

15. Kukhar-Onyshko, N. A. and Pivorovich, V. B. (2002), *Zhizn' i smert' svetleyshego knyazyia Potemkina Grigoriya Aleksandrovicha* [Life and death of the Most Serene Prince Potemkin Grigory Alexandrovich], Mykolaiv, "Vozmozhnosti Kimmerii". (in Russian).
16. Likhachev, D. S. (1982), *Poeziya sadov: K semantike sadovo-parkovykh stiley* [Poetry of Gardens: To the Semantics of Garden and Park Styles], Leningrad, Iskusstvo. (in Russian).
17. Palentreer, S. N. (2003), *Sadovo-parkovoe i landshaftnoe iskusstvo* [Garden, Park and landscape art], Moscow, Moscow State Forest University. (in Russian).
18. Ponomarenko, N. V. (2010), *Korol' Vitovt* [The King Vytautas], Mykolaiv, Izdatel'stvo Iriny Gudym. (in Russian).
19. Sokol'skaya, O. B. (2004), *Istoriya sadovo-parkovogo iskusstva* [The history of landscape art], Moscow, INFRA-M. (in Russian).
20. Sokol'skaya, O. B. (2013), *Sadovo-parkovoe iskusstvo. Formirovanie i razvitie* [Garden and park art. Formation and development], Moscow, Lan. (in Russian).
21. Shatrov, M. (1969), *Stranitsy kamennoy knigi: 60 pamyatnykh mest Dnepropetrovska* [Pages of the stone book: 60 memorable places of Dnipropetrovsk]. – Dnepropetrovsk, Promin. (in Russian).
22. Yavornytskyi, D. I. (1929), *Do istorii stepovoi Ukrainy (zbirnyk dokumentiv i materialiv)* [To the history of the steppe Ukraine (collection of documents and materials)], Dnipropetrovsk. (in Ukrainian).
23. An Encyclopedia of Gardening; comprising the theory and practice of horticulture, floriculture, arboriculture, and landscape-gardening... (1822), By J. C. Loudon, London, Printed for Longman, Hurst, Rees, Orme, and Brown, Paternoster-Row, 1276 p. (in English).
24. The Landscape Gardening and Landscape Architecture of the Late Humphry Repton, esq. (1840), By J.C. Loudon, London, Printed for the editor, and sold by Longman & Co. and A. & C. Black, Edinburgh, 2073 p. (in English).
25. Thomas Hinde (1987), *Capability Brown: The Story of a Master Gardener*, New York, W. W. Norton. (in English).

УДК 72.012:37.018.3 (045)

**Анна Коваль-Цепова**

**ВИКОРИСТАННЯ ПРИНЦИПУ ГРИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ  
РОЗВИВАЮЧОГО АРХІТЕКТУРНО-ХУДОЖНЬОГО СЕРЕДОВИЩА  
В ЗАКЛАДАХ СОЦІАЛЬНОГО ЗАХИСТУ ДІТЕЙ**

*У статті розглянуті особливості використання естетичних принципів гри в дизайні інтер'єрів спеціалізованих закладів соціального захисту дітей. Проаналізовано вплив ігрового методу на їх психічний розвиток. Акцентовано увагу на способах створення ігрових емоцій і межах використання ігрового методу в даних інтер'єрах.*

**Ключові слова:** *принцип гри, дизайн, інтер'єр, соціальний захист, психічний розвиток дітей.*

**Анна Коваль-Цепова**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИНЦИПА ИГРЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ  
РАЗВИВАЮЩЕЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННОЙ СРЕДЫ  
В УЧРЕЖДЕНИЯХ СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ ДЕТЕЙ**

*В статье рассматриваются особенности использования эстетических принципов игры в дизайне интерьеров специализированных учреждений социальной защиты детей. Анализируется влияние игрового метода на их психическое развитие. Акцентируется внимание*

на способах создания игровых эмоций и границах использования игрового метода в данных интерьерах.

