

**Наталія МАНЧУК,**

*orcid.org/0000-0002-1802-8066*

*аспірантка кафедри дизайну*

*Харківської державної академії дизайну і мистецтв*

*(Харків, Україна) manchuk.nata1993@gmail.com*

## КУЛЬТУРОЗБАГАЧУВАЛЬНИЙ ВИМІР ДИТЯЧОЇ ІГРАШКИ ЯК ДИЗАЙНЕРСЬКОГО ВИРОБУ

*Іграшка – це феномен (предмет) культури, виконаний з певного матеріалу, що володіє формою і змістом, значенням і сенсом. Саме, іграшка для дитини – певний ідеал, образ, який закладається в підсвідомість. І науковцями, і практиками доведено, що дитяча іграшка специфічно відображає світ: природу, соціум, об'єкти культури, науково-технічні досягнення і фантазії суспільства та ін. У контексті проблематики дизайну переконливо встановлено те, що, з одного боку іграшка не сліпо копіює оточуюче середовище, з іншого – в чому специфічно («грайливо») відображає: в іграшці отзеркалене, може бути збільшено або зменшено, загострене або притуплено, розцвічене або знебарвлене і т.д. Постаючи предметом культури, іграшка виступає носієм соціально-культурної інформації у тому числі за параметрами дизайнерської культури. Матеріалом іграшки може стати будь-яке доступне для обробки і створення іграшки речовина. Дизайн іграшки має бути орієнтований на досягнення гармонії між людиною, технікою і природою, у розробці іграшки має бути зорієнтовано на захист довкілля.*

*Іграшці властиво різноманітність і необмеженість форми. Актуально, що значення іграшки не в тому, щоб служити предметом для ігор, а й слугувати чинником активізації дизайнерського мислення особистості дитини, збагачення її дизайнерської культури. Ігри є основним інструментом навчання. У них формуються всі сторони особистості дитини, відбуваються значні зміни в її психіці, що готують перехід до нової, більш високої стадії розвитку. Ігри чинять на дитину різнобічний виховний вплив. Іграшка в якості предмета, спеціально створеного дорослими для дітей, можна розглядати як своєрідне як, найпоширеніший засіб розвитку. Вона повинна стимулювати осмислену активність дитини і сприяти становленню нових форм його діяльності. Розвиваючий і освітній ефект іграшки визначається насамперед характером ігрової дії і його зв'язком із завданнями розвитку.*

**Ключові слова:** іграшка, образ-символ, культура.

**Natalia MANCHUK,**

*orcid.org/0000-0002-1802-8066*

*Graduate student at the Department of Design*

*Kharkiv State Academy of Design and Arts*

*(Kharkov, Ukraine) manchuk.nata1993@gmail.com*

## THE CULTURAL ENRICHMENT DIMENSION OF A CHILDREN'S TOY AS A DESIGNER PRODUCT

*A toy is a phenomenon (subject) of culture, made of a certain material that has form and content, meaning and meaning. Namely, a toy for a child is a certain ideal, an image that is embedded in the subconscious. Both scientists and practitioners have proven that children's toys specifically reflect the world: nature, society, objects of culture, scientific and technical achievements and fantasies of society, etc. In the context of design issues, it has been convincingly established that, on the one hand, the toy does not blindly copy the environment, on the other hand, it reflects in a specific («playful») way: what is reflected in the toy can be enlarged or reduced, sharpened or dulled, colored or discolored etc. Becoming an object of culture, the toy acts as a carrier of socio-cultural information, including according to the parameters of design culture. The material of the toy can be any substance available for processing and creating the toy. The design of the toy should be aimed at achieving harmony between man, technology and nature, and the development of the toy should be oriented towards the protection of the environment.*

*The toy is characterized by variety and unlimited form. It is relevant that the meaning of the toy is not to serve as an object for games, but also to serve as a factor in activating the design thinking of the child's personality, enriching his design culture. Games are the main learning tool. All aspects of the child's personality are formed in them, significant changes occur in his psyche, which prepare the transition to a new, higher stage of development. Games have a multifaceted educational impact on a child. A toy as an object, specially created by adults for children, can be considered as a kind of, the most common means of development. It should stimulate meaningful activity of the child and contribute to the formation of new forms of his activity. The developmental and educational effect of a toy is determined primarily by the nature of the game action and its connection with developmental tasks.*

**Key words:** toy, image-symbol, culture.

**Постановка проблеми.** В результаті аналітичного дослідження, що базувалось на вивченні матеріальних та вербальних джерел інформації проаналізовано історію прототипів виробництва іграшки. Так, дизайн продукт споживання повинен виконувати увесь різновид функцій. Зокрема, первинну функцію – як сидіти, нести, керувати, повертати тощо; не менш вагомими визнано і психологічно-естетичні функції.

