практиці. Характерним прикладом такого візуального підходу є настільна гра «Listening Lotto: Faces & Feelings». (див. додаток А.5) Як свідчить аналіз компонентів гри, її візуальна система повністю побудована на використанні світлин реальних дітей, які демонструють різні мімічні реакції (радість, здивування, сум, гнів тощо) на ігрових картках та полях. З погляду дидактики, такий високий ступінь документальності має безперечні переваги: фотографії допомагають користувачам (зокрема в інклюзивній освіті) вчитися зчитувати реальні мікровирази та фізичні ознаки емоцій на обличчях інших людей. Відсутність будь-якої художньої стилізації робить цей інструмент максимально наближеним до реального життя, тренуючи навичку розпізнавання почуттів у повсякденних соціальних контактах.

Проте, в контексті проектування інструментів для глибинної психологічної саморефлексії та роботи з різновіковою аудиторією, такий фотографічний дизайн має суттєві обмеження. Гіперреалізм створює специфічний когнітивний бар'єр: спостерігаючи за світлиною конкретної людини (з її унікальними індивідуальними рисами, віком та статтю), користувачеві набагато складніше екстраполювати цю емоцію на власний внутрішній досвід. Конкретність фотографії фактично блокує проєктивну уяву гравця, оскільки він бачить зафіксовані переживання іншої, цілком реальної особи, а не абстрактну метафору власного стану. Графічний дизайн, позбавлений символізму, у цьому випадку перетворюється на суху констатацію факту. Отже, попри свою доведену ефективність у навчанні емпатії на базовому рівні, фотографічні ігрові продукти залишаються занадто прямими й не здатні забезпечити той рівень асоціативної свободи, якого вимагає повноцінний інструмент для розвитку емоційного інтелекту.

Підсумовуючи результати візуального та структурного аналізу наявних аналогів, можна констатувати, що сучасний ринок ігор для розвитку емоційного інтелекту пропонує різноманітні, але часто полярні за своїми графічними підходами рішення. Дидактичні картки мають тенденцію до надмірної схематичності, текстово-ситуаційні ігри фактично відсувають на другий план самостійну роль візуального образу, а фотографічні набори пропонують занадто

буквальну, негнучку репрезентацію. Хоча кожна з цих категорій успішно вирішує вузькі профільні завдання у межах своєї цільової аудиторії, загалом на ринку спостерігається дефіцит комплексних візуальних інструментів. Існує об'єктивний запит на створення такого графічного продукту, який б гармонійно поєднував інтуїтивну зрозумілість мимічних маркерів із глибоким асоціативно-метафоричним потенціалом ілюстрації. Саме виявлення цієї візуальної та функціональної прогалини на ринку стало обґрунтуванням необхідності пошуку нових графічних рішень та відправною точкою для формування авторської концепції дизайн-проєкту гри «Емоційний інтелект».

### **1.3. Візуалізація емоцій: колір, форма, типографіка як інструменти комунікації**

Перехід від теоретичного аналізу ринку до безпосереднього художнього проєктування карткової гри вимагає глибокого дослідження її графічної мови. У просторі візуальних комунікацій абстрактні психоемоційні стани матеріалізуються за допомогою трьох базових інструментів: кольору, форми та типографіки. Продумане керування цими компонентами дозволяє дизайнеру не лише структурувати правила гри, але й керувати настроєм користувача, створюючи необхідний рівень довіри та безпеки.

Найбільш експресивним інструментом впливу на емоційну сферу людини є колір. У практиці сучасного графічного дизайну на стику психології та гейм-дизайну можна чітко простежити зіткнення трьох принципово різних колористичних традицій, кожна з яких має свою унікальну логіку та функціональне призначення.

Перша лінія спостерігається у візуальному оформленні матеріалів традиційного психологічного спрямування, таких як наочні посібники, інструментарій для арттерапії, кабінетна поліграфія, а також сучасні цифрові застосунки для підтримки ментального здоров'я. Головною особливістю цього напрямку є концепція візуального мінімалізму, терапевтичної стерильності та емоційної нейтральності. Основоположним композиційним елементом тут

виступає домінування негативного (білого або світло-сірого) простору, який у графічному дизайні виконує роль своєрідного «повітря». За законами емоційного дизайну, велика кількість вільного фону суттєво знижує когнітивне навантаження. Відсутність зайвих деталей та візуального шуму дозволяє людині сфокусуватися на власному внутрішньому стані без впливу агресивних зовнішніх подразників [11, р. 74].

Колірна палітра в цій традиції жорстко регламентована: вона зазвичай складається з делікатних, приглушених, пастельних або сильно розбілених тонів (наприклад, блідо-блакитний, м'ятний, теплий пісочний або світло-лавандовий). З погляду психофізіології сприйняття, знижена насиченість та висока світлота цих відтінків мінімізують збудження нервової системи [8, р. 112]. Таке графічне рішення виконує важливу функцію «перцептивного захисту»: воно транслює відчуття чистоти, спокою, емпатії та професійної надійності. Для користувача, який працює з власними психологічними бар'єрами чи складними переживаннями, такий дизайн підсвідомо створює відчуття безпечного, передбачуваного та екологічного середовища, де можна дозволити собі бути вразливим.

Друга, кардинально протилежна лінія візуального проектування притаманна індустрії класичних розважальних настільних та карткових ігор. На відміну від терапевтичного мінімалізму, візуальна мова комерційного гейм-дизайну підпорядкована законам високого контрасту, максимальної насиченості (сатурації) та використання широкого спектра яскравих, відкритих кольорів. Головна мета такого колористичного рішення - миттєве привернення уваги, утримання інтересу та стимуляція ігрової активності. Згідно з теорією кольорознавства, поєднання контрастних, чистих кольорів (наприклад, активного червоного, жовтого та зеленого) створює сильне візуальне напруження, яке на фізіологічному рівні стимулює нервову систему, створюючи атмосферу динаміки, свята та азарту.

Третя естетична лінія простежується у візуальному оформленні психоаналітичної та серйозної наукової літератури, а також у класичних арттерапевтичних матеріалах. Цей напрям оперує складнішими, глибокими й часто темними образами із замкненою, обмеженою кольоровою палітрою. Використання

складних земляних, глибоких синіх, бордових чи приглушених фіолетових відтінків підкреслює серйозність, заземленість та повагу до складності людської психіки.

З погляду кольорознавства, така замкнена та насичена палітра виконує функцію інтроверсії - вона спрямовує увагу глядача всередину себе. Відсутність кричущих контрастів та яскравих акцентів дозволяє уникнути поверхневих емоційних реакцій, натомість стимулюючи неспішну, глибинну рефлексію. Темні тони створюють атмосферу камерності та зосередженості, що ідеально підходить для індивідуальної роботи з підсвідомістю, складними екзистенційними питаннями або пошуком внутрішніх опор. Ця візуальна мова сигналізує реципієнту, що процес, у який він залучається, потребує поваги, тиші та інтелектуальних зусиль [3, р. 118].

Однак, попри доцільність у спеціалізованому психотерапевтичному середовищі, інтеграція такої естетики у формат масової настільної гри має значні обмеження. Надмірне використання похмурих, важких відтінків може створювати гнітючу атмосферу, що візуально асоціюється з академічною складністю або надмірним психологічним тягарем. Для пересічного користувача такий дизайн часто здається надто елітарним, складним та емоційно «холодним». У контексті карткових ігор, які передбачають комунікацію та відкритість (особливо, якщо цільова аудиторія включає дітей та підлітків), подібна візуальна важкість діятиме як бар'єр. Вона здатна відлякати непідготовлену аудиторію, позбавляючи ігровий процес необхідної частки легкості та безпеки.

Отже, художній аналіз трьох ключових колористичних традицій показує, що жодна з них у своєму чистому вигляді не є абсолютно універсальною для створення сучасних масових інструментів розвитку емоційного інтелекту. Емоційно-нейтральний мінімалізм ризикує здатися сухим, розважальна яскравість - поверховою, а психоаналітична глибина - гнітючою. Проектування ефективної дизайн-системи в цій ніші постає перед викликом: воно вимагає делікатного балансування та синтезу цих підходів. Завдання сучасного дизайнера полягає у пошуку такого компромісу, який би забезпечив продукту візуальну легкість та

безпеку, зберіг навігаційну чіткість, але водночас не знецінив глибину та складність людських емоцій.

Другим за значущістю інструментом візуалізації абстрактних емоційних станів є геометрія форми та характер ліній. Згідно з принципами гештальтпсихології та дослідженнями Рудольфа Арнгайма, будь-яка графічна форма володіє власною внутрішньою експресією, яка зчитується людиною на підсвідомому рівні [13, р. 96]. У дизайні карткових ігор психоемоційного спрямування характер ліній та контурів стає основою для створення художньої метафори.