**Ключевые слова:** принцип игры, дизайн, интерьер, социальная защита, психическое развитие детей.

Anna Koval-Tsepova

**USE OF THE GAME PRINCIPLE FOR CREATION  
OF THE DEVELOPING ARCHITECTURAL-ART ENVIRONMENT  
IN INSTITUTIONS FOR CHILDREN WHO REQUIRE SOCIAL PROTECTION**

*This article represents features of using esthetic game methods in interior design of specialized institutions for children who require social protection. Influence of architectural and artistic environment on development and personalities formation of children's who live there is investigated. It is established, that conceptual interior image can eliminate feeling of tension and also promote the recovery of lost esthetic harmony between person's inner world and environment. New psychological and esthetic aims appear in game principle of modern interior design. In a particular, overcoming emotional deficiency and feeling of loneliness of the child in the technogenic world is important for children who live in specialized institutions for children who require social rehabilitation.*

*The game element of subject design and interior design is presented in modern designer's works: F. Stark, K. Rashid, J. Morrison, S. Bergne, J. Artfield, M. Newson, R. Arad, T. Sally.*

*On the basis of foreign and domestic design experience it is possible to distinguish the main methods of the game principle for specialized institutions for children who require social protection.*

*For creation of the evaluative architectural and artistic environment the following methods of the game principle are used: allegorical, metaphorical, fairy-tale, symbolical, ironical. The attention is focused on ways of game emotions creation and limits of game method usage in these interiors.*

*Features of game method influence in interior design of specialized institutions for children who require social rehabilitation on physiological and psychological development of children who live there are analyzed. The evaluative environment where the game method of interior design is used causes feeling of joy, the emotional positive relation to child care facility and personnel in little inhabitants. It stimulates the desire to develop, enriches with new impressions and knowledge, stimulates the intellectual and physical development of children.*

*Psychology and pedagogical criteria to which there has to correspond the game method of a children's environment are defined. In interiors of specialized institutions such criteria are: systemacity, multifunctionality, ratio of scale and child, transformation, modularity and also compliance to the level of psychological development of the child.*

*At the beginning of the XX century the game theory of culture becomes one of the leading culturological concepts, the so-called "game principle" in culture extends. Spheres of a culturology, philosophy, history, pedagogics, architecture and design covers a problem of game aspect.*

*It is established that the allegorical method in interior design of children social protection institutions is actively used as a training element which helps children with help of allegorical form to acquire the main knowledge of the world around. The metaphorical method, when using in interior design, contributes to the development to imagination at children and also develops their knowledge. The fairy-tale method in architectural-art image of interiors in institutions of children social protection helps to create an illusory environment which protects and raises the child's self-assessment. Symbolical and ironical methods, as more difficult for understanding of the child, can be used for the senior age group of children. As symbols the positive elements of state history or society which have already settled in the course of children education (flags, the coats of arms, medals, crowns) can be used.*

**Key words:** principle game, design, interior, social protection, child's mental health.

При дослідженні особливостей впливу навколишнього середовища на розвиток і становлення особистості дітей, які проживають у закладах соціального захисту важливо

проаналізувати вплив принципу гри в дизайні інтер'єрів. Поняття ігрового принципу в архітектурі пов'язували переважно з мистецтвом постмодерну. Однак ще М. Бехтин у своїх працях згадував про ігровий характер культури середньовіччя, а О. Фрейденберг та Ф. Лосєв відзначали ігрові й агональні аспекти культури античності [13, с. 32].

На початку ХХ століття ігрова теорія культури стала однією з провідних культурологічних концепцій, поширився так званий "ігровий принцип" у культурі. Основними представниками цієї теорії були М. Гайдеггер, О. Шпенглер, Е. Фінк, Х. Ортега-і-Гассет, Й. Гейзинга, Г. Гадамер, а також А. Гуревич і М. Каган. Роботу Й. Гейзинга "Homo Ludens" можна вважати фундаментом даної концепції, де автор підкреслив, що кожен вид людської діяльності обов'язково охоплює ігровий елемент [12]. Е. Фінк досліджував гру на рівні основних феноменів людського буття, поряд зі смертю, любов'ю, роботою і владою.

У дизайні останніх кількох десятиліть простежуються характерні важливі зміни, що не залишилися без уваги дослідників. Дані положення вивчає Е. Жердев у дисертації "Метафора в дизайні: Теорія і практика". Автор акцентував увагу на ціннісній інноваційній значимості метафори на основі перенесення особливостей різних соціокультурних та природних явищ життя людини на утилітарну форму об'єкта, для досягнення несподіваного, іноді парадоксального візуального ефекту, що в результаті викликає загострений інтерес до конкретної речі у споживача [6, с. 4].