На підґрунті напрацювань учених, дизайнерів (Б. Білшквіст, К. Крістіансен, Е. Огати та ін.).

#### **Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

Наше життя визначається сьогодні бурхливим розвитком науки і техніки: дослідження космосу, комп'ютерна техніка, мікроелектроніка, хімізація, автоматизація виробництва – ось лише деякі досягнення науково-технічної революції, які сьогодні використовуються. Вони змінюють спосіб життя цілих суспільств, але стосуються також і індивідуального життя окремої людини. Водночас, життєдіяльності сучасної людини було б немислимим без комфорту, який надає сучасна наука і техніка, але чи тільки це – благо? Які це проблеми? Зростаюча не рівновага, дисгармонія між природою-людиною-технікою. Шкідливі забруднення повітря і води, ерозія ґрунту, знищення цілих видів тварин і рослин. В усунення негативних впливів технічного прогресу на природу і людину покликані зробити свій внесок усі галузі. І дизайн, на наш погляд, має нести особливу відповідальність. Дизайн виник із промисловою революцією, створювався за допомогою задоволення зростаючих потреб людей в епоху індустріалізації. Дизайн продукту споживання повинен виконувати всі культурнозбережувальні та культурнозбагачувальні функції. Адже йдеться про креативну сферу котра має вплив на культурозбагачувальний потенціал особистості впродовж життєвого шляху.

Тільки досягнута досконалість усіх функцій, об'єднаних у продукті, роблять річ високоякісною, такою, що добре функціонує на службі людини і навколишнього середовища. Відтоді, як деякі дизайнери і теоретики світу зробили функціонування поняттям стилю, функціоналізм було оголошено мертвим. Однак функціональність завжди залишатиметься в силі. Сьогодні функціональність здебільшого означає: добре для людини, для техніки, і для природи. Якщо функціональність речей має постійно досліджуватися, змінюватися у зв'язку зі зміною технічних і людських потреб та з впливом на природу, то й поняття про дизайн слід розширювати. Натомість ще й досі не повноцінними є наукові уявлення про дитячу

іграшку в контексті збагачення саме дизайнерської культури. У ракурсі розширення наукового прикладних уявлень про дитячу іграшку як продукт дизайну, має сенс звернутися до більш докладного представлення динаміки процесу розвитку її аналогів та прототипів.

**Мета.** Враховуючи зростаючі соціальні вимоги до дизайну сучасного дитинства ми поставили за мету проаналізувати генезу аналогів та прототипів дитячої іграшки.

**Виклад основного матеріалу.** На зміну концептуальній невизначеності іграшки, під якою дослідники здебільшого розуміли то дорогоцінні мініатюри, то механічні вироби; до того ж з'явилося чітке уявлення про те, що гра – справа дітей, і дитині для цього потрібні спеціально виготовлені предмети. Зауважемо на тому, що таке уявлення було абсолютно новим: йому відповідали соціально-історичні процеси відкриття дитинства як особливої стадії розвитку людини. До початку XVIII століття, в епоху, яку Джон Бруер називає ранньомодерною «культурою без іграшок», іграшки в її сучасному розумінні – предмета, призначеного винятково для гри і виховання, – не існувало зовсім. Як відомо, з давніх часів діти розважалися грою в конячки, ляльки або маленькі фігурки. Але все це майже повністю майстрували батьки або самі діти з підручних матеріалів. Якщо не брати до уваги ці вироби, то у період до XVIII століття іграшка була великою рідкістю – як і інші форми матеріальної культури, створені спеціально для дітей. Металеві фігурки бойових лицарів, білбоке, коні-гойдалки, згадані в історичних текстах про ранні іграшки, – все це було доступне тільки дітям із привілейованих, знатних і королівських сімейх. Варто підкреслити, що багато предметів, які зазвичай асоціюються з дитинством, – наприклад, ляльки, що стали сьогодні універсальним символом світу дівчинки, – раніше або служили культовим і релігійним цілям, або походять від розважальних об'єктів, призначених для дорослих. Дослідники довели, що тільки з початком епохи Просвітництва слово «іграшка» стало позначати матеріальні предмети, позбавлені практичного застосування, єдиним завданням яких було веселити дорослих і дітей: дорогі й дешеві дрібнички, брязкальця та фігурки (Менджеріцька Д. В. Флерина, 2001: 15-24). Водночас у довідникових джерелах, «Словнику англійської мови» Семюела Джонсона, у визначенні «іграшка» поза увагою залишається контент-дитинство і дітей. Адже в традиційних іграх і забавах, приурочених до сезонних сільськогосподарських гулянь, ярмарків або церковних свят, брали участь