Гострі, кутасті форми, різкі зигзаги, трикутники та виражені діагональні спрямування створюють ефект візуального напруження. Вони підсвідомо асоціюються з динамікою, конфліктом, небезпекою або внутрішнім розладом, що робить їх ефективними для ілюстрування інтенсивних і тривожних станів (наприклад, гніву, страху чи образи). Натомість плавні, округлі лінії, м'які пластичні форми та замкнені кола транслюють протилежні значення: відчуття гармонії, безпеки, затишку та емоційного балансу, що відповідає станам радості, спокою чи любові.

Важливу роль у сприйнятті карти відіграє також композиційна організація цих елементів на площині макета. Висока щільність, хаотичність та асиметрія графічних плям посилюють відчуття емоційного тиску й розгубленості. У той же час симетричне, центроване розташування елементів із великою кількістю вільного простору навколо повертає глядачеві відчуття стабільності та контролю. Таким чином, управляючи пластикою ліній та композиційним балансом, дизайнер може передати складний емоційний тон без використання буквальних фігурних зображень.

Третім, критично важливим інструментом візуальної комунікації у структурі гри є типографіка. У графічному проєктуванні продуктів, орієнтованих на розвиток емоційного інтелекту, вибір шрифтової гарнітури ніколи не є суто технічним рішенням. Шрифт формує загальний характер спілкування з користувачем (Tone of Voice) і безпосередньо впливає на емоційне сприйняття інформації. Як зазначає

теоретик типографіки Ерік Шпікерманн, шрифти здатні передавати емоції та налаштовувати на певний лад ще до того, як людина почне читати сам зміст слів [13, р. 55].

Класичні шрифти із засічками (антикви) часто сприймаються як традиційні, суворі, офіційні або статичні. Їхнє використання у психологічній грі може створити атмосферу академічного тиску або зайвої серйозності, що схожа на шкільний екзамен. Для ігрових систем, де цільова аудиторія є максимально широкою і включає дітей молодшого шкільного віку (від 7 років), найбільш виправданим є використання сучасних шрифтів без засічок (гротесків).

З погляду ергономіки, такі гарнітури мають відкритий, чистий і дружній характер. Вони забезпечують легке і швидке читання визначень та завдань на картках. Для дитячого сприйняття важливою є проста графіка літер, збалансована відстань між ними та достатня висота малих знаків. Це суттєво знижує зорову втому під час гри, запобігає виникненню додаткового стресу чи роздратування від нечитабельного тексту та допомагає повністю зосередитися на змісті психологічної вправи.

### **Висновки до розділу 1**

У першому розділі кваліфікаційної роботи було досліджено теоретико-методологічні засади проектування освітньо-психологічних ігор. На основі проведеного аналізу можна зробити такі висновки:

З'ясовано, що використання формату асоціативної карткової гри у поєднанні з психологічним механізмом проєкції є високоефективним інструментом для розвитку емоційного інтелекту. Ігрова форма створює захищений умовний простір, що радикально знижує психологічний бар'єр перед самоаналізом, а візуальний образ (на відміну від суто текстового опису) дозволяє гравцеві швидше та глибше ідентифікувати складні внутрішні переживання завдяки метафоричним асоціаціям.

Проведений порівняльний та візуальний аналіз наявних на ринку аналогів виявив певну поляризацію графічних рішень: від надмірної, «плакатної» схематичності дидактичних карток до гіперреалізму фотографічних наборів та фактичного нівелювання ілюстрації у текстово-сюжетних іграх. Доведено, що на

сучасному ринку існує об'єктивна потреба у створенні комплексного візуального продукту. Оптимальним рішенням є розробка гібридного підходу, який гармонійно поєднуватиме інтуїтивно зрозумілі ознаки базових емоцій із метафоричною глибиною зображення.

Визначено, що графічна мова психологічної гри базується на свідомому управлінні інструментами візуальної комунікації - кольором, формою та типографікою. Дослідження трьох ключових колористичних традицій (терапевтичного мінімалізму, комерційної яскравості розважальних ігор та психоаналітичної замкненості) засвідчило, що проектування успішної дизайн-системи потребує їх делікатного синтезу. Дизайн має забезпечувати відчуття емоційної безпеки (через використання вільного простору), чітку навігацію (через колірне кодування) та естетичну глибину.

Таким чином, сформована теоретична та аналітична база повністю розкриває специфіку об'єкта дослідження і є міцним підґрунтям для переходу до наступного етапу.

## РОЗДІЛ II

### ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ ТА КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ВІЗУАЛЬНОЇ СТРАТЕГІЇ ГРИ

#### 2.1. Синтез фігуративного та метафоричного у візуальній комунікації гри

У теорії графічного дизайну та психології візуального сприйняття існують два фундаментальні підходи до передачі інформації: схематичний (буквальний) та метафоричний (асоціативний). Кожен із цих методів має свої специфічні механізми впливу на глядача, а також чіткі переваги й недоліки в контексті розробки психологічного інструментарію.

Схематичний або буквальний підхід базується на використанні універсальних, максимально спрощених знаків (наприклад, піктограм, стандартних емодзі або гіперболізованої міміки). Головною перевагою такої комунікації є швидкість зчитування інформації та низьке когнітивне навантаження. Зображення усмішки універсально розпізнається як радість незалежно від культурного походження користувача. Однак у площині психологічної роботи цей підхід виявляє суттєві недоліки. Буквальний образ є плоским і однозначним: він констатує факт, але не залишає простору для рефлексії. Як зазначав теоретик візуального сприйняття Рудольф Арнхейм (R. Arnheim), надто жорстка та однозначна візуальна форма блокує емоційний відгук, перетворюючи живе переживання на сухий інформаційний конструкт [4., 1969].

На противагу цьому, метафорична комунікація з глядачем будується на принципі асоціацій, символізму та перенесенні властивостей одного об'єкта на інший. За фундаментальною теорією Джорджа Лейкоффа та Марка Джонсона (G. Lakoff, M. Johnson), метафора - це не просто художній прийом, а базова структура людського мислення, яка дозволяє нам осмислювати абстрактні концепти (такі як емоції) через більш зрозумілі фізичні явища [Lakoff, Johnson, 1980]. У графічному дизайні візуальна метафора діє як діалог із підсвідомістю. Її перевага полягає у

здатності викликати глибокий, персоналізований емоційний відгук: глядач проєктує власний життєвий досвід на зображення і знаходить у ньому індивідуальний сенс. Проте чиста абстракція має й вагомий недолік - високий бар'єр входження. Непідготовлений користувач може відчувати розгубленість або тривогу, зіткнувшись із зображенням, яке він не здатний логічно інтерпретувати одразу.

При проєктуванні візуальної комунікації психологічної гри перед дизайнером постає складна дилема. З одного боку, використання суто абстрактних, метафоричних образів може стати занадто складним завданням для гравця, перешкоджаючи швидкому залученню в процес. З іншого боку, використання виключно буквальних зображень робить інструмент поверхневим і позбавляє його терапевтичної цінності.

З огляду на це, концептуальною основою проєкту «Емоційний Інтелект» було обрано принцип візуального синтезу - органічного поєднання фігуративного зображення з метафоричними та колористичними атрибутами. Такий підхід створює дворівневу систему зчитування інформації, що дозволяє залучити як свідомість, так і підсвідомість гравця.

Першим, базовим рівнем комунікації на кожній картці виступає буквальне зображення персонажа, який проживає певну емоцію. Детально пропрацьована міміка та поза слугують емоційним «якорем». Завдяки механізму дзеркальних нейронів, користувач миттєво розпізнає стан героя, що забезпечує низький поріг входження в гру. Людина одразу розуміє, про яку саме емоцію йдеться, без потреби довго розшифровувати зображення.

Проте психологічна глибина та терапевтичний ефект розкриваються на другому, метафоричному рівні. До фігуративного образу додаються символічні елементи, що ілюструють внутрішнє відчуття від емоції. Наприклад, почуття провини візуалізується не лише через відповідний вираз обличчя, а й через образ важкого каміння, що тисне на плечі персонажа, матеріалізуючи метафору «тягаря провини». Агресивна природа гніву чи ненависті підкреслюється за допомогою

специфічного освітлення - червоних відблисків в очах, що транслюють внутрішню напругу.

Вирішальну роль у цьому синтезі відіграє колірне середовище. Тло карток не є нейтральним: воно працює як психологічний камертон. Для негативних, важких переживань використовуються похмурі, темні відтінки, тоді як позитивні стани підтримуються світлими та чистими кольорами. Таким чином, дизайн працює комплексно: міміка задає напрямок (схематичний рівень), метафоричні деталі (каміння, освітлення) створюють асоціацію, а колір фону формує загальну атмосферу, дозволяючи користувачеві максимально глибоко та безпечно зануритися у власні переживання.