О. Халіулліна досліджувала гендерний фактор у дизайні предметного середовища. Вона наголосила на тому, що гендерний фактор у дизайні має культурно-символічний сенс і метафорично пов'язаний з художньо-образними аспектами проектування. Також відзначила ефективність реалізації принципів і методів дизайн-проекування з урахуванням взаємозв'язку гендерної асиметрії зі засобами художньо-образної виразності (лінія, форма, колір, метафора) [11, с. 8].

Н. Каравацька у своїй публікації зазначила, що завдяки принципу гри в дизайні досягають незвичайних емоційних змістових значень і шукають нові способи формоутворення, що приводить до переосмислення традиційної, суто функціональної спрямованості дизайну [7, с. 219].

Теоретичні дослідження Е. Войтишек про ігрові традиції в духовній культурі Японії мають важливе значення при дослідженні ігрового аспекту в дизайні інтер'єру. В її роботі розглянуто художні критерії інтелектуальних розваг й ігрового інструментарію мистецтва чаю, складання пахоців та квіткових композицій, які є основою елітарних мистецтв і займають величезне місце в культурі Китаю, Кореї і Японії [4]. Витоки інтер'єрного дизайну зароджувалися, коли велику популярність мали спеціальні змагання на зіставлення предметів побуту, використовувані при складанні квіткових композицій. Сьогодні ігрову практику даного мистецтва збагачено. Сучасні школи ікебани, залишаючись у руслі традицій і накопиченого досвіду, по-новому осмислюють можливості та перспективи, пов'язані з освоєнням класичної спадщини [4, с. 40].

Психолого-педагогічний супровід як умову компенсування стану психічної депривації у дітей-сиріт вивчає В. Басюк [2]. У дисертаційному дослідженні Л. Нуретдинова розглянула питання гуманізації виховного простору дитячого будинку [9]. Значний період свого життя присвятила різнобічним науковим пошукам у сфері розвиваючого предметно-ігрового середовища С. Новоселова [8].

Вагомим внеском у дослідження дизайну інтер'єру та ігрового середовища є дисертація Ю. Бондарчук. Так, у її роботі "Принципи проектування дитячого ігрового середовища в закладах громадського призначення" визначено основні види ігрової діяльності дітей у різних типах закладів громадського призначення та окреслено основні функції дитячого ігрового середовища у системі поліфункціональних громадських закладів. Обґрунтовано типологічну залежність спеціалізованого дитячого ігрового середовища та ігрових потреб дітей від функцій ігор [3, с. 95–96]. У згаданій роботі йдеться, що такі ігрові функції, як групова комунікативна, соціокультурна, діагностично-терапевтична та функція самореалізації є характерними для закладів і громадського призначення, і соціального захисту. Отже, їх можливо використовувати при створенні архітектурно-художнього середовища спеціалізованих дитячих закладів з метою

забезпечення всебічного розвитку дитини та створення сприятливих умов для її подальшої соціальної адаптації.

Ігровий елемент у предметному дизайні, а також у дизайні інтер'єрів, характерний і для робіт сучасних дизайнерів-практиків, серед яких Ф. Старк, К. Рашид, Дж. Морісон, С. Бергне, Дж. Артфілд, М. Ньюсон, Р. Арад, Ф. і У. Кампана, Т. Саллі та ін.

Мета статті – визначити та дослідити особливості використання принципу гри для створення архітектурно-художнього образу інтер'єрів закладів соціального захисту дітей, зкцентувати увагу на різних прийомах створення ігрових емоцій і межах використання їх в інтер'єрах для дітей, проаналізувати вплив принципу гри на фізичний і психічний розвиток дітей, які проживають у даних установах.

Особливістю в архітектурно-художньому вирішенні інтер'єрів є схильність перетворення у сферу самовираження художника, дизайнера й архітектора, яка має яскраво виявлені авторські засади й охоплює всі ознаки гри, як їх описав Й. Гейзінга. Відбувається перехід від класичного дизайну до постмодерністичного, або ж від функції до метафори, яка сприяє яскравішому прояву саме ігрових тенденцій у даному виді людської діяльності [7, с. 215].

Проектна практика гри виникла не тільки в контексті підвищеної інтелектуальності; вона є реакцією на соціальні процеси, зокрема – технологізацію сучасного світу. Проектна культура постмодернізму, саме завдяки орієнтуванню на гуманізацію середовища життєдіяльності людини, створює компроміс між технікою та гуманітарною культурою. Ігрові форми архітектурно-художнього середовища спонукають до контакту, вводять у ігровий простір і насичують комунікативними якостями середовище в цілому [1, с. 31].

