

**Верещагін Олег Юрійович,**

*аспірант кафедри філософії*

*Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди*

*orcid.org/0009-0006-2515-7698*

*vndesign.oleg@gmail.com*

**Федоренко Микола Олександрович,**

*кандидат філософських наук,*

*доцент кафедри суспільних наук*

*Національної музичної академії імені П. І. Чайковського*

*fed2000@ukr.net*

## **БАГАТОВИМІРНІСТЬ КУЛЬТУРНИХ РЕПРЕЗЕНТАЦІЙ ДИЗАЙНУ: ОСВІТНЬО-ВИХОВНИЙ ПОТЕНЦІАЛ**

Статтю присвячено дослідженню багатовимірності культурних репрезентацій дизайну. Основний акцент зроблено на освітньо-виховних можливостях дизайну у сучасних складноструктурованих контекстах. Показано, що розвиток промислового дизайну змінює й способи духовного та культурного виробництва. Доведено, що дизайн пронизує різні аспекти повсякденного життя, сприяючи самореалізації людини та формуванню її ціннісних орієнтацій, естетичного смаку та культури споживання. Сучасний дизайн і архітектура розглядаються як носії гуманістичного та етичного потенціалу, що віддає перевагу досвіду людей у їхньому антропогенному середовищі. У статті доводиться нагальна потреба активізації гуманістичних, освітніх і навіть терапевтичних аспектів дизайну. Ця актуальність пояснюється зростаючим впливом дизайну на глобальне суспільство та його здатністю гармонізувати існування. В статті вказується що надаючи численні можливості для самовираження, дизайн сприяє творчості та спонукає до самоаналізу, навіть під час звичайного споживання. На засадах міждисциплінарного синтезу, здійснений комплексний аналіз дизайну іграшки та обґрунтовується важливість якісних дизайнерських рішень у сфері промислового дизайну, споживачами якого є діти. Доведено, що для посилення освітньо-виховного потенціалу даного виду дизайну важливою є взаємодія дизайнерів, психологів та педагогів, бо в іншому випадку можна не досягти бажаного ефекту від продукту. Особливо важливо уникнути цієї загрози та виявити освітньо-виховну перспективність промислового дизайну у постіндустріальному суспільстві, яке надає широкі перспективи для реалізації людської креативності, але й посилює споживацьку активність, що може привести до капсулізації людини у світі речей.

**Ключові слова:** промисловий дизайн, дизайн іграшок, освітньо-виховний потенціал, філософія дизайну, людиновимірність, постіндустріальне суспільство.

---

**Vereshchagin Oleg,**  
*Postgraduate Student at the Department of Philosophy*  
*Kharkiv National Pedagogical University named after H.S. Skovoroda*  
*orcid.org/0009-0006-2515-7698*  
*vndesign.oleg@gmail.com*

**Fedorenko Oleksandrovych,**  
*Candidate of Sciences (Philosophy),*  
*Associate Professor of the Department of Social Sciences*  
*Tchaikovsky National Music Academy of Ukraine*  
*fed2000@ukr.net*

## MULTIDIMENSIONAL CULTURAL REPRESENTATIONS OF DESIGN: EDUCATIONAL POTENTIAL

The article focuses on the exploration of the multidimensional aspects of cultural representations within design. The primary emphasis lies in highlighting the educational and developmental possibilities of design within contemporary intricate contexts. It is demonstrated that the evolution of industrial design also transforms avenues for spiritual and cultural production. The article substantiates the notion that design permeates various facets of daily life, contributing to human self-realization and the formation of value orientations, aesthetic preferences, and consumer culture.

Contemporary design and architecture are positioned as carriers of humanistic and ethical potential, prioritizing individuals' experiences within their anthropocentric environments. The article advocates for the pressing necessity to activate the humanistic, educational, and even therapeutic dimensions of design. This relevance is underpinned by the escalating influence of design on global society and its potential to harmonize existence. It is highlighted that by offering numerous opportunities for self-expression, design fosters creativity and encourages introspection, even in routine consumption.

Through the lens of interdisciplinary synthesis, a comprehensive analysis of toy design is conducted, underscoring the significance of high-quality design solutions within the realm of industrial design, especially when the intended recipients are children. The article establishes that collaborative interactions among designers, psychologists, and educators are essential to amplify the educational potential of this design category. Neglecting such collaboration may hinder the intended impact of the products. This notion gains particular importance in recognizing the educational and developmental prospects of industrial design in a post-industrial society. This epoch offers extensive prospects for human creativity while also amplifying consumer activity, which holds the potential to immerse individuals within a materialistic world.