При проектуванні візуальної комунікації психологічної гри перед дизайнером постає складна дилема. З одного боку, використання суто абстрактних образів може стати занадто високим бар'єром для непідготовленого користувача, якому важко самостійно інтерпретувати безпредметні форми. З іншого боку, традиційне використання виключно буквальних, схематичних зображень (стандартна міміка, емодзі) робить інструмент плоским і позбавляє його терапевтичної глибини.

З огляду на це, концептуальною основою проєкту «Емоційний Інтелект» було обрано принцип візуального синтезу - поєднання фігуративного зображення з метафоричними та колористичними атрибутами. Такий підхід створює дворівневу систему зчитування інформації, що дозволяє залучити як свідомість, так і підсвідомість гравця.

Першим, базовим рівнем комунікації на кожній картці виступає буквально зображення персонажа, який проживає певну емоцію. Детально пропрацьована міміка та поза слугують емоційним «якорем». Завдяки механізму дзеркальних нейронів, користувач миттєво розпізнає стан героя, що забезпечує низький поріг входження в гру. Людина одразу розуміє, про яку саме емоцію йдеться, без потреби читати текст.

Проте психологічна глибина та терапевтичний ефект розкриваються на другому, метафоричному рівні. До фігуративного образу додаються символічні

елементи, що ілюструють внутрішнє відчуття від емоції. Наприклад, почуття провини візуалізується не лише через відповідний вираз обличчя, а й через образ важкого каміння, що тисне на плечі персонажа, матеріалізуючи метафору «тягаря провини». Агресивна природа гніву чи ненависті підкреслюється за допомогою специфічного освітлення - червоних відблисків в очах, що транлюють внутрішню напругу.

Вирішальну роль у цьому синтезі відіграє колірне середовище. Тло карток не є нейтральним: воно працює як психологічний камертон. Для негативних, важких переживань використовуються похмурі, темні відтінки, тоді як позитивні стани підтримуються світлими та чистими кольорами. Таким чином, дизайн працює комплексно: міміка задає напрямок, метафоричні деталі (каміння, світло) створюють асоціацію, а колір фону формує загальну атмосферу, дозволяючи користувачеві максимально глибоко зануритися у власні переживання.

## **2.2. Інформаційна архітектура та система кольорового кодування.**

При проектуванні інформаційної архітектури та пакування гри «Емоційний Інтелект» постало завдання поєднати дві різні візуальні традиції: серйозність психологічної літератури та інтерактивність настільних ігор.

З одного боку, дизайн книг із психології та саморозвитку найчастіше використовує мінімалістичну стилістику, велику кількість вільного простору («повітря») та чистий білий колір як основу. Такий підхід транлює спокій, знижує візуальний шум та налаштовує людину на вдумливу роботу з власним внутрішнім світом. З іншого боку, індустрія настільних і карткових ігор традиційно спирається на яскраві, насичені кольори, щоб привернути увагу, викликати інтерес та створити легку атмосферу розваги.

Візуальне рішення даного проєкту базується на гармонійному синтезі цих двох підходів. Основною (базовою) частиною дизайну пакування та загальної композиції було обрано білий мінімалістичний фон. Він виконує функцію психологічного «чистого аркуша», розслабляє користувача та знімає напругу перед

початком взаємодії. Натомість ігрова та інтерактивна складова реалізована через систему яскравих кольорових акцентів.

Цей контраст білої бази та насичених кольорів несе не лише естетичну, але й ключову функціональну мету - організацію інформаційної архітектури гри. Увесь масив карток поділено на чотири ключові категорії, кожній з яких відповідає свій унікальний акцентний колір, обраний на основі психологічних та візуальних асоціацій:

Базові емоції (Жовтий колір) - фундаментальні стани, знайомі людині ще змалечку. Це первинні, «сирі» емоції, з яких згодом формуються складніші почуття. Жовтий колір ідеально підкреслює цю первинність, асоціюючись із дитинством, безпосередністю, відкритістю та певною інфантильністю емоційних реакцій.

Переживання (Світло-блакитний колір) - більш тривалі та глибокі внутрішні процеси. На відміну від різких реакцій, переживання тягнуться фоном. Світло-блакитний відтінок обрано через метафору неба - воно завжди присутнє над нами, утворюючи постійний, але ненав'язливий фон нашого життя.

Афекти (Червоний колір) - короточасні, надзвичайно інтенсивні та імпульсивні емоційні спалахи. Афект діє різко, швидко і ніби «нападає» на людину, підпорядковуючи собі її свідомість. Яскравий червоний колір, будучи найбільш активним та агресивним у спектрі, безпомилково транслює цю напругу та неконтрольовану природу афекту.

Складні почуття (Фіолетовий колір) - багатокомпонентні стани, які формуються шляхом нашарування кількох емоцій. Вибір фіолетового тут є глибоко концептуальним: з точки зору колористики, цей колір сам по собі є складним і похідним (утворюється шляхом змішування червоного та синього, або ціану та мадженти). Його фізична природа ідеально відображає змішану, багаторівневу психологічну природу складних почуттів.

Завдяки такій системі кольорового кодування користувач підсвідомо орієнтується у структурі гри. Колір стає навігаційним інструментом (маркером), що полегшує пошук потрібного типу карток та допомагає гравцеві класифікувати

власні стани. Такий баланс між академічним білим мінімалізмом та ігровою яскравістю дозволяє створити дизайн-продукт, який сприймається одночасно як безпечний інструмент саморозвитку та як захопливий, доступний досвід. Окрім системи кольорового кодування, ключовим елементом інформаційної архітектури проєкту є двостороння будова самої картки. Формоутворення носія базується на квадратній пропорції. Квадрат, як максимально стабільна та рівноважна геометрична фігура, концентрує увагу користувача по центру і не має домінуючого напрямку (на відміну від класичного прямокутника), що ідеально підходить для фокусування на метафоричному зображенні.

Просторовий розподіл інформації на картці жорстко розмежує візуальний та вербальний канали сприйняття. Лицьова сторона картки повністю, «навиліт» (без полів та рамок), заповнена ілюстрацією. На ній свідомо відсутній будь-який текст. Таке рішення безпосередньо продиктоване ігровою та психологічною механікою: один із ключових сценаріїв взаємодії полягає в тому, щоб гравець спочатку подивився на зображення, спробував розпізнати почуття або задіяв власні вільні асоціації. Якби назва емоції була розміщена поруч з ілюстрацією, вона б миттєво зчиталася мозком (через так званий ефект Струпа), нав'язуючи готову відповідь та блокуючи підсвідомий відгук. Відсутність тексту дозволяє зберегти чистоту сприйняття.

Зворотна сторона картки виконує функцію верифікації та навігації. Вона повністю залита суцільним кольором, який відповідає одній із чотирьох категорій емоцій (жовтий, світло-блакитний, червоний або фіолетовий), а також містить типографічний блок із точною назвою цього почуття. Таким чином, гравець спочатку проживає емоцію візуально, а потім, перевернувши картку, отримує її чітке визначення та розуміння того, до якої групи вона належить.

Для забезпечення глибшого рівня занурення, архітектура гри передбачає наявність окремої колоди текстових карток. Якщо після перегортання основної картки гравцеві бракує розуміння або він хоче глибше проаналізувати свій стан, він може звернутися до додаткової довідкової картки, яка містить лише текстовий опис та дефініцію відповідного почуття. Така модульна система подачі інформації

дозволяє не перевантажувати основні ігрові картки зайвим текстом, зберігаючи їхній естетичний мінімалізм, але при цьому забезпечує користувача всією необхідною психологічною базою.

### **2.3. Передпроектний аналіз: формування візуальних метафор на основі психоаналітичної бази.**

Сучасний графічний дизайн у сфері розробки психологічного інструментарію вимагає глибокого міждисциплінарного підходу. Проектування візуальної системи гри «Емоційний Інтелект» базується на тісній співпраці з практикуючим експертом-психоаналітиком. Такий формат роботи дозволяє уникнути поверхневого, побутового трактування емоцій та забезпечує проєкту міцний науковий фундамент. Головним завданням дизайнера на цьому етапі стає точна трансляція складних психоаналітичних дефініцій у зрозумілу візуальну форму.

Вибір саме психоаналітичного підходу як основи для текстового наповнення карток зумовлений його фокусом на глибинних причинах емоційних станів. Психоаналіз працює з глибокими шарами підсвідомого, досліджуючи коріння афектів, витіснені переживання та складні внутрішні конфлікти. Це створює надзвичайно багатий ґрунт для пошуку візуальних метафор. Теоретичною базою для формування дефініцій слугують праці провідних дослідників емоційного інтелекту та психоаналітиків: Джона Готтмана («Емоційний інтелект дитини»), Пола Екмана («Психологія емоцій»), Генрі Кристала («Інтеграція та самозцілення. Афект, травма, алекситимія»), Дональда Віннікотта («Гра та реальність»), а також Мелані Кляйн («Заздрість і вдячність»).