В ігровому принципі сучасного дизайну інтер'єрів виникають нові, суто естетичні цілі, однією з яких є подолання емоційного дефіциту та відчуття самотності людини в техногенному світі. Архітектурно-художній образ інтер'єрів набуває функції нівелювання відчуття тривоги, сприяє відновленню втраченої естетичної гармонії людини з навколишнім середовищем, апелюючи до внутрішнього світу людини [7, с. 216].

Сучасні дослідники розглядають розвиваюче предметне середовище як систему матеріальних об'єктів діяльності дитини, що функціонально моделює зміст її духовного та фізичного розвитку. Збагачене середовище передбачає єдність соціальних і природних засобів забезпечення її повноцінної життєдіяльності. Сюди відносять архітектурно-ландшафтні та природничо-екологічні об'єкти; художні студії; ігровий і спортивний майданчики; конструктори; тематичні набори іграшок, посібників; аудіовізуальні та інформаційні засоби виховання і навчання. Всі елементи розвиваючого середовища покликані забезпечувати та стимулювати вільний вибір і динамічну зміну видів діяльності дитини.

Предметно-розвиваюче середовище – одна з важливих умов повноцінного розвитку дитини. Але, на жаль, більшість закладів соціального захисту дітей України потребують різного роду реконструкцій для створення оптимальних умов проживання дітей. Нові проектні пропозиції та дизайн-концепції, розроблені безпосередньо для інтер'єрів даних закладів, спрямовані на забезпечення ефективного впливу архітектурно-художнього образу, сприяння різнобічному розвитку дітей, а також на забезпечення комфортного психо-емоційного стану під час перебування їх у приміщеннях. Таким чином, багатофункціональність, системність, трансформування, модульність, ергономічність, відповідність психологічного розвитку дитини служать тими психолого-педагогічними критеріями, що є необхідними складовими розвиваючого дитячого середовища. Адже дитина повинна вільно перетворювати свій ігровий простір залежно від власних та колективних тематичних вподобань і самостійно адаптувати предметно-ігрове середовище до творчих задумів.

Нині методики раннього розвитку можна умовно поділити на дві групи: методики, спрямовані на розвиток фізичної активності, а також основні методики (навчальні й творчі). В сучасних установах соціального захисту дітей використовують методики М. Монтесорі, М. Зайцева, Р. Домана, Вальдорфську систему, метод С. Лупан, М. Ібука та ін.

Одним з важливих принципів архітектурно-художнього вирішення інтер'єрів закладів соціального захисту дітей, в якому застосовують зазначені педагогічні методики, є наявність

оптимальної кількості стимуляторів для розвитку дитячого інтелекту та фізичного розвитку, які представлені ігровим методом дизайну інтер'єру.

Ігровий метод стає підґрунтям нових видів дизайну; так, наприклад, арт-дизайну, який також використовують у промисловому дизайні, дизайні реклами, графічному дизайні, дизайні інтер'єру. Отже, можливо вважати ігровий метод фундаментальною естетичною характеристикою сучасного дизайну [7, с. 219].

Важливим виховним фактором є наявність ігрового елемента в дизайні інтер'єру для дітей. Гра, як змістовна частина духовного світу дитини, має величезний вплив на формування світогляду, а також допомагає корегуванню моральних принципів дітей. Використовуючи різні види ігрового підходу в дизайні інтер'єрів закладів соціального захисту дітей, можливе створення доброзичливого середовища, яке допомагає, захищає, протистоїть реальному жорстокому світу, де безпритульна дитина вже набула негативного досвіду.

Таким чином, можна зазначити, що для забезпечення швидкоплинних потреб дитини необхідно враховувати і забезпечити ряд якісних показників, яким елементи дизайну інтер'єрів закладів соціального захисту дітей мають відповідати. Предмети меблів та обладнання, огорожувальні поверхні та конструкції, декоративні елементи дизайну інтер'єрів повинні бути інформативними, емоційними, втілювати у собі пізнавальну й емоційну новизну.

Узагальнюючи світовий та вітчизняний досвід проектування, можливо виділити наступні методи принципу гри при формуванні й створенні розвиваючого архітектурно-художнього середовища в закладах соціального захисту дітей: алегоричний, метафоричний, казковий, символічний, іронічний.

