

Список використаних джерел

1. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. *Алегоричні мapi як культурно-мистецький феномен доби бароко*. Журнал *Арт-простір*, 2024. 1(4). с. 240-249. УДК 7.741/744.9(045). DOI: <https://doi.org/10.28925/2519-4135.2024.413>
2. Здор О.Г. Балабуха Н.М., Тихонюк В.І. *Базові навички з рукописного шрифту в проєктній роботі студентів спеціалізації «Графічний дизайн»* Збірник наукових праць “Українська академія мистецтва” (34). с. 92-100. ISSN 2411–3034. DOI: <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-34-12>
3. Сін Чжефу. *Чинники інтерпретації кольорів у Китаї та Україні*. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2021. № 47 том 3. ISSN 2409-1154. УДК 008(510+477):159.937.51. DOI: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2021.47-3.37>
4. Грегуль О. Ю., Попова, М. Д. *Оглядовий аспект китайського живопису “Гохуа”*. І Всеукраїнський форум молодих сходознавців, 2023. 23-24. УДК 81’243 ББК 81.2 С91
5. Бібік Єва. *Алхімічні аспекти та символіка карт таро*. Наукове видання “Культурологічні дослідження та культурні практики у репрезентації молодих науковців збірник матеріалів наукового круглого столу”, 2024.

УДК 7.012-028.22:794.4-053.2]:316.613.42(043.2)

Титаренко Дар’я студентка кафедри дизайну

Карпов Віктор, науковий керівник, доктор історичних наук, завідувач кафедри дизайну Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

РОЛЬ ЕМОЦІЙНО ОРІЄНТОВАНОГО ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В РЕДИЗАЙНІ ДИТЯЧОЇ КАРТКОВОЇ ГРИ

Анотація. У тезах досліджено значення емоційно орієнтованого графічного дизайну як важливого аспекту створення дружнього візуального середовища для дітей. Особливу увагу приділено редизайну дитячої карткової гри «Монстри, до шафи!» з урахуванням особливостей дитячого сприйняття. Розглянуто принципи, які дозволяють за допомогою візуальних засобів сприяти емоційному комфорту, залученню до гри та формуванню позитивного досвіду.

Ключові слова: графічний дизайн, редизайн, емоції, дитина, гра, персонаж, монстри. Вступ.

У сучасному візуальному середовищі дитина з раннього віку потрапляє під вплив візуальних образів, що формують її емоційне поле, уявлення про світ і власну ідентичність.

Саме графічний дизайн у дитячих продуктах, зокрема настільних іграх, відіграє важливу роль у створенні атмосфери безпеки, радості, зацікавленості. Настільні ігри залишаються унікальним інструментом розвитку соціальних навичок, критичного мислення та уяви, однак їхня ефективність значною мірою залежить від якості візуального оформлення.

Гра «Монстри, до шафі!» була створена як засіб подолання дитячих страхів у ігровій формі. Проте застарілий візуальний ряд, надмірно контрастна кольорова гама та образи монстрів, які могли викликати страх, потребують осучаснення. Мета цього дослідження — показати, як емоційно орієнтований підхід у графічному дизайні може трансформувати гру, зробити її більш інклюзивною, дружньою та ефективною у роботі з дитячими емоціями.

Матеріали та методи.

Дослідження базується на візуальному аналізі образів, застосуванні елементів дитячої психології, педагогічного дизайну та практичного експерименту. Було використано спостереження за реакціями дітей у віці 4–8 років на різноманітні типи персонажів (агресивні, комічні, нейтральні), анкетування батьків та педагогів, а також тести із зображеннями прототипів редизайнованих монстрів. Додатково проведено аналіз українських джерел щодо значення візуального середовища в навчально-ігровій діяльності дитини [1–3]. У процесі редизайну враховано принципи візуальної культури (Гладун), особистісно орієнтованого підходу (Бех) та емоційного комфорту.

Результати.

Узагальнені результати досліджень у сфері дитячого графічного дизайну свідчать про важливий вплив редизайну ігрових продуктів на емоційний стан, поведінку та мотивацію дитини. Аналіз сучасних підходів до оформлення настільних ігор показує, що візуальна мова продукту — образи персонажів, кольори, типографіка, композиція — формують первинне враження та можуть як заохотити, так і відштовхнути дитину від гри.

Згідно з матеріалами вітчизняних і міжнародних освітніх платформ, понад 70% дітей краще запам'ятовують правила та деталі гри, якщо її оформлення виконане з урахуванням вікових візуальних уподобань. Застосування м'яких форм, виразної міміки персонажів, привабливих кольорових контрастів сприяє залученню дитини до гри, створює атмосферу безпеки та комфорту.