Кожна з цих праць впливає не лише на текст, але й на візуальні рішення. Наприклад, дослідження мікровиразів обличчя Пола Екмана виступають незамінним орієнтиром для правильної побудови міміки персонажів на базовому (фігуративному) рівні сприйняття. Водночас концепції Мелані Кляйн та Генрі Кристала щодо природи травми й афекту допомагають у формуванні метафоричного фону та кольорового кодування складних почуттів.

Методологія передпроектного дослідження та роботи з візуальними референсами будується на трьох ключових аналітичних етапах:

Перший етап: Семантична деконструкція експертного брифу.

Основою для розробки візуальної складової є не вільна художня інтерпретація, а робота з наданим експертом структурованим переліком емоцій та їхніх дефініцій. Цей матеріал відіграє роль концептуального якоря. Дизайнерський процес розпочинається із семантичного аналізу тексту: кожне визначення розкладається на ключові асоціації, символи та ймовірні тілесні реакції. Головним методологічним принципом тут виступає візуалізація фізичного відчуття, яке емоція викликає в тілі, а не пряме ілюстрування абстрактного поняття. Наприклад, якщо психоаналітичне визначення описує провину як нестерпний внутрішній тиск, пошук візуального рішення фокусується на матеріалізації цього відчуття - метафорі непосильного тягаря, що концептуально втілюється в образі важкого каміння на плечах персонажа.

Другий етап: Формування багатовимірної референсної бази.

На етапі пошуку допоміжного візуального матеріалу застосовується принцип комплексного мудбордингу. У фаховій ілюстраторській практиці опора на єдине зображення-референс вважається неефективною, оскільки це обмежує композиційну пластику та може призвести до плагіату. Тому для кожної картки формується збірна референсна база. Пошук у цифрових архівах та на профільних ресурсах диференціюється за категоріями: окремо аналізуються зображення для побудови правильної анатомічної пози, окремо підбираються матеріали для вивчення поведінки світла і тіні (наприклад, референси жорсткого студійного освітлення для карток афекту), і окремо досліджуються текстурні рішення для фону. Синтез цих різномірних візуальних даних дозволяє створити унікальний та композиційно цілісний образ.

Третій етап: Застосування авторської натурної зйомки.

Хоча готові фотографії з цифрових баз є важливою та корисною складовою передпроектної підготовки, для візуалізації специфічних та складних елементів зазвичай потрібен індивідуальний підхід. Зокрема, такі деталі, як моторика рук (яка

на рівні з мімікою є головним транслятором емоційної напруги), вимагають абсолютної анатомічної точності. Готові референси часто не можуть запропонувати саме той ракурс, перспективне скорочення чи розташування світлотіні, яких вимагає авторський задум. У таких випадках найбільш доцільним є застосування методу власної натурної зйомки. Самостійне моделювання та фіксація жестів із налаштуванням локального освітлення забезпечує стовідсоткову відповідність анатомічного матеріалу початковій композиційній ідеї дизайнера.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що візуальна система гри «Емоційний Інтелект» не є інтуїтивним художнім пошуком. Це результат складної, поетапної роботи: від аналізу фундаментальної психоаналітичної літератури та розкладання тексту на символи до формування багаторівневої референсної бази і застосування авторської натурної зйомки. Саме така методологія гарантує, що кінцевий дизайн-продукт є не лише естетично привабливим, але й психологічно точним.

## **Висновки до розділу 2**

У другому розділі було розроблено комплексну візуальну, навігаційну та методологічну стратегію проектування карткової гри «Емоційний Інтелект». Проведений аналіз дозволив сформулювати чітку систему правил, на якій базується вся подальша практична розробка ілюстративного матеріалу та пакування.

На основі проведеного дослідження можна зробити наступні висновки:

Визначено оптимальну візуальну мову комунікації. Доведено, що для психологічного інструментарію найбільш ефективним є синтез фігуративного та метафоричного підходів. Базовий рівень (буквальна міміка та поза персонажа) забезпечує легкість розпізнавання емоції завдяки механізму дзеркальних нейронів. Водночас другий рівень (метафоричні атрибути, специфічне освітлення та колір фону) звертається до підсвідомості гравця, забезпечуючи глибокий терапевтичний ефект та залишаючи простір для власних асоціацій.

Сформовано інформаційну архітектуру та систему навігації. Розроблена система гармонійно поєднує стриманий академічний мінімалізм (біла база) із яскравою ігровою динамікою. Запроваджено кольорове кодування для чотирьох

ключових категорій: жовтий (базові емоції), світло-блакитний (переживання), червоний (афекти) та фіолетовий (складні почуття). Такий підхід працює як інтуїтивний навігаційний маркер. Крім того, обґрунтовано специфічну анатомію карток: фізичне відокремлення зображення (на лицьовій стороні) від текстового визначення (на зворотній). Це рішення запобігає передчасному логічному зчитуванню тексту та стимулює первинний емоційний відгук гравця.

Затверджено методологію роботи з передпроектною базою. Визначено, що науковим фундаментом для створення ілюстрацій виступають фахові психоаналітичні дефініції. Розроблено триетапний алгоритм трансляції тексту у візуальну форму: семантична деконструкція (пошук метафори через фізичне відчуття в тілі), формування комплексної референсної бази (мудбординг з урахуванням освітлення, фактур та анатомії) та застосування авторської натурної зйомки для досягнення абсолютної точності складних деталей (зокрема, моторики рук).

Отже, у другому розділі було закладено концептуальний та методологічний фундамент проекту. Ухвалені архітектурні та стилістичні рішення є основою для безпосередньої практичної реалізації графічної частини гри, що розглядається в наступному розділі.

## РОЗДІЛ III

### ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЧНІ ЕТАПИ РЕАЛІЗАЦІЇ КАРТКОВОЇ ГРИ

#### 3.1. Ескізування та технологічний процес створення ілюстрацій

Перехід від теоретичної та передпроектної бази до безпосередньої візуалізації вимагає чітко налагодженого технологічного процесу. Практична реалізація ілюстративного матеріалу для гри «Емоційний Інтелект» здійснюється з використанням традиційних художніх технік та сучасного цифрового інструментарію, що допомагає досягти максимальної виразності кожного образу.

Важливим етапом організації робочого простору є систематизація зібраного візуального матеріалу. Для оптимізації роботи з мудбордом та референсами застосовується спеціалізоване програмне забезпечення PureRef. Цей інструмент дозволяє тримати всі необхідні анатомічні, світлотіньові та текстурні орієнтири у вигляді єдиного безрамкового полотна поверх активного вікна графічного редактора, забезпечуючи безперервний візуальний контроль під час малювання.

Ітеративний процес узгодження та корекції ескізів.

Ключовою особливістю практичної реалізації цього проекту є постійний зворотний зв'язок з експертом-психоаналітиком. Оскільки візуальний ряд має виконувати терапевтичну функцію, кожен ескіз проходив етап фахового рецензування. Експерт надавав стилістичні та концептуальні правки, що базуються на психоаналітичній теорії афектів.

У багатьох випадках ітеративний процес вимагав незначної корекції окремих деталей або виразів обличчя, щоб точніше передати амбівалентність емоційного стану. Проте виникали ситуації, коли запропонований ескізний концепт не отримував експертного підтвердження через невідповідність глибинному психологічному змісту емоції. У таких випадках робота поверталася на передпроектний етап семантичної деконструкції для розробки абсолютно нової візуальної концепції, що гарантувало наукову точність фінального графічного продукту.

Процес ескізування у проєкті не є однорідним і поділяється на кілька методологічних підходів залежно від складності обраної емоції:

Традиційне ескізування на папері. Для найбільш складних композицій або ракурсів початковий пошук форми відбувався в традиційному альбомі формату А4 з використанням м'яких графітних олівців (твердості В5). Робота м'яким матеріалом дозволяє швидко фіксувати динаміку фігури без зайвої деталізації. Створювалася серія грубих швидких начерків, з яких відбирається найбільш вдалий варіант. Обраний ескіз деталізувався та уточнювався.

Гібридна техніка (оцифрування). Частина ілюстрацій, створених у традиційній техніці, переносилася в цифрове середовище за допомогою сканування. Відскановані зображення імпортувалися в растровий редактор Adobe Photoshop, де проходили етап тонової корекції, очищення від артефактів паперу та подальшої цифрової обробки.

Ескізування безпосередньо в робочому файлі (Direct Painting). У випадках, коли візуальна метафора була чітко сформована ще на етапі аналізу референсів, попередній паперовий ескіз оминався. Робота розпочиналася відразу в цифровому середовищі, де чорновий шар (rough sketch) ставав безпосереднім підґрунтям, на яке в процесі роботи нашаровувалася чистова композиція.

Технологічний інструментарій та формування стилістичної дуальності.