усі – від «малого» до «великого». Культурні настанови щодо дорослого й дитячого дозвілля, мали в домодерній Європі переважно негативне забарвлення, адже гру вважали гріхом, дуркуванням, ухилянням від навчання. Проте з поширенням просвітницьких концепцій про те, що знання і розум ведуть людину до досконалості, ця «культура без іграшки» докорінно змінилася. Тепер іграшки перебрали на себе функцію виховання і моралі, стали вмістилищем незамінних повчань, важливих для майбутнього дорослого життя. У ракурсі зазначеного підкреслемо, що ключову роль у цих змінах відіграв трактат Джона Локка «Думки про виховання» (1693), де презентовано ідеальну модель виховання сина джентльмена. У цій праці, що мала широкий вплив, Дж. Локк заперечує загальноприйняте уявлення про дітей як про «грішних за своєю природою», напівдиких істот, яких слід придушувати суворою дисципліною. Він обстоює власну резонансну теорію дитячого розуму як *tabula rasa*; де ключовою є теза про те, що дитина – це чистий аркуш, якому оточення і виховання надають певної форми. На противагу традиційним негативним настановам щодо гри як «гріховної розваги», Дж. Локк вважає, що іграшки мають надзвичайно важливий педагогічний вплив на дорослішання дитини та її здатність до мислення. Саме Дж. Локк поширив ідею про «виховну іграшку», наполягаючи на використанні так званих кубиків Дж. Локка. Як відомо, саме віднайдені матеріали стали «кубики» були обов'язковим товаром серед стрімко зростаючої маси різноманітної комерційної продукції: книжок, пазлів, ігор. На цьому тлі зростала популярність іграшкових магазинів. Саме цю споживчу культуру епохи короля Георга III (кінець XVIII століття) британський історик Джон Пламб назвав своїм знаменитим висловом «новий світ дітей».

Аналіз джерел, у яких безпосередньо або опосередковано питання дизайну, засвідчує що не тільки іграшкам довелося зазнати радикальних змін для того, щоб відповідати новим уявленням про розвиток дитини. Зміни торкнулися цілих груп артефактів, що оточували матеріальну культуру дитинства, змусивши суспільство переглянути свої погляди на зручні меблі та інші матеріальні об'єкти. Так, до XVIII століття було не так багато предметів меблів та одягу, призначених спеціально для дітей, і всі ці речі – колиска, пелюшки, табурети для стояння (або для ходьби – ходунки) – були «пов'язані» з принциповою стурбованістю суспільства прямою дитини, як у фізичному, так і в моральному сенсі. Адже вважалося, що «немовлята займали підозріло невизначене ста-

новище між людьми, що вертикально ходять, і тваринами, що бігають на чотирьох лапах» (Мухіна В.С., 1988: 123-128). Ось, чому мабуть, не дивно, що до епохи Просвітництва дитячі меблі примушували дитину стояти і ходити і спеціально перешкоджали повзанню на карачках, що надто нагадувало тваринний спосіб пересування, негідний людини. Наприклад, ходунки являли собою дерев'яне коло, що обертається в районі талії дитини, на дерев'яних опорах, закріплених на квадратній або шестикутній основі (сидіння, характерного для ходунків ХХ століття ХХ століття, у цьому табуреті не було). Натомість, коли традиційні уявлення про те, що дітей слід якомога раніше виштовхнути в дорослий світ, були відкинуті, батьки відмовилися від відповідних форм меблів і від тугого сповивання (вважалося, що воно в буквальному сенсі веде до правильного фізичного і морального формування немовляти). Вони стали використовувати ліжечка з бічними стінками, високі стільчики і манежі, які одночасно захищали дитину від дорослого світу і давали їй змогу розвиватися більш природно.