**Key words:** industrial design, toy design, educational potential, design philosophy, human dimension, post-industrial society.

**Постановка проблеми та її актуальність.** У сучасній повсякденній культурі дизайн відіграє значну роль, оскільки він не тільки наповнює повсякденну життєву рутину, але й відкриває нові виміри самореалізації людини, і впливає на світовідчуття. Але слід зазначити, що дизайн має багато форм репрезентації. Кожна з яких впливає на людину, на її самовідчуття, але найголовніше – стимулює її творчу активність. В цьому сенсі, сучасний дизайн та архітектура демонструють значний гуманістичний потенціал, фокусуючись на добробуті та досвіді людей у створеному середовищі. Безперечно, активізація гуманістичної, виховної і, навіть терапевтичної функції дизайну є нагальною потребою сьогодення. Свідченням чого

є, як зростаюче посилення впливу дизайну на життя людей в глобальному світі, так і розуміння людиною спроможності дизайну гармонізувати буття. Дизайн, пропонуючи людині нескінченну кількість форм саморепрезентації, сприяє розвитку креативності, спонукає людину до творчості та певних рефлексій навіть у пасивному стані споживання. Промисловий дизайн для людини постіндустріальної ери стає чимось набагато більшим ніж комфорт та естетика, в певному сенсі він є філософією її життя. Широкий діапазон смислів дизайну свідчить про можливість його практичного застосування в різних сферах матеріального і духовного буття людини. В даному дослідженні пропонується розглянути його освітньо-виховний потенціал.

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

Дизайн вже набув свого всебічного висвітлення у працях з технічної естетики, культурології, образотворчого мистецтва. Серед відомих дослідників Тоні Фрай, Ємма Фелтон, Алан Фінделі. Значний внесок у дослідження філософських аспектів дизайну, зокрема дизайн розглядається як духовно-практичний феномен, як культурна універсалія, як арт-терапія тощо, зробили українські дослідники, зокрема, Ю. Легенький, І. Риждова, Л. Роженчук, І. Бобровський, О. Бойчук, Л. Гнатюк та інші. Проте, дослідження освітньо-виховного потенціалу дизайну, зокрема промислового, досі залишається прогалиною у галузі філософської антропології, філософії культури та філософії освіти.

**Мета дослідження** полягає в виявленні багатовимірності культурних репрезентацій промислового дизайну у складноструктурованих контекстах, а також в осмисленні його освітньо-виховного потенціалу та ролі у стимулюванні творчої активності людини.

**Виклад основного матеріалу.** Поява сучасного промислового дизайну та архітектури ознаменувала вагомими змінами у способах матеріального та духовного буття людини. Це й створення нових об'єктів, нові форми організації простору, розширення меж естетики та творчості, акультурація людини тощо. Еволюціонуючи від традиційних ремесел та кустарного виробництва, промисловий дизайн зазнав впливу різних факторів, зокрема таких як: технологічний прогрес, урбанізація та зміна соціальної та культурної динаміки.

Якщо здійснити невеличкий історичний екскурс, то можна стверджувати, що значного поштовху у своєму розвитку промисловий дизайн зазнав наприкінці 19-го та на початку 20-го століть, промислова революція призвела до глибоких змін у виробничих процесах. Методи масового виробництва революціонізували спосіб виробництва товарів, зробивши їх більш доступними і дешевими. Цей зсув призвів до зародження промислового дизайну, який прагнув гармонійно поєднати естетику та функціональність. Такі дизайнери, як Генрі Дрейфус та Реймонд Льюїс були першопрохідцями у цьому напрямку, наголошуючи на обтічних формах та ергономічних міркуваннях. У 20-му столітті дизайн почав виходити за межі