Основним середовищем для розробки фінальних ілюстрацій виступають графічні редактори Adobe Photoshop та Clip Studio Paint. Вибір програмного забезпечення продиктований специфікою завдань. Якщо Adobe Photoshop використовується як індустріальний стандарт для фінальної кольорокорекції та підготовки макетів до друку, то Clip Studio Paint виступає основним інструментом саме для малювання.

Ця програма пропонує оптимізований для ілюстраторів інтерфейс та розширений фізично-коректний механізм роботи цифрових пензлів (brush engine). На відміну від типового растрового рендеру, який часто призводить до «стерильної» та занадто «комп'ютерної» графіки, у цьому проєкті ставку зроблено на імітацію живих матеріалів. Щоб зберегти «живий», органічний вигляд

ілюстрацій та уникнути ефекту «ідеальних цифрових форм», використовуються цифрові пензлі, що імітують акварель, гуаш та олію.

Цей вибір інструментарію безпосередньо впливає на формування ключового композиційного та стилістичного рішення проєкту - дуальності сприйняття переднього та заднього планів.

Фони ілюстрацій. Вони показані умовно, широкими мазками цифрової фарби, без зайвої деталізації. Це дозволяє використовувати фон як «емоційний резонатор», що задає загальний колірний та текстурний тон емоції. Як показано на рис. (додаток Б.1), фон реалізований через умовні плями та мазки, що імітують мазки фарби, не потребуючи високої деталізації.

Персонажі на передньому плані. Вони зображені з вищим рівнем деталізації та чіткішим контуром, що перетинається з текстурним рендером одягу. Цей контраст між умовністю фону та визначеністю персонажа концентрує увагу гравця на емоційному стані героя. Наприклад, в ілюстрації (додаток Б.2) похмурі колірні плями фону, реалізовані через імітацію фарб, підтримують пригнічений стан персонажа, який має чіткіший лайнарт та тонову промальовку.

Аналогічний підхід застосовується і в монохромних ілюстраціях. Фони залишаються умовними та ескізними, формуючи психологічне середовище, тоді як персонажі пропрацьовуються з більшою увагою до анатомії та освітлення, використовуючи імітацію олівцевого штрихування (hatching). (див. Додаток Б)

Цифровий алгоритм створення кожної окремої картки базується на конкретній пошаровій архітектурі, що складається з таких етапів:

Чорновий шар (Sketch): закладання пропорцій та композиційних мас у межах квадратного формату картки.

Лінійний рисунок (Lineart): створення чистого контуру, який визначає межі форм та рівень їхньої деталізації.

Базова заливка (Flat Colors): етап колористичного пошуку, під час якого елементи ілюстрації заповнюються локальними кольорами відповідно до кодування категорії емоції.

Рендер (світлотінь та ефекти): фінальний етап, на якому за допомогою режимів накладання (Blending Modes) формується об'єм, промальовуються падаючі та власні тіні, а також додаються акцентні світлові ефекти, що підкреслюють емоційний стан персонажа.

Такий комбінований технологічний підхід забезпечує гнучкість художнього процесу та дозволяє підтримувати єдину високу якість і стилістичну цілісність усього масиву ілюстрацій, поєднуючи психологічну точність із виразною художньою естетикою.

### **3.2. Композиційні та колористичні рішення у фінальних ілюстраціях**

Після завершення етапу ескізування та технологічної підготовки, основним завданням стає розробка художньої драматургії кожної окремої ілюстрації. На цьому етапі композиція, колір та світло перестають бути суто технічними параметрами й перетворюються на інструменти психологічного впливу. Кожне візуальне рішення у проєкті «Емоційний Інтелект» є обґрунтованим з точки зору теорії сприйняття та психоаналітичного змісту емоції.

Експозиційна логіка та робота з квадратним форматом.

Вибір квадратної пропорції для карток диктує специфічні вимоги до побудови кадру. Оскільки квадрат є статичною і врівноваженою фігурою, більшість ілюстрацій базуються на центральній (фронтальній) композиції. Такий підхід дозволяє максимально сконцентрувати увагу гравця на внутрішньому стані персонажа, створюючи ефект «дзеркала», у якому користувач бачить відображення власної емоції. Центральна побудова підкреслює зосередженість людини на собі, що характерно для глибоких емоційних процесів.

Водночас для створення візуальної напруги у ряді ілюстрацій застосовується техніка асиметричної рівноваги. Зміщення ключового компонента або фігури персонажа відносно центральної осі дозволяє змінити емоційний ритм (див. додаток Б.3-Б.4). Це є гнучким інструментом керування емоційним ритмом ілюстрації.

З одного боку, зміщення фігури до краю формату може створювати ефект спрямованого руху та емоційного відсторонення (див додаток Б.4). Таке децентрування може візуалізувати бажання дистанціюватися, емоційний розрив та гостру реакцію людини на зовнішній подразник.

З іншого боку, цей самий прийом є ефективним засобом розширення простору, зміщення фігури звільняє значну площу для вільного фону. У такому контексті асиметрія зупиняє рух і повністю позбавляється напруги - вона починає символізувати свободу, неквапливе споглядання та глибоке занурення у власний спокій (див. додаток Б.3).

Колірна стратегія проєкту будується на різкому контрасті між позитивним та негативним спектрами переживань, що відображає суб'єктивне сприйняття реальності людиною у різних станах.

Позитивний спектр (радість, задоволення, спокій). Для ілюстрацій цієї групи характерне високе колористичне різноманіття. Використовуються природні, м'які та «дихаючі» тони: рожевий, трав'яний зелений, теплий пісочний. Колірна насиченість безпосередньо залежить від інтенсивності стану: якщо для спокійних емоцій обрано пастельну гаму, то для позитивних афектів використовуються їхні гранично насичені відповідники. Така палітра символізує життєву енергію та відкритість світу (див додаток Б.5).

Негативний спектр (смуток, зневіра, печаль). Психологічно такі стани часто супроводжуються відчуттям «втрати барв», коли світ сприймається як монохромний. Відповідно, для ілюстрування цих емоцій обрана ахроматична або максимально приглушена темна палітра (чорний, сірий, глибокий коричневий). Використання темних площин фону дозволяє передати відчуття порожнечі, ізоляції та емоційного виснаження (див додаток Б.6).

Агресивний спектр (гнів, лють, роздратування). Ключовим сигнальним кольором тут виступає червоний. Він використовується як різкий акцент на фоні нейтральних або темних тонів, символізуючи небезпеку, приплив крові (фізіологічна реакція на гнів) та високу енергетичну напругу, яка потребує виходу (див. додаток Б.7).

Світло в проєкті виступає не просто як засіб моделювання об'єму, а як самостійний композиційний елемент. У позитивних емоціях світло імітує природне сонячне освітлення - воно розсіяне (diffused light), м'яке, з теплими відблисками, що створює атмосферу гармонії та безпеки (див. додаток Б).

Для негативних та афективних станів застосовується протилежний підхід - світлотіньовий контраст (chiaroscuro). Використання темного фону в поєднанні з жорсткими, зосередженими джерелами світла дозволяє виділити лише найважливіші деталі (наприклад, обличчя чи руки), залишаючи решту простору в тіні. Це підкреслює фокусування людини на болісному переживанні та створює ефект драматичної ізоляції персонажа в просторі картки.

Для того, щоб ілюстрація не була лише буквальною зображенням обличчя, у композицію впроваджуються символічні об'єкти, що є метафоричними репрезентаціями психоаналітичних концептів.

Заздрість: На ілюстрації з'являється яскрава сфера, що випромінює світло, який знаходиться в руках іншої особи або поза межами досяжності персонажа. Ця сфера символізує «чужий успіх» або «бажаний об'єкт». Гіпертрофована яскравість кулі підкреслює когнітивне викривлення, при якому чужі досягнення здаються людині значно привабливішими та масштабнішими, ніж вони є насправді (див. додаток Б.8).

Провина: Символізується через каміння або ланцюги, що обтяжують фігуру персонажа. Каміння виступає прямим візуальним втіленням «емоційного тягаря», що тисне на людину зсередини, змушуючи її анатомічно схилитися під цією вагою. (див. додаток Б.10)

Сором: Ключовим символом виступають очі, що спостерігають за персонажем з темряви фону. Вони репрезентують «соціальне дзеркало» та відчуття постійного зовнішнього засудження, яке відчуває людина у стані сорому. Велика кількість очей різного розміру підсилює параноїдальний аспект цієї емоції (див. додаток Б.9).

Для передачі цих гармонійних, спокійних станів використовуються образи природи (рослинні мотиви, ландшафти). Природа виступає універсальним

символом стабільності та первинного спокою, до якого прагне людина під час терапії.