З огляду на вищевикладене, створюється можливість виокремити взаємопов'язані тематичні лінії. Перший мотив пов'язаний з іграшками, використання яких коливається між концептуальною сферою дитинства і концептуальною сферою дорослих. Другий стосується проблем, пов'язаних зі споживанням (дитячим і батьківським), і зокрема з тим, що матеріальна культура дитинства наскрізь «просякнута» безліччю відси-лань до дорослої культури. Важливо підкреслити, що багато предметів, які ми сьогодні здебільшого асоціюємо з дитячою, – ляльки, солдатиками, мініатюрні фігурки, – походять від розважальних об'єктів, зроблених для дорослих, або слугували різним релігійним і культовим цілям (Тарасов В., 2020 : 122–126).

У 1929 році німецький історик Макс фон Бьон у своїй визначній праці про ляльок і маріонеток обстоював думку, що ляльки, історію яких можна простежити до стародавніх і доісторичних часів, навряд чи могли бути дитячими іграшками. Адже в ті часи вони слугували матеріальними замісниками людини або божества, ідолами для похоронних підношень і обітниць. Найімовірніше, перші ляльки використовувалися здебільшого в культових і похоронних обрядах, як впливає з етимології слова «лялька». Водночас Німецьке *Puppe*, французьке *poupée* і англійське *puppet* походять від латинського *puppa* – вотивний образ, принесений в дар божеству. Лише через багато поколінь ляльок, які стали непотрібними, віддавали дітям.

Зауважимо на тому, що користь культового походження ляльок висловлювався й американський дослідник популярної культури Гері Кросс. На його думку, перетворення релігійних образів і дорослих розваг на дитячу гру – це ключова ознака новочасної епохи. «У Новий час, – стверджує Кросс, – лялька, що втілювала колись силу божества або особистість покійного родича, стає дитячим товаришем по грі, вигаданою дитинкою. Маска, яка в релігійному обряді уособлювала демона і наділяла її носія спеціальною силою, перетворилася на дитячий костюм для Геловіна» (Винничук Р., 2020: 47-58).

Однак сьогодні культове походження ляльок давно забуте. Так само і повоєнна критика пластикових ляльок-манекенів (їх критикували за те, що вони нав'язують дівчаткам дорослу сексуальність, меркантильність і прагнення до моди та гламуру) забуває про те, що ляльки-манекени від самого початку мали сумнівний стосунок до дитинства і не призначалися для дітей. У Європі Середніх віків і початку Нового часу знатні жінки колекціонували вбрані за модою мініатюрні манекени і обмінювалися ними. У такий спосіб поширювалася інформація про нові стилі в одязі та аксесуарах. Принагідно відмітимо, що перший запис про ляльку-манекен датується 1396 роком. Лялька була замовлена Роберу де Варену, кравцю французького двору Карла VI, для королеви Ізабелли Англійської. Згодом схожі моделі підносили як дипломатичні подарунки іспанській королеві Ізабеллі та Марії де Медичі. І лише коли манекени вичерпали своє модне призначення, їх віддали дітям.

Вивчення й узагальнення наукових джерел доводить, що виробництво іграшок було центральною частиною філософії та діяльності перших років Баухауса. Зауважимо на тому, що цій німецькій школі дизайну і мистецтва, що існувала на початку ХХ століття, присвячено чимало аналітичних праць дослідників, але важливий для Баухауса зв'язок між духом і об'єктом, між культурою і матерією поки залишається недостатньо вивченим. У перші роки існування школи головними джерелами доходу були іграшки, дитячі меблі та продукція ткацької майстерні, і (на відміну від дизайну тканин) дизайном іграшок займалися як чоловіки, так і жінки. У рамках виставкової моделі будинку Haus am Horn, збудованої Баухусом 1923 року, було представлено дерев'яний конструктор «Корабель» і зразок «Дитячої» (Kinderzimmer) студентки Альми Сідхофф-Бушер. Інші учасники Баухауса – Оскар Шлеммер, Гунта Штельцль, Йозеф Гартвіг – також проектували на переконання фахівців, вдалі іграшки. Багато