національних кордонів, перетворюючись на глобальне явище. Виникнення естетичних тенденцій стало більш швидким і широким завдяки розвитку комунікації та транспорту. Дизайнерські виставки і публікації відіграли ключову роль у демонстрації та обміні інноваційними ідеями на міжнародному рівні. Відчувши дух часу, такі дизайнери, як Дітер Рамс та Чарльз і Рей Імз, створюючи продукти та простори, що відповідають людським потребам і бажанням, вплинули на розвиток дизайнерського мислення, започаткувавши концепт філософії дизайну. До якого долучилося багато талановитих дизайнерів, котрі зробили свій внесок у появу та розвиток сучасного промислового дизайну та архітектури. Це Вальтер Гропюс засновник школи Баугауз, яка сприяла інтеграції мистецтва, ремесла та технологій в дизайн-освіті та практиці; Ле Корбюзьє – започаткував міжнародний стиль, підкреслюючи чисті лінії, функціональний дизайн та використання нових матеріалів і методів будівництва; Френк Ллойд Райт – відомий своїм підходом до органічної архітектури, що інтегрує будівлі з їх природним оточенням; Ейлін Грей – впливова фігура в модерністському дизайні, особливо відома своїми меблями та дизайном інтер'єрів; Дітер Рамс – відомий своїми мінімалістичними та функціональними дизайнами для Braun та «Десятьма принципами гарного дизайну», які стали священною заповіддю для кожного дизайнера.

У дослідницькій традиції загальноприйнятим є розподіл дизайну на три основних види: графічний, промисловий, дизайн середовища. В останні роки робиться акцент на сталості, цей принцип став рушійною силою в дизайні та архітектурі. Ширяться практики, коли архітектурний процес може залучати громади до процесу проектування, надаючи людям право вибору дизайну у облаштуванні спільного середовища. Такий партисипативний підхід сприяє формуванню почуття власності та приналежності, посилюючи цінності співпраці та інклюзивності. Сучасний дизайн та архітектура можуть включати сталі практики, такі як енергоефективні технології та відновлюванні джерела ресурсів, сприяючи збереженню середовища для нащадків. Гуманізм прийшов на зміну цілеспрямованості модернізму та скептицизму постмодернізму з оновленою

прихильністю до етичних та екологічних міркувань. На цьому неодноразово наголошують дослідники, зокрема І. Рижова (Рижова І., 2006). Дизайнери тепер прагнуть створювати рішення, які є не лише естетично привабливими та функціональними, але й екологічно відповідальними та соціально свідомими. Цей зсув відображає ширше усвідомлення взаємопов'язаності глобальних і локальних проблем, а також на важливості залишити позитивну спадщину для майбутніх поколінь, зосередженість на дизайні та інноваціях, орієнтованих на людину.

Безперечно, поява сучасного промислового дизайну та архітектури була зумовлена технологічним прогресом, масовим виробництвом та глобальною взаємозалежністю. Розвиток дизайну витіснив традиційне ремісничє виробництво і став потужним інструментом поширення глобальних естетичних тенденцій у всьому світі.

У постіндустріальному суспільстві промисловий дизайн відіграє вирішальну роль у формуванні об'єктів і продуктів, з якими ми щодня взаємодіємо. Він зосереджений на створенні функціональних, орієнтованих на користувача та естетично привабливих дизайнів. Завдяки продуманим проектам промислові дизайнери підвищують зручність використання, безпеку та екологічність продуктів, впливають на формування культури споживання в суспільстві. Промисловий дизайн сприяє підвищенню якості життя та сталому розвитку, задовольняючи матеріальні та культурні потреби суспільства. Зосереджуючись на естетиці, функціональності та користувацькому досвіді, промисловий дизайн спонукає споживачів до належного осмислення власних потреб, морального та фінансового зобов'язання, стримування безмежного споживання та естетизації штучного довкілля.

Однак, повсякденне перебування людини у просторі дизайну є очевидністю, яка робить його буденним та майже непомітним атрибутом людського життя. Слід зазначити, що сутність дизайну амбівалентна, він одночасно містить в собі латентні імпульси, що можуть посилювати як конструктивний так і деструктивний аспект соціально-культурної природи людини. Під тиском споживацьких потреб людини, на кшталт – «мати все й відразу», самоосувається духовно-ціннісний, виховний

та функціональний потенціал дизайну. Саме тому, освітньо-виховний аспект дизайну доволі часто залишається поза увагою як пересічного споживача, так і дослідників. Хоча виховні можливості дизайну є незаперечним фактом.

Дизайн відіграє важливу роль у самореалізації та самовихованні людини, розвиває творчі і креативні здібності. Також, промисловий дизайн є надзвичайно значущим в еволюційному та цивілізаційному поступках людства. Доволі ілюстративним та наглядним в цьому сенсі є дизайн іграшок та розширення ігрових сценаріїв на дизайн для дорослої аудиторії.