Алегоричний метод активно використовують, як елемент навчання, котрий допомагає засвоїти дітям в алегоричній формі основні знання про навколишній світ. Метафоричний метод, при використанні у дизайні інтер'єрів даних закладів, сприяє розвитку уяви у дітей, розвиває і поглиблює уже набуті їхні знання. Прикладами можуть бути предмети дизайну та меблі, що нагадують за формою або кольоровою гамою рослини, птахів, звірів. Казковий метод в архітектурно-художньому образі інтер'єрів закладів соціального захисту дітей допомагає створювати ілюзорне середовище, яке захищає та підвищує самооцінку дитини. Тут активно використовують позитивні риси казкових героїв, які спроможні подолати будь-які життєві перешкоди (можливе використання в різних прийомах дизайну інтер'єрів, серед яких – декоративні панно з казковими персонажами, рельєфні композиції, форма меблів тощо).

Максимально адаптований простір для творчої і самостійної діяльності різновікових мешканців має бути в інтер'єрах ігрових кімнат закладів соціального захисту дітей. У кімнаті для ігор даних установ можливе використання ігрового принципу за допомогою настінних розписів на тему живої природи, на прикладі різних рослин. Особливістю даної концепції є одночасне використання кількох методів ігрового підходу в дизайні інтер'єру, зокрема казкового, метафоричного й алегоричного. Гіперболізація розмірів рослин створює ілюзію казки і, разом з тим, може служити наочним візуальним посібником з ботаніки для дітей (рис. 1).

Як головний функціональний акцент доцільно використовувати м'який диван, котрий може змінювати форму, бо складається з однакових за розмірами модулів. Можливість пересування мобільного обладнання, його комбінації і моделювання збагачують досвід дитини, розвивають просторове мислення, надають основу для організації дослідницької діяльності [5, с. 48].

Прикладом гри в архітектурній композиції слід визначити принцип ритмічного повтору. Ритм вибудовують на контрасті двох опозиційних засад (напруга та розрядка і багаторазовому повторі цього протиборства). Ритмічний ряд використовують в архітектурі, як правило, для концентрації уваги глядача на певній домінанті [13, с. 8]. Домінанти – це основні в конкретному просторі компоненти, які контрастно відрізняються в навколишньому середовищі наступними параметрами: розмірами, формою, кольором [10, с. 66]. Прикладом одночасного використання казкового методу та ритму в архітектурно-художньому образі інтер'єрів закладів соціального захисту дітей може бути декоративне панно з колоритними персонажами та обрамлення з ритмічним повтором.



*Рис. 1. Пропозиція автора з одночасним використанням кількох методів ігрового підходу в дизайні інтер'єру закладів соціального захисту дітей (Соціально-реабілітаційний центр при МБФ “Батьківський Дім” у с. Петрівське Київської обл.)*

Символічний та іронічний методи, як складніші для розуміння дитини, можуть бути використані для дітей старшої вікової групи. Як символи можна використовувати вже усталені, у процесі виховання дітей, позитивні елементи історії, держави або суспільства (прапори, герби, медалі, корони тощо). Іронічний метод допомагає створенню вільної, позитивної, комфортної атмосфери. Але разом з тим даний метод необхідно використовуватися вкрай обережно, з огляду на вразливу психіку безпритульних дітей.

У ході науково-дослідної праці автор статті розробив у Київському міському будинку дитини “Берізка”, пропозиції щодо архітектурно-художнього вирішення дитячих ігрових зон (терас), де були використані проєктні пропозиції щодо використання ігрового методу при концептуальному облаштуванні дитячих майданчиків. У декоративному розписі чотирьох дитячих майданчиків, які найбільше потребували стилістичного завершення та візуальної виразності, були використані казковий і метафоричний прийом ігрового методу в дизайні. При цьому застосовували ергономічний та екологічний підходи до вибору конструктивного рішення і матеріалів використання. Також узгоджували відповідність кольорового рішення елементів розвиваючого навколишнього середовища та вікових особливостей дітей. Провідною була казково-метафорична тематика літературних творів, добре відомих дітям, а саме: “Курочка-Ряба”, “Колобок”, “Рукавичка”, “Два Півники”. Вік дітей, які відпочивали на даних майданчиках, був 4–5 років, але в групах поряд зі здоровими дітьми були присутні діти із синдромом Дауна. Позаяк це захворювання уповільнює розвиток організму на 2–3 роки, саме такі казки були обрані для основного концептуального рішення літніх терас (рис. 2).