хто (і серед них було чимало чоловіків) створював іграшки разом зі своїми дітьми та для них – хоча тепер у біографіях художників, як правило, нехтують цими проектами. Варто зазначити, що прихильники ідей, закладених у моделі будинку Баухауса, не вважали, що гра обмежується виключно періодом дитинства. Попри того, що фінансове становище школи було нестабільним, все ж іграшки робилися не із суто прагматичних міркувань; не були вони й «побічним» продуктом створення творів мистецтва або дизайну в іншій галузі. Базуючись на письмових підтвердженнях можна стверджувати, що іграшки – це частина захоплення Баухауса духовними, художніми, педагогічними й абсолютно дорослими можливостями гри. Центральне ж місце в житті школи займав продуктивний потенціал ігрового досвіду. Цей поширений філософський підхід також лежав в основі легендарних святкувань та ігрищ, у яких брали участь студенти та викладачі. Оскільки предметом нашої дослідницької уваги стали деякі проблемні питання пов'язанні з дизайном дитячої іграшки та природний інтерес склав багатий, але часто недооцінений генеалогії дизайну іграшки а також ті почуття, які вони викликали у майстрів Баухауса. Такий підхід, на нашу думку, що дасть змогу поєднати матеріальне і філософське осмислення іграшкового дизайну і представити створені Баухаусом предмети в контексті повоєнного авангардного погляду на дитинство як поле для творчості. Така оптика передбачає тимчасову відмову від розгляду Баухауса як модерністського проекту. Окреслене ґрунтується на ідеї перемоги або поразки утопічних ідеалів, що існували на той час. У нашому розумінні доцільно творчо переосмислити історію школи і, немов дотримуючись концепції «не-навчання», відмовитися від канонічної історії мистецтва, в якій недостатньо досліджені ігрові предмети Баухауса. Нам, вдається цей підхід може виявитися вельми корисним для вивчення різноманітних сфер матеріальної культури та дитинства.

У науковій літературі, як правило, віддають перевагу вивченню живопису, фотографії, меблів та архітектури Баухауса, а тема іграшок висвітлена вкрай слабо. Майже не досліджувалися і зв'язки між іграшками, які були запатентовані, представлені на виставках і в масовому продажі, і тими іграшками, що призначалися для вузького кола (до прикладу, самої школи і сімей художників) Як стверджує авторка матеріалів у статті для каталогу виставки Баухауса в нью-йоркському Музеї сучасного мистецтва (Кристина Мерінг, 2009 р.), іграшковий дизайн – це нарратив, який, по суті,

«відправлений на смітник історії» (Ребуха Л.З, 2012: 53–62). Натомість слід визнати, що і масове, і приватне виробництво іграшок були невід’ємною частиною основної діяльності та філософії Баугауза, а не обмежувалися винятково дитячою сферою та побічними дріб’язковими експериментами, як нерідко їх уявляють. За Констатуємо, що впродовж останнього часу відбулися три важливі виставки із означеної проблематики. А саме: «Іграшки та модерністська традиція» в Канадському центрі архітектури (Toys and the Modernist Tradition, 1994), «Мистецтво – одна дитяча гра» в галереї Schirn Kunsthalle у Франкфурті (Kunst, Ein Kinderspiel, 2004) і «Століття дитини. Зростаємо в дизайні, 1900–2000» у нью-йоркському Музеї сучасного мистецтва (Century of the Child: Growing by Design, 2012). У контексті тематики цих виставок було включене елітне іграшкове виробництво Баугауса в загальний канон дитячого дизайну і модерністської думки. І хоча жодна з виставок не була присвячена виключно Баугаусу, все ж вони відкрили величезні можливості для подальшого дослідження у цьому напрямку. Доцільно зауважити, що з позицією у цьому плані з думкою Мерінга перегукується і слова куратора галереї Schirn Kunsthalle Макса Голлейна, який, зокрм, зазначив про таке: до проєкту «ця область була практично білою плямою». Критичної літератури про іграшковий дизайн Баугауса, яка б не обмежувалася дитячими меблями в школі та поза школою, дійсно мало на зображенні Альма Сідхофф-Бушер.