Дизайн іграшок як окремий жанр промислового дизайну спрямований на освітню та навчальну роль. Дизайн іграшок має прямий вплив на розвиток дітей та набуття ними ігрового досвіду. Як зауважив Ерік Берн: «Кожен несе в собі маленького хлопчика чи дівчинку» (Берн Е., 2016, с. 12). Розвиваючі іграшки покращують когнітивні, моторні та соціальні навички, одночасно сприяючи творчості та уяві.

Дослідження ролі та функції іграшки в житті дитини є предметом спеціальних розвідок у педагогіці, психології та історії, які наголошують не тільки на виховній цінності іграшки, алей акцентують увагу на її дизайні, який не в останню чергу сприяє вистроюванню «первинних відношень» дитини з іграшкою. Адже, «цікаві за змістом і формою іграшки позитивно діють на психічний стан дитини, світосприймання, активізують життєвий тонус, що впливає на її здоров'я і фізичний розвиток» (Загарницька, 2011, с. 12). Розвиваючі іграшки, які заохочують дітей до рольової гри, дослідження та співпраці, сприяють їхньому інтелектуальному та соціальному розвитку. Загальновідомо, що перехід з дитинства до дорослого життя є важливим етапом у житті кожної людини. Цей перехід супроводжується змінами у соціальних ролях, поведінці, відповідальності та самоідентифікації. Іграшки можуть відігравати роль у підтримці цього переходу, допомагаючи дитині розвивати навички, які необхідні для дорослого життя, такі як: самостійність, творчість, співпраця та формування власної ідентичності, у тому числі й національної. Зокрема, роль іграшок та забав у формуванні національного характеру досліджував М. Грушевський (Грушевський М., 2011). Дуже важливим у вихованні, скажімо, «маленьких українців» використовувати у дизайні іграшок

етнічні мотиви, одягати ляльок в національні костюми, вводити національні елементи в різноманітні ігрові простори. Але не менш важливим є формування позитивного сприйняття надбань інших культур саме через іграшки. Творча взаємодія у ранньому віці з різними стилями дизайну також може сприяти співпереживанню та розумінню кодів інших культур. Коли маленькі споживачі вчаться з дитинства цінувати дизайни різних культур, вони привчаються розуміти та поважати Чуже, а не зазіхати на нього. Саме дизайнер іграшки опосередковано стає тією людиною, яка впливає на виховний процес. Дуже важливо розуміти, що «іграшка як створений дорослими для розвитку дітей предмет культури має освітнє і виховнє значення лише тоді коли використовується за призначенням. Дитина повинна розуміти іграшку, хотіти з нею творчо діяти» (Загарницька, 2011, с. 12). Навички, які дитина отримує взаємодіючи з іграшками виконують важливу функцію й у дорослому житті. Зокрема це стосується сексуального виховання. В цьому сенсі дизайн іграшок кидає виклик гендерним стереотипам і сприяти інклюзивності, створюючи іграшки, які задовольняють різноманітні уявлення про норму.

Безперечно, дизайн іграшок відіграє важливу роль у формуванні у дитини уявлень про красу, функціональність, практичність. Шляхом фокусу на візуальній привабливості, інтуїтивній функціональності, ідентичності продукту, сталості та культурних впливах, дизайн покращує у дитини споживацький досвід, сприяє свідомому прийняттю рішень та розвиває творчу активність.

Саме тому, іграшки та ігрові прийоми дуже активно використовуються у навчанні та вихованні школярів молодшого віку. Начальні заклади, в яких ігрові форми навчання визначають дизайн і філософію навчальних планів, мають високий рейтинг серед навчальних закладів та користуються особливою популярністю у батьків. Навчання через ігри широко популяризується на віртуальних освітніх майданчиках, зокрема це освітньо-виховні проекти НУШ, дистанційні онлайн-школи «Альтернатива» та «Оптима» тощо.

Підсумовуючи варто зазначити, що іграшки, гра, ігрові форми взаємодії мають велике значення як для дітей так і дорослих. Розвиваючи та зміцнюючи емоційний інтелект людства, гра є вагомим складовим цивілізаційних поступів,

відбиває розвиток людства та є важливим джерелом культурної спадщини народу.

Феномен гри детально аналізується в фундаментальній праці Й. Гейзінга *Homo Ludens* (1938). Якщо ми поширимо цю концепцію на дизайн, який можна розглядати як гру в наслідування в деяких аспектах, є потенціал для навчання через сам процес проектування. Ігрові елементи можуть бути цікавими як при створенні проектів, так і при використовуванні результатів праці дизайнерів. По суті, специфіка дизайнерської професії зумовлюється тим, що вона у певному сенсі є грою. Для дизайнера, щоб створити новий продукт, важливо схопити суть простого у складному та навпаки – у складному побачити просте.