Таким чином, кожне композиційне, колористичне та символічне рішення у проєкті «Емоційний Інтелект» підпорядковане єдиній меті - створенню максимально точного візуального еквівалента людського почуття. Поєднання асиметричної композиції, драматичного світла та глибокого символізму перетворює колоду карток на повноцінний інструмент психологічної діагностики та самопізнання.

### **3.3. Проєктування носіїв: верстка карток, типографіка та концепт пакування**

Фінальним етапом практичної реалізації проєкту є перенесення створеного візуального матеріалу на фізичні носії. На цьому етапі розрізнені ілюстрації та психоаналітичні тексти об'єднуються в єдину ергономічну систему - настільний тренажер емоцій «Mindful».

(На етапі проєктування пакування та брендування системи, робоча назва проєкту "Емоційний Інтелект" трансформувалася у лаконічний комерційний неймінг "Mindful. Тренажер емоцій". Це слово ідеально відображає концепцію усвідомленості (mindfulness), яка є ключовою у психоаналітичній роботі з почуттями)

Головним завданням проєктування носіїв є створення зручного, інтуїтивно зрозумілого та тактильно приємного продукту, який відповідає принципам UX-дизайну фізичних об'єктів.

Архітектура ігрової системи: двокомпонентна колода.

Як було визначено на етапі теоретичного дослідження, для ефективної терапевтичної роботи необхідно розділяти візуальний (асоціативний) та вербальний (логічний) канали сприйняття. Тому фізична архітектура гри «Mindful» базується на системі з двох паралельних типів карток:

Картки першого типу (Текстові дефініції): На лицьовій стороні цих карток розміщено виключно розгорнутий психоаналітичний опис емоції на білому тлі.

Такий мінімалістичний підхід забезпечує максимальну читабельність та концентрацію на змісті.

Картки другого типу (Ілюстративні картки): Лицьова сторона повністю віддана під авторську ілюстрацію, що репрезентує відповідну емоцію. Зображення подається «навиліт» або з мінімальними полями, без жодного тексту, щоб не блокувати первинний асоціативний відгук користувача.

Елементом, що об'єднує два типи карток виступає єдиний дизайн зворотної сторони (сорочки). Сорочка (див. додаток В.1) виконує функцію кольорового кодувальника: вона повністю залита кольором, що відповідає одній із чотирьох категорій емоцій (червоний - афекти, жовтий - базові емоції, блакитний - переживання, фіолетовий - складні емоції).

Основою формоутворення карток є квадрат. Квадратний формат є максимально нейтральним і не нав'язує композиції зайвої динаміки. Для забезпечення ергономіки та зносостійкості карток застосовується висічка із заокругленням кутів. Це не лише захищає краї від заломів під час тасування колоди, але й працює на психологічному рівні: відсутність гострих кутів робить об'єкт більш «безпечним» і приємним для взаємодії.

Верстка зворотної сторони карток (сорочки) базується на принципах мінімалізму. Для ідентифікації емоції використовується сучасний гротескний (без зарубок) шрифт. Текстовий блок із назвою емоції (наприклад, «Жах», «Злість», «Любов») розміщено в лівому нижньому куті, що відповідає природному напрямку руху погляду при скануванні інформації (Z-патерн). Додатковим графічним елементом виступає тонка внутрішня лінія (рамка) того ж кольору, але більш темного відтінку, яка створює ефект об'єму та композиційної завершеності (див. додаток В.1).

Для карток першого типу (із текстом) на лицьовій стороні використовується чітка модульна сітка. Текст дефініції вирівняно по лівому краю для зручності читання, а навколо нього залишено значний обсяг негативного (білого) простору. Це дозволяє оку «відпочивати» і не перевантажує сприйняття складною психологічною термінологією.

Тактильні властивості гри мають не менше значення, ніж візуальні. Для друку карток передбачається використання цупкого високоякісного картону з виразно приємною на дотик фактурою. Фінішне оброблення матеріалу має бути підібране таким чином, щоб мінімізувати небажані відблиски від джерел освітлення та забезпечити максимально комфортне сприйняття ілюстрацій без візуального шуму. Гладка та комфортна поверхня карток не лише робить фізичну взаємодію з ними більш заспокійливою для користувача, але й надає продукту загального преміального відчуття, що цілком відповідає статусу професійного психологічного інструментарію.

Логічним продовженням мінімалістичної візуальної мови карток є концепт пакування. Коробка гри «Mindful» проектується як контрастне середовище. Зовні вона має стриманий, переважно білий дизайн, що асоціюється з чистотою, науковістю та медичним/психологічним підходом. На лицьовій частині коробки розміщується розроблений прототип логотипа - шрифтове написання «Mindful» із графічним елементом у вигляді кольорових кіл, що накладаються одне на одне (додаток). Цей логотип метафорично відображає перетин різних емоційних станів та формування складної структури емоційного інтелекту.

Коли користувач відкриває цю стриману білу коробку, він стикається з яскравою, насиченою кольорами колодою карток. Така дизайнерська техніка (unboxing experience) створює потужний емоційний контраст: раціональна, спокійна зовнішня оболонка приховує всередині глибокий, барвистий і складний світ людських переживань.

Таким чином, розроблена система верстки, типографіки та концепт пакування формують цілісний дизайн-продукт. Кожен елемент фізичного носія - від заокруглених кутів картки до матової ламінації та шрифтових рішень - підпорядкований загальній меті створення безпечного, терапевтичного та естетично довершеного простору для самопізнання.

### Висновки до розділу 3

У третьому розділі було здійснено безпосередню практичну реалізацію візуальної системи настільної гри, що стало логічним завершенням теоретичних та концептуальних пошуків попередніх етапів дослідження.

На основі виконаної практичної роботи можна зробити наступні висновки:

Налагоджено ефективний технологічний та ітеративний процес. Продемонстровано професійний алгоритм створення ілюстрацій: від збору мудбордів у середовищі PureRef до цифрового рендеру в Clip Studio Paint. Використання пензлів, що імітують живі матеріали (гуаш, олія, акварель), дозволило уникнути «стерильності» комп'ютерної графіки та надати ілюстраціям необхідної тактильності. Важливою складовою успіху став постійний зворотний зв'язок з експертом-психоаналітиком, що гарантувало психологічну достовірність кожного образу.

Сформовано глибоку композиційну та колористичну систему. Доведено, що робота у квадратному форматі вимагає специфічного підходу до композиції, зокрема використання центральної симетрії для занурення в емоцію та асиметрії для створення напруги. Розроблено складну драматургію світла (від м'якого природного до жорсткого контрастного) та впроваджено систему візуальних символів (каміння як тягар провини, спостерігаючі очі як сором), що працюють як прямі метафори внутрішніх станів.

Здійснено проектування фізичних носіїв та розроблено концепт пакування. Робочу назву проекту адаптовано під комерційний наймінг «Mindful. Тренажер емоцій». Спроектовано дворівневу архітектуру карток: візуальну (лише ілюстрація) та вербальну (лише текст дефініції). Розроблено сітку, підібрано мінімалістичну гротескную типографіку та визначено матеріали (картон із матовою ламінацією). Створено концепт контрастного пакування: строга біла коробка з логотипом, що приховує всередині яскраву та складну систему емоцій.

## ВИСНОВКИ

Дипломну роботу присвячено вирішенню актуального та складного завдання сучасного візуального мистецтва - проектуванню графічного інструментарію для роботи з людською підсвідомістю та емоційним інтелектом. У результаті проведеного комплексного теоретичного дослідження та масштабної практичної реалізації було розроблено настільну карткову гру-тренажер під комерційною назвою «Mindful». Головним здобутком роботи є доведення гіпотези про те, що графічний дизайн у сфері психології здатен виходити за межі суто естетичного декорування і функціонувати як повноцінний терапевтичний медіатор. Саме візуальна мова, побудована на глибокому розумінні людської психіки, дозволяє користувачеві оминати логічні бар'єри та встановити прямий контакт із власними витісненими чи неусвідомленими почуттями.

У ході теоретичного та передпроектного дослідження було сформовано концептуальну базу продукту, що спирається на синтез графічного дизайну та фахового психоаналізу. Завдяки тісній співпраці із запрошеним експертом-психоаналітиком вдалося розробити науково достовірну текстову основу проекту. Визначальним методологічним рішенням стала розробка алгоритму семантичної деконструкції тексту: замість поверхневого ілюстрування емоцій, пошук візуального образу базувався на матеріалізації фізичних відчуттів, які ці емоції викликають у тілі людини. Такі метафори, як нестерпний тягар провини у вигляді каміння або параноїдальне відчуття сорому через образ очей, що спостерігають із темряви, стали міцним фундаментом для подальшої художньої роботи.

