



УДК 766; 769.91; 769.4

ДИЗАЙН ПСИХОЛОГІЧНИХ КАРТКОВИХ ІГОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

КАЛАШНИК Ірина, СЛІТЮК Олена

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

kalashnikiryna@gmail.com

У роботі розглянуті питання пов'язані з особливостями розробки дизайну картових психологічних ігор та їхнього впливу на комунікацію у сфері ментального здоров'я. Дослідження охоплює огляд сучасних підходів до створення ігрових механік та візуальних рішень, які сприяють відкритому діалогу про складні психологічні теми. Розроблено карткову гру, що інтегрує дизайн-методи для підтримки емоційного добробуту та ефективного спілкування з пацієнтами, які стикаються з депресією.

Ключові слова: карткова гра, комунікація, колірна гама, психологічний вплив, візуальна мова.

ВСТУП

Сучасний графічний дизайн відіграє важливу роль у створенні ефективних інструментів комунікації, зокрема у сфері ментального здоров'я [1]. Одним із таких інструментів є психологічні карткові ігри, що використовуються для підтримки людей із депресією, посттравматичним стресовим розладом (ПТСР) та розладом дефіциту уваги та гіперактивності (РДУГ). Ці ігри активно використовуються для полегшення спілкування, розвитку емоційної грамотності, побудови довіри в групах та розв'язання внутрішніх конфліктів. Вони мають великий потенціал у психологічній практиці, освіті та корпоративному середовищі. Грамотний дизайн картових ігор здатний не лише привернути увагу, а й значно полегшити взаємодію, сприяючи саморефлексії та емоційному розкриттю [2].

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є дослідження характерних ознак психологічних картових ігор, тенденцій їх дизайну та їх впливу на емоційний стан гравців.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Дослідження психологічних картових ігор як дизайн-об'єкту займає особливу роль, оскільки дає розуміння впливу тих чи інших дизайн-рішень та дизайн-методів на комфорт і психологічний стан гравців. У свою чергу, це дозволяє розглядати графічний дизайн не лише як естетичний елемент, а й як ефективний інструмент взаємодії, що впливає на емоційне сприйняття та комунікативний процес. Саме завдяки правильно розробленому дизайну, психологічні карткові ігри виконують ряд важливих функцій, що полегшують досягнення цілей гри:



- створення атмосфери довіри та комфорту;
- вплив на настрої гравців, допомагаючи створити безпечний простір для самовираження;
- полегшення сприйняття та обробку даних, завдяки чіткій структурі, зрозумілим візуальним елементам та продуманому розміщенню інформації;
- мотивація до взаємодії: окремі візуальні деталі можуть сприяти залученню до гри, роблячи процес більш привабливим та інтуїтивно зрозумілим;
- емоційний вплив: ілюстрації та графічні рішення можуть викликати емпатію, полегшуючи комунікацію про складні теми.

Аналіз аналогів психологічних картоквих ігор показав, що ефективність таких ігор багато в чому залежить від їх дизайну. Гармонійне поєднання кольорів, текстів, символів та структури запитань сприяє більш глибокій взаємодії гравців. Важливо також враховувати адаптивність дизайну для різних груп користувачів, зокрема людей із порушеннями сприйняття або підвищеною тривожністю. Використання заспокоїливих кольорних палітр, інтуїтивної типографіки та зрозумілих графічних елементів допомагає створити і підтримувати безпечний ігровий простір. Окрім цього, візуальна ідентичність гри має бути емоційно залучаючою та водночас ненав'язливою, забезпечуючи баланс між естетикою та функціональністю.

Детально продумана графічна система дозволяє не лише залучити гравців, а й утримати їх увагу впродовж усієї гри. Також не менш важливу роль відіграють іконографіка та модульність дизайну, які сприяють легкому сприйняттю інформації. Крім того, інтеграція інтерактивних елементів, наприклад, QR-кодів для отримання додаткових ресурсів, може значно розширити можливості гри. Таким чином, якісний графічний дизайн є невід'ємним компонентом, що впливає на ефективність ігрового процесу та емоційний комфорт користувачів.

На рис. 1 представлені варіанти психологічних картоквих ігор, де продемонстровано використання оптимального дизайну для спрощення навігації та зменшення когнітивного навантаження на гравців.

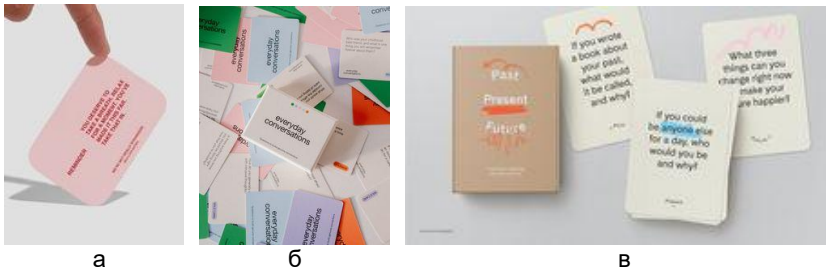


Рис. 1. Приклад використання оптимального дизайну для спрощення навігації та зменшення когнітивного навантаження на гравців в картоквих іграх: а,б - поділ на тематики за кольором; в – акценти на ключових словах



Можна побачити, що картки поділено за тематиками назви яких вказані на кожній карті, окремим темам назначені окремі кольори що їх відображають таким чином щоб гравці могли контролювати глибину заданих в групі запитань орієнтуючись на власне відчуття комфорту в тому чи іншому оточенні, а також задля спрощення навігації. Поділ карток за темами також використовується для підкреслення ключових слів що робить сприйняття тексту простішим.