Дизайн, як і багато творчих процесів, передбачає спостереження, наслідування, експериментування та повторення. У цьому сенсі він має деякі спільні елементи з іграми. Дизайнери часто аналізують існуючі проекти, імітують їх успішні аспекти та породжують інновації. Утворення таких концептуальних паралелей нагадує спосіб, яким гравці навчаються та адаптують нові стратегії в грі.

Незважаючи на той факт, що Ерік Берн, не розглядав у своїх теоріях зв'язок між дизайном та іграми, він розробляє своєрідний дизайн людської поведінки та моделей спілкування, визначаючи його базис. Він пише: «Матеріальне програмування виникає від мінливостей, що з'являються під час діяльності із зовнішньою реальністю. Воно цікаве нам лише тому, що створює основу (підґрунтя) для... визнання та інших, більш складних форм соціальних зв'язків» (Берн Е., 2016, с. 12). Зосередження Берна на транзакційних взаємодіях, его-станах і сценаріях можна інтерпретувати паралельно з ітеративним і стратегічним мисленням, яке використовують дизайнери, навчаючись на своїх дизайнерських викликах.

Стилізація в дизайні передбачає навмисне використання візуальних елементів, таких як форма, колір і текстура, для створення характерної естетики. Стилізацію можна розглядати як форму гри в дизайні, де дизайнери експериментують з різними візуальними компонентами для досягнення бажаного ефекту. Це грайливе експериментування водночас розширює творчу уяву дизайнера і доводить до автоматизму механічні навички. В цьому й полягає

професіоналізм дизайнера.

Така професійна компетентність особливо важлива для фахівців у сфері медіа дизайну. Адже, гра в контексті медіа дизайну виходить за рамки простої розваги. Це спосіб дослідження, що розширює межі традиційного мислення та заохочує до розробки нових ідей. Цей тип гри в дизайні сприяє розвитку креативності, здатності до адаптації та відкритості до набуття нового досвіду. Коли дизайнери беруть участь у ігрових процесах проектування, вони, ймовірно, відкривають нові можливості та унікальні рішення, що, у свою чергу, сприяє їхньому зростанню та розвитку як особистості. «Твердження, що основна частина соціальної діяльності складається з ігор, не обов'язково означає, що це здебільшого «весело» або що сторони несерйозно ставляться до відносин» (Берн Е., 2016, с. 15). Ця теза, наглядно демонструє логіку взаємодії, виробників та споживачів в сфері промислового дизайну, яка утворюється за принципом рольової гри. Вона дозволяє відтворити та простежити виховний потенціал промислового дизайну. Дизайнери іграшок, меблів, одягу тощо намагаються створити, навіть в звичайних матеріалах, формах і конструкціях, ексклюзивні і самобутні речі, залучаючи споживачів до естетики повсякденного буття. В свою чергу споживачі, які активно дотримуються певних стилів та споживчих стратегій, занурюючись в світ дизайнерських пропозицій, долучаються до своєї рольової гри, правила якої встановлюються не тільки балансом ціни/якості, але й глибинними смислами – навчання та розвитку.

Зауважу, що споживачі досить часто обирають певні стилі дизайну, намагаючись в них віднайти співзвучність зі своїм характером, ціннісними переконаннями та естетикою і філософією власної душі. Приєднуючись до певного естетичного або дизайнерського руху, вони самовиражаються у такий спосіб. Цей процес схожий на вибір ролі в рольовій грі, де люди обирають персонаж, який відображає власну природну суть. Цей вибір може бути зроблений несвідомо, або навпаки, людина свідомо проектує в собі того ким вона хоче здаватися. Але як в першому, так і другому випадку промисловий дизайн дозволяє людині стилізувати власне життя на свій смак. Контакти з різними стилями дизайну розширюють у споживачів

різнопланові знання: про історичні та культурні контексти, принципи дизайну та візуальну мову, пов'язану з цими стилями. Цей процес навчання передбачає дослідження, спостереження та критичне мислення, які також є ключовими елементами навчальних ігор. Так само, як гравці в грі дізнаються про механізми та правила, споживачі занурюються в тонкощі стилів дизайну, навчаються аналізувати та оцінювати дизайн з різних точок зору. Подібно до того, як персонажі в рольових іграх пристосовуються до різних сценаріїв і викликів, споживачі, які експериментують з різними стилями дизайну, або споживчої поведінки, розширюють свої адаптаційні можливості. Це вимагає від людини вміння творчо синтезувати елементи з різних джерел, креативно мислити та виходити за межі формалізованої й стандартизованої широким загалом культури споживання. Ця здатність до адаптації та творчий пошук сприяє самореалізації та розширенню особистісного простору комунікації.