На основі проведеного аналізу було розроблено багаторівневу інформаційну архітектуру та дизайн-стратегію системи. Створено інтуїтивно зрозуміле кольорове кодування, яке розподіляє весь спектр людських переживань на чотири навігаційні категорії: базові емоції маркуються жовтим кольором, довготривалі переживання - блакитним, неконтрольовані афекти - червоним, а амбівалентні, складні почуття - фіолетовим. Крім того, було спроектовано унікальну ергономіку

самої ігрової сесії, що полягає у фізичному розмежуванні вербального та візуального каналів сприйняття. Створення двох паралельних типів карток (суто текстових дефініцій та суто візуальних метафор без підписів) дозволило стимулювати чистий асоціативний відгук гравця, захищаючи його від передчасного нав'язування логічних відповідей.

Практична реалізація ілюстративного матеріалу продемонструвала високий рівень володіння сучасним цифровим інструментарієм та глибоке розуміння законів композиції. Застосування пошарового пайплайну в середовищі Clip Studio Paint із використанням цифрових пензлів, що імітують живі матеріали (олію, акварель, гуаш), дозволило надати графіці необхідної тактильності та уникнути «стерильності» комп'ютерного рендеру. Особливої уваги заслуговує розроблена драматургія кадру у специфічному квадратному форматі. Завдяки використанню центральної та асиметричної композиції, а також різкому контрасту між умовними, експресивними фонами та деталізованими фігурами персонажів, вдалося досягти ефекту максимального фокусування на емоційному стані героя. Складні світлотіньові рішення - від м'якого природного освітлення для позитивних емоцій до жорсткого драматичного контрасту для негативних станів - підсилили загальний психологічний вплив ілюстрацій.

Логічним завершенням візуальних та концептуальних пошуків стало проектування фінального фізичного носія та концепту пакування. Робочу назву проекту було трансформовано у лаконічний бренд «Mindful», для якого розроблено відповідний логотип та систему типографіки на основі сучасних гротескних шрифтів. Вибір матеріалів, зокрема щільного картону з матовою ламінацією та висічкою із заокругленням кутів, гарантує не лише зносостійкість, але й високу тактильну якість продукту. Концепт пакування побудовано на принципі емоційного контрасту: стримана, мінімалістична біла коробка приховує всередині яскраву, складну та насичену кольорами систему карток, метафорично відображаючи багатогранність внутрішнього світу людини.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що мета дипломної роботи досягнута повною мірою, а поставлені завдання успішно виконані. Створений дизайн-проект

«Mindful. Тренажер емоцій» є цілісним, естетично довершеним продуктом, який поєднує в собі продуманий UX-дизайн, глибоку художню виразність та доведену практичну значущість. Ця робота підтверджує величезний потенціал міждисциплінарного підходу, де професійний графічний дизайн стає невіддільною частиною терапевтичної практики та інструментом розвитку людської свідомості.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вернікова Н. В. Метафоричні асоціативні карти в роботі педагога та психолога. Київ : Основа, 2019. 128 с.
2. Романова О. В. Асоціативні карти як інструмент сучасної візуальної комунікації. Вісник Харківської академії дизайну і мистецтв. 2023. № 2.
1. Albers J. Interaction of Color. New Haven : Yale University Press, 2013. 208 p.
2. Arnheim R. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley : University of California Press, 1974. 508 p.
3. Bourgeois P. The Power of OH: A Path to Growth, Insight, and Appreciation of Self and Others. Germany : OH Verlag, 2000. 114 p.
4. Goleman D. Emotional Intelligence. New York : Bantam Books, 1995. 352 p.
5. Gottman J. M., Declaire J. Raising an Emotionally Intelligent Child. New York : Simon and Schuster, 1997. 240 p.
6. Heller E. Psychologie de la couleur: Effets et symboliques. Paris : Pyramyd, 2004. 264 p.
7. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. London : Routledge, 1949. 220 p.
8. Malchiodi C. A. Handbook of Art Therapy. New York : Guilford Press, 2003. 493 p.
9. Norman D. A. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. New York : Basic Books, 2004. 272 p.
10. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge : MIT Press, 2003. 688 p.
11. Spiekermann E. Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works. 3rd ed. San Jose : Adobe Press, 2013. 192 p.
12. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації графічний дизайн університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.

- 13.Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32.
- 14.Брильов С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. *АРТ-платФОРМА*. 2025. С. 268–281. DOI: 10.51209/platform.2.12.2025.268-281 \
- 15.Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Трансформація образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи (на прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless). *Теорія та практика дизайну*. 2026. № 2 (40). С. 327–333. DOI: 10.32782/2415-8151.2026.40.31
- 16.Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Академічна художня школа як основа формування візуальної культури та національної ідентичності: український досвід в образотворчому мистецтві та дизайні. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2026. № 3. С. 47–51.
- 17.Брильов С. В., Кочубей М. С. Роль академічної школи в розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в сучасних умовах. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2026. Вип. 97, т. 1. С. 106–111. DOI: 10.24919/2308-4863/97-1-15
- 18.Гаркін, П. В. Афішна тумба в історії київської реклами. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 64–73.
- 19.Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. *Арт-простір*. 2024. Вип. 4. С. 228-231.
- 20.Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : КСУБГ, 2024. 120 с.
- 21.Єфімов Ю. В., Синявська Н. В., Рибінський Б. А. Національні кольори в рекламних макетах як елемент візуального опору та національної самоідентифікації. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С.118–123.

- 22.Задніпрняний Г. Т. Каліграфія–прекрасна гілка на дереві шрифтів. АРТ-ПРОСТІР, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
- 23.Задніпрняний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
- 24.Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
- 25.Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.
- 26.Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
- 27.Карпов В.В. Тоталітарне мистецтво та мистецтво спротиву в Україні ХХ століття за дослідженням Олексія Роготченко. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 118-125.
- 28.Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., Штрамило, О. В. Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 134–147.
- 29.Карпов, В. В., Марченко, А. А., Мельник, М. Т. Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С.173–179.
- 30.Корж-Радько Л. А., Радько К. В. Живописний світ натюрмортів володимира радька: від академії до авангарду. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С. 176–185.
- 31.Кошка А. Д., Здор О. Г., Лихолат О. В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі авторського дизайну до твору Івана Франка). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 3. С. 60–69.

- 32.Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва, В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни ОЗ»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98.
- 33.Лихолат, О. В. Стратегічні вектори професійної підготовки магістрів графічного дизайну в Україні в контексті європейської інтеграції та технологічної трансформації. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 27.
- 34.Лихолат, О. В., Здор, О. Г., Беспала, М. А. Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (2), С. 261–276.
- 35.Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О.. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 138-146.
- 36.Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С. 434–446. \_
- 37.Лихолат О. В., Миронова Г. А., Овдійчук Т. В. Дизайн бренду музичного лейблу як інструмент візуальної комунікації у цифровому музичному середовищі (на прикладі розробки бренду DM.MEDIA). *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (3), С.200–211.
- 38.Снігур В. І. Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років : дис. ... д-ра філософії в галузі мистецтвознавства : 023. Київ, 2026. 349 с.
- 39.Туркотенко, П. О., Волгін, Ю. Є., & Карпов, В. В. (2026). Айдентика мотиваційного мобільного застосунку «ТТОГ». *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 139–149.

40. Штрамило, О. В., Волгін, Ю. Є., Єфімов, Ю. В., Рибінський, Б. А., & Миронова, Г. А. (2026). Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 556–562.
41. Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart // Cultural and Arts Studies of National Academy of Culture and Arts Management. Lviv-Torun, Liha-Pres, 2019. P. 117 – 133.
42. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: НАКККиМ, 2018.
43. Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111.
44. Snihur V. Virtual and augmented reality technologies in the fine arts of the first half of the XXI-st century: historiographical review. *ART space*. 2024. Vol. 1, no. 4. P. 136–153. <https://doi.org/10.28925/2519-4135.2024.48>

## ДОДАТКИ ДОДАТОК А Аналоги



Рисунок А.1 – Feeling in a Flash. URL: <https://brybelly.com/products/feelings-in-a-flash-emotions-flashcards>



Рисунок А.2 – Feeling in a Flash. URL: <https://brybelly.com/products/feelings-in-a-flash-emotions-flashcards>



Рисунок А.3 – Гра про Емоції URL: <https://royalgames.in.ua/catalog-ukr/nastilni-igry/gra-pro-emotsii>

