



УКРАЇНА

(19) **UA** (11) **163482** (13) **U**
(51) МПК (2026.01)
H04W 99/00

НАЦІОНАЛЬНИЙ ОРГАН
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ
ДЕРЖАВНА ОРГАНІЗАЦІЯ
"УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
ОФІС ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІ ТА ІННОВАЦІЙ"

(12) ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА КОРИСНУ МОДЕЛЬ

(21) Номер заявки: u 2025 03708	(72) Винахідник(и): Руденко Євгенія Євгенівна (UA)
(22) Дата подання заявки: 30.07.2025	(73) Володілець (володільці): Руденко Євгенія Євгенівна, вул. Вернадського Володимира, 29К, кв. 258, м. Дніпро, 49009 (UA)
(24) Дата, з якої є чинними права інтелектуальної власності: 02.07.2026	(74) Представник: Оріхон Віталій Сергійович
(46) Публікація відомостей про державну реєстрацію: 01.07.2026, Бюл.№ 26	

(54) ПСИХОЛОГІЧНИЙ ТРЕНАЖЕР ВЕРБАЛЬНОЇ КОНФРОНТАЦІЇ

(57) Реферат:

Психологічний тренажер вербальної конфронтації містить ігровий інтерфейс вибору типу віртуального співрозмовника з підключеним модулем генерації діалогових сценаріїв конфліктної взаємодії, пов'язаний послідовно із засобами вербалізації емоцій користувачем у текстовій, голосовій або відеоформі, та механізмом реагування віртуального персонажа на емоційні сигнали. Засоби вербалізації та механізм реагування з'єднані з системою фіксації і аналізу емоційної динаміки гравця для спрямування до конструктивного вирішення конфліктної ситуації, а система аналізу пов'язана з ігровими елементами мотивації у вигляді нагород, досягнень і прогресу.

UA 163482 U

Корисна модель належить до галузі інформаційних технологій, зокрема до психологічних тренажерів терапевтичного та навчального призначення, і може бути використана як інтерактивний пристрій для зниження емоційного напруження, розвитку емоційного інтелекту та тренування вербальних навичок у стресових ситуаціях.

Відомі ігрові продукти, які застосовуються з терапевтичною або освітньою метою (наприклад, симулятори життєвих сценаріїв, віртуальні співрозмовники на базі штучного інтелекту, медитативні ігри). Проте в наявних рішеннях відсутній чіткий механізм вербалізації пригнічених емоцій, а також цілеспрямоване занурення у конфліктну ситуацію із заданим архетипом персонажа (керівник, аб'юзер, батько тощо). Це обмежує їх ефективність у навчанні конфліктній стабільності, а також у процесах емоційного розвантаження.

Задача корисної моделі - створення інтерактивного тренажерного пристрою, в якому користувач може безпечно та усвідомлено програвати вербальні конфлікти з віртуальними персонажами, висловлювати емоції, тренувати емоційну витривалість та навчатися захищати особисті кордони. При цьому ключовою суттю корисної моделі є провокація користувача на усвідомлене витягування з підсвідомості пригнічених емоцій з подальшим їх безпечним вербальним вираженням у формі тексту, голосу або відео.

Поставлена задача вирішується за рахунок психологічного тренажера вербальної конфронтації, що конструктивно виконаний таким чином: ігровий інтерфейс вибору типу віртуального співрозмовника з підключеним модулем генерації діалогових сценаріїв конфліктної взаємодії пов'язаний послідовно із засобами вербалізації емоцій користувачем у текстовій, голосовій або відеоформі та механізмом реагування віртуального персонажа на емоційні сигнали, при цьому засоби вербалізації та механізм реагування з'єднані з системою фіксації і аналізу емоційної динаміки гравця для спрямування до конструктивного вирішення конфлікту, а система аналізу пов'язана з ігровими елементами мотивації у вигляді нагород, досягнень і прогресу.

Технічний результат досягається за рахунок наступних конструктивних взаємозв'язків:

ігровий інтерфейс вибору типу співрозмовника включає архетипи персонажів (керівник, аб'юзер, батько тощо) для цілеспрямованої конфронтації;

модуль генерації конфліктних діалогів забезпечує створення сценаріїв різної інтенсивності;

засоби вербалізації приймають емоційні висловлювання у текстовій, голосовій або відеоформі;

механізм реагування формує відповіді віртуального персонажа відповідно до заданих патернів поведінки;

система фіксації емоційної динаміки не лише реєструє зміни емоційного стану користувача, а й спрямовує його до конструктивного завершення конфлікту, зокрема шляхом активації дихальних практик, підказок або зміни сценарного напрямку у разі виявлення деструктивних моделей поведінки;

ігрові елементи мотивації забезпечують підтримку прогресу користувача через систему нагород та досягнень.

Тренажер конструктивно виконаний у вигляді взаємопов'язаних функціональних елементів з керуючим процесором.

Ігровий інтерфейс вибору типу віртуального співрозмовника дозволяє користувачу обрати архетип персонажа, з яким він бажає провести тренувальний діалог. Цей інтерфейс з'єднаний з модулем генерації діалогових сценаріїв, який формує конфліктні ситуації відповідно до вибраного архетипу.

Після вибору сценарію користувач взаємодіє через засоби вербалізації емоцій, які приймають текстові повідомлення через клавіатуру, голосові команди через мікрофон або відеоповідомлення через камеру. Ці засоби послідовно з'єднані з механізмом реагування віртуального персонажа, який формує відповіді згідно із заданим сценарієм та емоційними сигналами користувача.

Система фіксації та аналізу емоційної динаміки, з'єднана із засобами вербалізації та механізмом реагування, відстежує зміни емоційного стану користувача протягом діалогу. При виявленні деструктивних патернів поведінки система автоматично активує допоміжні функції: пропонує дихальні вправи, надає підказки щодо конструктивного формулювання відповідей або змінює напрямок сценарію для зниження емоційної напруги.

Ігрові елементи мотивації, пов'язані з системою аналізу, відображають прогрес користувача через систему балів, нагород та досягнень, що стимулює регулярне тренування емоційної стійкості.

Конструктивне виконання тренажера забезпечує можливість безпечного відтворення конфліктних ситуацій, емоційного розвантаження та розвитку навичок усвідомленої вербальної конфронтації у контрольованому середовищі.

5

ФОРМУЛА КОРИСНОЇ МОДЕЛІ

10

Психологічний тренажер вербальної конфронтації, що містить ігровий інтерфейс вибору типу віртуального співрозмовника з підключеним модулем генерації діалогових сценаріїв конфліктної взаємодії, пов'язаний послідовно із засобами вербалізації емоцій користувачем у текстовій, голосовій або відеоформі, та механізмом реагування віртуального персонажа на емоційні сигнали, при цьому засоби вербалізації та механізм реагування з'єднані з системою фіксації і аналізу емоційної динаміки гравця для спрямування до конструктивного вирішення конфліктної ситуації, а система аналізу пов'язана з ігровими елементами мотивації у вигляді нагород, досягнень і прогресу.

15