**Висновки.** В цілому, дизайн – це потужний виховний інструмент, який може перетворювати ідеї на конкретні або нематеріальні прояви. Він може впливати на наше оточення, впливати на наші вчинки та відображати наші цінності. Широкий діапазон смислів дизайну свідчить не тільки про можливість його практичного застосування в різних сферах матеріального і духовного буття людини, але й про його освітньо-виховний потенціал. Оскільки промисловий дизайн глибоко пов'язаний з культурними та соціальними контекстами, то для розкриття його виховної функції важливою є творча взаємодія з дизайнерами та їх дизайн-проектами спеціалістів з педагогічної та психологічної галузі. Особливо важливим таке партнерство є при створенні продукції для дітей. Продукти, що включають елементи місцевих традицій, естетики або культурних послань, можуть навчати споживачів про різні культури та сприяти усвідомленню різноманітності. Відкритість споживачів до різноманітних дизайнерських проект-програм симулює творчу активність у людини, впливає на формування культури смаку та культури споживання. Отже, шляхом усвідомленого та відповідального підходу до дизайну ми можемо створити кращий світ, що є естетично привабливим, функціональним та значущим для всіх.

**Список використаних джерел:**

1. Берн, Е. (2016). Ігри, у які грають люди. Книжковий клуб «Клуб Сімейного Дозвілля».
2. Гейзінга, Й. (1994). Homo Ludens. Київ. «Основи».
3. Грушевський, М. (2011). Дитина у звичаях і віруваннях українського народу. Київ. Вид-во Либідь.
4. Загарницька, І.І. (2011). Роль сучасних іграшок в житті дитини. *Нова парадигма, Зб наук. праць*. К. Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова. Вип. 103. С. 11–17.
5. Ришова І.С. (2006). Філософія дизайну: теоретико-методологічні засади. ЗНТУ.
6. Felton, E., Zelenko, O., & Vaughan, S. (Eds.). (2013). *Design and ethics: Reflections on practice*. Routledge.
7. Fry, T., & Nocek, A. (Eds.). (2020). *Design in Crisis: New Worlds, Philosophies and Practices*. Routledge.
8. Findeli, A. (1994). *Design Issues: History, Theory, Criticism*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. Volume: 10, Issue: 2, pp. 49–68.
9. Fry, T. (2004). The voice of sustainment: Design ethics as futuring. *Design Philosophy Papers*, 2(2), 145–156.

**References:**

1. Bern, E. (2016). Ihry, u yaki hrayut' liudy [Games People Play]. Knyzhkovyi klub "Klub Simeinoho Dozvilla" [in Ukrainian].
2. Heyzinh, Y. (1994). Homo Ludens. Kyiv. "Osnovy". [in Ukrainian].
3. Hrushevskiy, M. (2011). Dyty na u zvychaiakh i viruvanniakh ukrains'koho narodu. Kyiv. Vyd-vo Lybid [in Ukrainian].
4. Zaharnytska, I.I. (2011). Rol' suchasnykh ihra shok v zhytti dytyny. Nova paradyhma, Zbirnyk naukovykh prats'. Kyiv. Vyd-vo NPU imeni M. P. Drahomanova. Vyp. 103. S. 11–17 [in Ukrainian].
5. Ryzhova, I.S. (2006). Filosofii dyzainu: teoretyko-metodolohichni zasady. ZNTU [in Ukrainian].
6. Felton, E., Zelenko, O., & Vaughan, S. (Eds.). (2013). *Design and Ethics: Reflections on Practice*. Routledge [in English].
7. Fry, T., & Nocek, A. (Eds.). (2020). *Design in Crisis: New Worlds, Philosophies, and Practices*. Routledge [in English].
8. Findeli, A. (1994). *Design Issues: History, Theory, Criticism*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. Volume: 10, Issue: 2, pp. 49–68 [in English].
9. Fry, T. (2004). The voice of sustainment: Design ethics as futuring. *Design Philosophy Papers*, 2(2), 145–156 [in English].