Під час розробки власного дизайн-проекту картоквого набору нами було прийняте рішення про використання м'яких та природніх тонів, простого, мінімалістичного шрифтового оформлення та графіки що символізувала б зростання та розвиток. Так на рис. 2. можна побачити як перші літери з двох слів, з яких складається назва, формують квітку. Візуальна мова підтримує основні цілі гри: дизайн акцентує увагу на таких важливих аспектах, як надія, пошук методів подолання труднощів, здорова впевненість і прийняття себе; м'які форми та лінії додатково створюють атмосферу безпеки та підтримки. Айдентика відображає позитивні психологічні цінності - у дизайні були впроваджені символи любові, особистісного зростання та відновлення, такі як квіти та інші рослини, сонце, конюшина та серця. Особлива увага приділена структурі карток та візуальній подачі запитань - вони оформлені у вигляді невеликих блоків інформації з чіткими заголовками, іконками та візуальними підказками, які допомагають швидко орієнтуватися в грі. Крім того, кожен розділ гри має свою власну кольорову кодову систему, що сприяє легшому запам'ятовуванню та впорядкованості. Для зручності читання було обрано простий шрифт середньої ваги з широкими відступами поміж символами для забезпечення більшої читабельності.

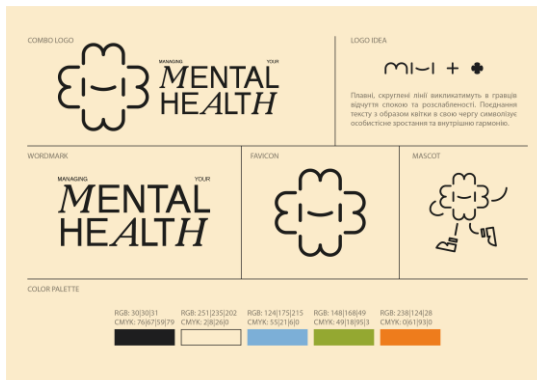


Рис. 2. Фінальний варіант дизайну картоквої гри



Розроблений дизайн акцентує увагу на позитивних психологічних аспектах, таких як особистісне зростання, самоприйняття та емоційна підтримка. Використання м'якої колірної гами, інтуїтивної навігації та зрозумілої типографіки створює безпечний простір для гри та спілкування. Айдентика, заснована на природних символах, підсилює основні цілі гри, допомагаючи гравцям легше адаптуватися до процесу та отримати максимальну користь від взаємодії. Таким чином, дизайн не лише забезпечує естетичну привабливість, а й виконує важливу функціональну та терапевтичну роль.

ВИСНОВКИ

Отже, графічний дизайн відіграє ключову роль у створенні ефективних психологічних картових ігор, що сприяють комунікації, саморефлексії та емоційній підтримці. Грамотне використання кольору, шрифту, символіки та візуальної структури значно покращує взаємодію користувачів із продуктом, зменшує когнітивне навантаження та робить гру більш доступною та комфортною.

ЛІТЕРАТУРА

1. Rebecca Sweet How Graphic Design can help Mental Illness (Extracts from my University Dissertation 2016) Medium an American online publishing platform Oct 25, 2016 URL: <https://medium.com/@reccasweet/how-graphic-design-is-successful-in-challenging-mental-illness-stigma-17dcdeb95e28>
2. Ivan B. Linde Graphic Design: A Tool for Mental Well-being Linkedin - largest professional network Sept 27, 2023 URL: <https://www.linkedin.com/pulse/graphic-design-tool-mental-well-being-ivan-b-linde/>
3. EVERYDAY CONVERSATIONS 2.0. Card game designed with connection in mind. 2023 URL: https://everydaysolitude.com/products/everydayconversations20?fbclid=PAZXh0bgNhZW0CMTEAAabHaUNQCJRh4cJUougEH7yorjThqDbg9ITziFEWZnxj9E5uKbkmTsmrM_aem_eyD7T0qqO5fn8j9aho_Jug

KALASNYK I., SLITYUK O.

DESIGN OF PSYCHOLOGICAL CARD GAMES AS A VISUAL COMMUNICATION TOOL

The paper examines issues related to the design of psychological card games and their impact on communication in the field of mental health. The study covers a review of modern approaches to creating game mechanics and visual solutions that promote open dialogue about complex psychological topics. A card game was developed that integrates design methods to support emotional well-being and effective communication with patients experiencing depression.

Keywords: card game, communication, color scheme, psychological impact, visual language.