**Висновки.** Проведене дослідження підтвердило, що дизайн може відігравати неперевершену і, водночас, специфічну роль, позитивно впливаючи на відносини людини із технікою і природою. При швидко зростаючих у світовому масштабі проблемах екології особливо актуально форсувати розвиток концептуального мислення в дизайні. Натомість це екологічне мислення в дизайні, як установила проведене дослідження на часі, хоча й тільки зароджується. Принципово важливим і

зростаючим є значення тут має міждисциплінарна взаємодія дизайнерів з ученими, архітекторами, технологами та іншими фахівцями. Дизайн має активно висувати альтернативні рішення, посилювати їхню екологічність.

Доцільно при державній оцінці якості виробів і при розгляді конкурсних дизайнерських робіт, виходячи із певних критеріїв. А саме: раціонального використання матеріалу, економія ресурсів, довговічність і надійність. Важливо, щоб дизайн був орієнтований на досягнення гармонії між людиною, технікою і природою. Іграшка – це феномен (предмет) культури, виконаний з певного матеріалу, що володіє формою і змістом, значенням і сенсом.

Проведене дослідження довело, що доцільно вважати її необхідною вимогою до іграшки доцільно вважати її потенційну можливість стати предметом відповідної дії (діяльності) дитини. Вибираючи забаву, потрібно, з одного боку, орієнтуватися на вік (і, отже, провідний вид діяльності), а з іншого – прагнути до того, щоб у розпорядженні були всі види іграшок, що сприяють розвитку різних сфер життєдіяльності. Можливість (або неможливість) активної дії дитини залежить від багатьох якостей (наприклад від величини іграшки). Величезні м’які «тварини» (собаки, бегемоти, слони), які важко взяти в руки, не предмет дитячих дій. Ті ж м’які іграшки, але менших розмірів цілком можуть використовуватися в дитячій грі. Не менш суттєвими доречно вважати і технічні якості дитячої іграшки. Якщо кільця піраміди з великими труднощами надягають на стрижень, частини матрьошки зі скрипом з’єднуються один з одним, а колеса машинки погано прокручуються, дитина не може здійснювати з цими іграшками відповідні дії, хоча самі по собі ці види мають безсумнівне розвиваюче значення.

**Перспективи подальшого дослідження** порушеної проблеми лежать у площині вивчення дизайнерської своєрідності іграшки-конструктора.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Винничук Р. Природа креативності та її роль в освітньому процесі. *Вища школа.*, 2020. № 10 С. 47–58.
2. Менджерницька Д. В. Флерина про гру та іграшку. *Дошкільне виховання.* 2001. № 3. С. 15–24.
3. Мухіна В. С. Іграшка як засіб психічного розвитку дитини. *Питання психології.* 1988. № 2. 435 с.
4. Ребуха Л. З., Миськів О. В. Національний характер як формовив на національної ідеї. *Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. Серія психологічна.* 2012. № 2(2). С. 53–62.
5. Тарасов В. Біблійний символізм навколо ньютонівського яблука. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* 2020. № 3. С. 122–126. Рец. на кн. : Автопортрет з яблуком. Самопрезентація міфу : каталог виставки / куратор проєкту, [авт. тексту] Є. Котляр. Харків: ХДАДМ: Центр Сходознавства ХДАДМ, 2019. 80 с. : іл.

## REFERENCES

1. Vinnichuk R. Priroda kreativnosti ta YiYi rol v osvItnomu protsesi. [The nature of creativity and its role in the educational process]. High school, 2020, 10, 47–58 [in Ukrainian].
2. Mendzheritska D. V. Flerina pro gru ta igrashku. [Mendzherytska D. V. Flerina about play and toys]. Preschool education, 2001, 3, 126 [in Ukrainian].
3. Muhina V. S. Igrashka yak zasIb psihIchnogo rozvitku ditini. [A toy as a means of mental development of a child]. Issues of psychology, 1988, 2, 435 [in Ukrainian].
4. Rebuha, L. Z. & Muskiv, O. V. (2012). Natsionalnyi kharakter yak formoviyav natsionalnoi idei. [National character as a form of manifestation of national idea]. Naukovyi visnyk Lvivskoho derzhavnoho universytetu vnutrishnikh sprav. Seriiia psykholohichna, 2(2), 53–62 [In Ukrainian].
5. Tarasov, V. (2020). Bibliinyi symvolizm navkolo nyutonivskogo yabluka [Biblical symbolism around the Newtonian apple] [Review of the book Avtoportret z yablukom. Samoprezentatsiia mifu, by E. Kotlyar]. Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts, 3, 122–126 [In Ukrainian].