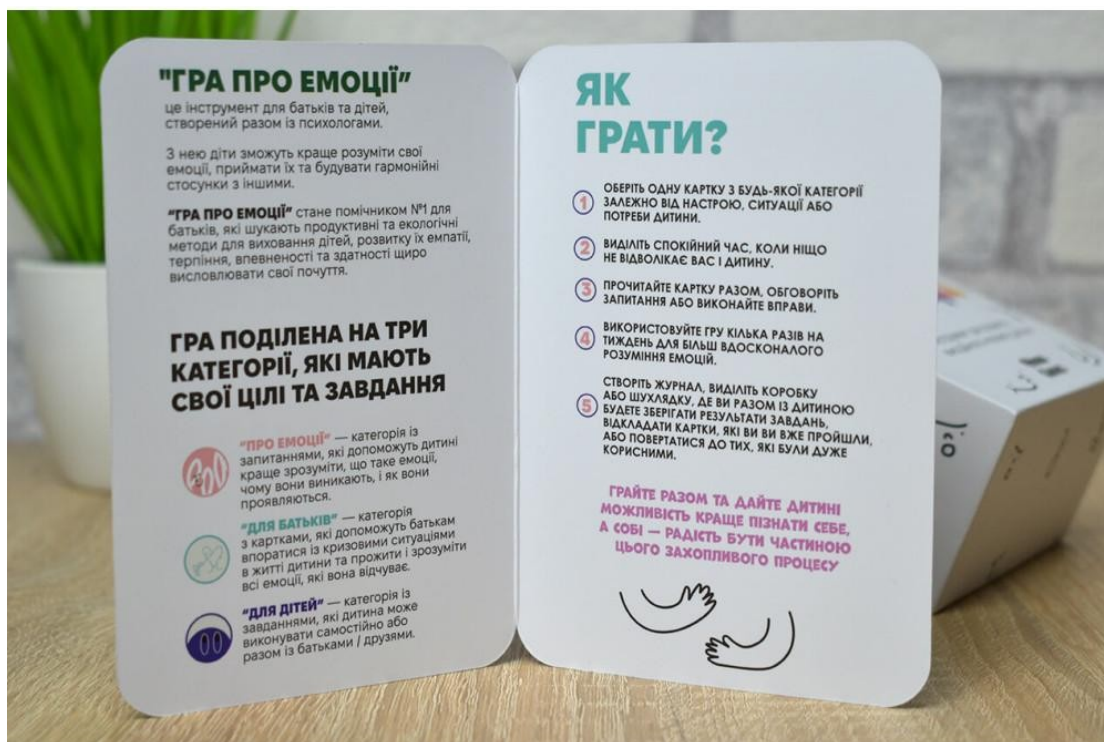


Рисунок А.4 – Гра про Емоції URL: <https://royalgames.in.ua/catalog-ukr/nastilni-igry/gra-pro-emotsii>



Рисунок А.5 – Faces and Feelings URL:

<https://creativemindsdubai.com/products/44026>

**ДОДАТОК Б**  
**Ескізи та ілюстрації**



Рисунок Б.1 - Захват



Рисунок Б.2 - Зневіра



Рисунок Б.3 - Умиротворення



Рисунок Б.4 - Ревнощі

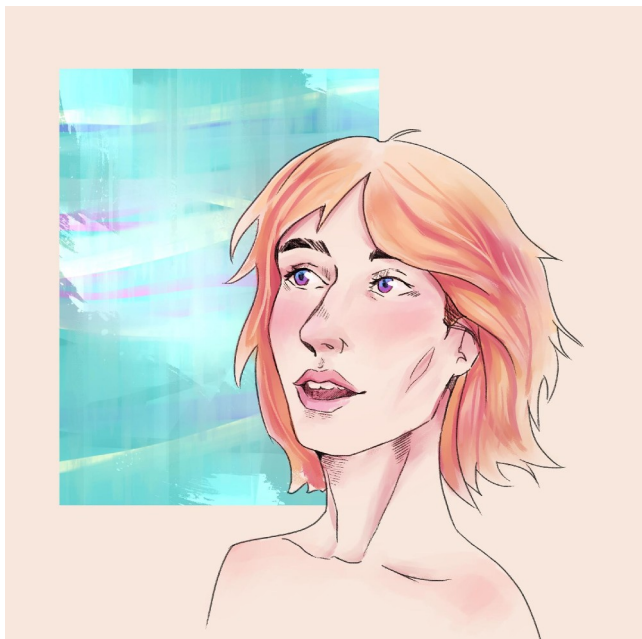


Рисунок Б.5 - Позитивні почуття - Захоплення, Щастя

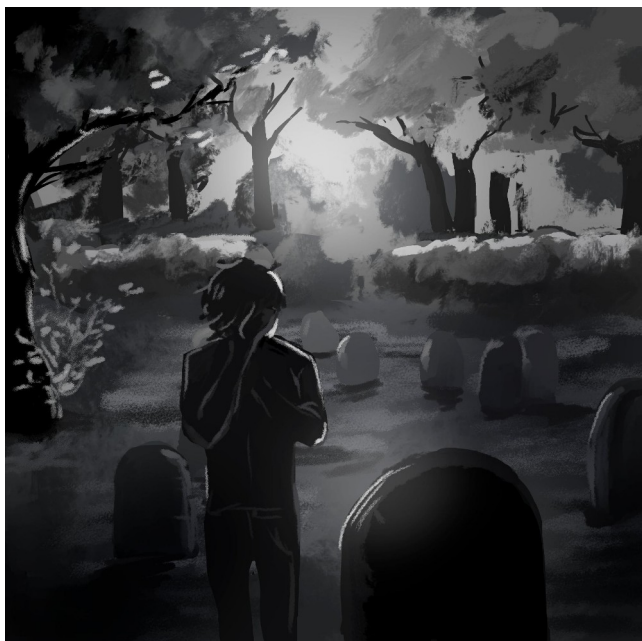


Рисунок Б.6 - Негативні почуття - Жах, Хвилювання



Рисунок Б.7 - Лють, Ненависть



Рисунок Б.8 - Лють, Ненависть



Рисунок Б.9 - Лють, Ненависть



Рисунок Б.10 - Лють, Ненависть

**ДОДАТОК В**  
**Оформлення**

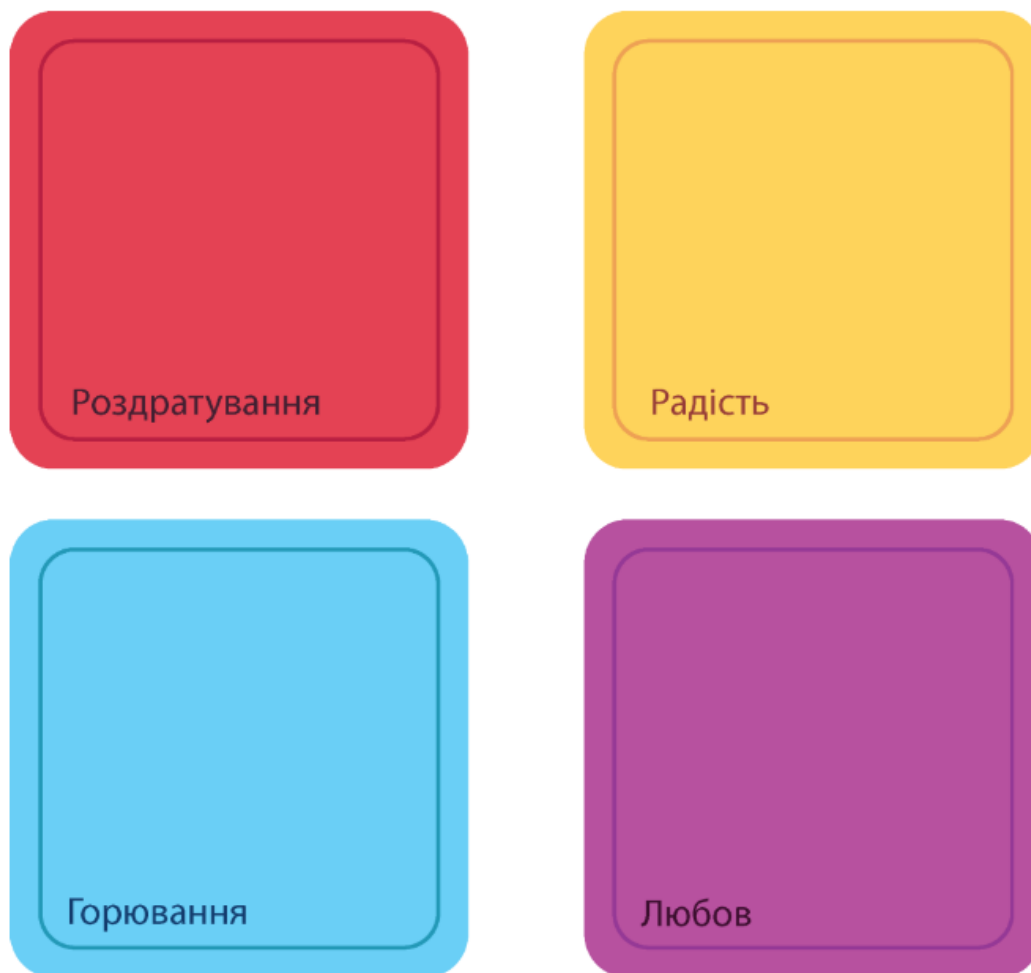


Рисунок В.1 – Зворотна сторона карток