Психологи зазначають, що оновлення ігрових продуктів відповідно до принципів емоційного дизайну зменшує тривожність у дітей, сприяє розвитку емпатії та покращує взаємодію в командній грі. Особливо ефективно працює редизайн, коли образи персонажів відповідають позитивним емоціям, є впізнаваними та дозволяють дитині ідентифікувати себе з ними.

Окремо варто звернути увагу на психологічні аспекти редизайну. Коли дитина бачить дружнє, зрозуміле й позитивне візуальне середовище, вона набагато легше адаптується до нової гри. Це особливо актуально у віці 4–8 років, коли емоційна нестабільність та схильність до тривоги можуть стати бар'єром для засвоєння правил чи включення до ігрового процесу. Редизайн, заснований на м'яких кольорах, округлих формах, симетрії, а також образах персонажів із чітко вираженою позитивною емоцією, сприяє формуванню відчуття безпеки. У результаті дитина не лише грається, а й підсвідомо формує стійке ставлення до гри як до комфортного середовища.

Редизайн дитячих ігор також створює умови для розвитку візуального мислення. Якщо гра має логічно структуровану систему символів, піктограм, кольорових акцентів — це дозволяє дитині швидше запам'ятовувати ігрові механіки, розвиває асоціативне мислення та сприяє більшій автономності у процесі гри. Це особливо важливо для дітей, які потребують

більшої кількості візуальних підказок для орієнтації в інструкціях чи правилах.

Значну роль редизайн відіграє і в підвищенні рівня соціалізації. Ігри, що мають привабливе сучасне оформлення, охочіше використовуються в групових заняттях, інклюзивних класах, гуртках. Дитина, яка бачить персонажів, з якими може асоціюватися, а також має можливість вибору «улюбленого героя», активніше вступає в контакт з іншими гравцями. Таким чином, редизайн може бути інструментом не тільки естетизації, але й соціальної адаптації.

Редизайн стимулює ринок. Видавництва та автори ігор, які регулярно оновлюють візуальну складову своїх продуктів, частіше залишаються конкурентоспроможними. Для багатьох батьків естетична привабливість є визначальним фактором вибору, особливо якщо йдеться про подарунки або ігри для навчання. Редизайн стає способом донесення нових цінностей, переосмислення образу гри та формування нового досвіду взаємодії з продуктом.

Таким чином, редизайн не є лише технічним або візуальним оновленням, а багатофакторним процесом, що враховує емоційні, соціальні, педагогічні та комунікативні аспекти взаємодії дитини з ігровим середовищем. Застосування емпатійного підходу в дизайні, орієнтація на дитячі потреби та постійний перегляд візуальних стандартів роблять редизайн дієвим інструментом сучасної педагогіки й культурного виробництва.

Висновки.

Редизайн дитячих настільних ігор, зокрема в аспекті графічного оформлення, має багатогранний вплив на розвиток дитини. Він не лише забезпечує естетичне оновлення ігрового продукту, але й створює безпечне емоційне середовище, в якому дитина почувається захищеною, зрозумілою та зацікавленою.

Візуальні елементи, адаптовані до вікових та психологічних особливостей, сприяють кращому засвоєнню правил гри, розвитку уяви, соціалізації та формуванню емоційної компетентності. Успішний редизайн дозволяє перетворити гру на інструмент пізнання, спілкування та емоційної взаємодії.

Сучасний підхід до редизайну дитячих ігор повинен передбачати використання м'яких форм, гармонійної кольорової палітри, доступної графіки та символіки, а також врахування інклюзивності. Такий дизайн є не лише ефективним засобом залучення, а й інструментом розвитку дитини в емоційній, соціальній та пізнавальній сферах.

У підсумку, редизайн варто розглядати як комплексну діяльність, що поєднує художню творчість, педагогічні знання та психологічну чутливість. Саме завдяки цьому підходу можливо створити візуальні ігрові продукти, які не тільки розважають, але й сприяють гармонійному розвитку особистості дитини.

Список використаних джерел

1. Бех І.Д. Особистісно орієнтований підхід: теоретико-технологічні засади. Київ: Либідь, 1998. 204 с. 2. Малихіна О.Є. Вплив гри на емоційний розвиток дошкільника // Збірник наукових праць ХНПУ імені Г.С. Сковороди. – 2022. – №15. – С. 56–60.
3. Психолог Юлія. Роль ігор у розвитку психічного здоров'я дитини // Psychologist.com.ua. – 2023.
4. Бондаренко Н.В. Вплив ігор на розвиток уявлень дітей про правила поведінки // Бібліотека Всеосвіти. – 2023.
5. Як впливає гра на розвиток дитини: психологічна перспектива // Aytuzon.com.ua. – 2022.
6. Настільні ігри для дітей як засіб соціалізації та розвитку емоційного інтелекту // osvita.ua. URL: <https://osvita.ua/school/89853/>