Розвиваюче архітектурно-художнє середовище, з використанням ігрового методу дизайну в інтер'єрах спеціалізованих закладів соціального захисту дітей, викликає у дитини почуття радості, емоційне позитивне ставлення до дитячого закладу та персоналу, бажання розвиватися, збагачує новими враженнями і знаннями, спонукає до активної творчої діяльності, сприяє інтелектуальному та фізичному розвитку дітей.

Дане середовище має відповідати наступним психолого-педагогічним критеріям: системність, багатофункціональність, відповідність антропоморфним показникам дитини, трансформування, модульність, відповідність рівневі психологічного розвитку дитини.



*Рис. 2. Пропозиція автора щодо використання казково-метафоричної тематики для дитячих терас на тему “Колобок” та “Два півники” (Київський міський будинок дитини “Берізка”)*

На основі світового та вітчизняного досвіду проектування можливо виділити наступні методи ігрового принципу при створенні розвиваючого архітектурно-художнього середовища в закладах соціального захисту дітей: алегоричний, метафоричний, казковий, символічний, іронічний.

У ході науково-дослідної роботи в Київському міському будинку дитини “Берізка” були використані проектні пропозиції щодо застосування принципу гри при концептуальному вирішенні дитячих майданчиків (терас). Казковий і метафоричний прийом ігрового методу в дизайні були використані в декоративному розписі чотирьох дитячих майданчиків.

Завдяки застосуванню принципу гри у дизайні інтер’єрів можливе створення доброзичливого середовища, яке допомагає, захищає, протистоїть реаліям жорстокого світу, де безпритульна дитина набула негативного досвіду.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Барсукова Н. И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI веков : автореф. дис. на соискание науч. степени докт. искусствоведения : спец. 17.00.06 “Техническая эстетика и дизайн” / Барсукова Н. И. – Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, Москва, 2008. – 48 с.
2. Басюк В. С. Психолого-педагогическое сопровождение как условие компенсации состояния психической депривации у детей-сирот : дис. на соискание науч. степени канд. псих. наук : 19.00.07 “Педагогическая психология” / Басюк В. С. – Иркутский государственный педагогический университет, Иркутск, 2004. – 208 с.
3. Бондарчук Ю. С. Принципы проектирования дитячого ігрового середовища в закладах громадського призначення : дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : 17.00.07 “Дизайн”/ Бондарчук Ю. С. – Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Харків, 2016. – 310 с.
4. Войтишек Е. Э. Игровые традиции в духовной культуре Японии : автореф. дис. на соискание науч. степени докт. ист. наук : спец. 07.00.07 “Этнография, этнология антропология” / Войтишек Е. Э. – Новосибирский государственный университет, Новосибирск, 2010. – 49 с.
5. Гайказова Р. Т. Оформление детских дошкольных учреждений. Значение архитектурно-пространственной среды в воспитании дошкольников / Р. Т. Гайказова, Т. Д. Кострикина. – Москва : Просвещение, 1974. – 64 с.
6. Жердев Е. В. Метафора в дизайне : Теория и практика : дис. на соискание науч. степени докт. искусствоведения : 17.00.06 “Техническая эстетика и дизайн”/ Жердев Е. В. – Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, Москва, 2002. – 253 с.



7. Каравацька Н. О. Естетичні закономірності ігрового методу у сучасному дизайні / Н. О. Каравацька. // Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності: Зб. наук. праць Київського національного лінгвістичного університету, Київ. – 2009. – № 23. – С. 214–220.
8. Новоселова С. Л. Система “Модуль – гра”. Новая развивающая предметно-игровая среда для дошкольников и педагогическая технология её использования / С. Л. Новоселова. – Москва: ООФ “Социальное развитие России”, 2004. – 40 с.
9. Нуретдинова Л. Г. Гуманизация воспитательного пространства детского дома : дис. на соискание науч. степени канд. пед. наук : 13.00.01 “Общая педагогика, история педагогики и образования” / Нуретдинова Л. Г. – Казанский государственный педагогический университет, Казань, 2001. – 200 с.
10. Олійник О. П. Основи дизайну інтер'єру: навчальний посібник / О. П. Олійник, Л. Р. Гнатюк, В. Г. Чернявський. – Київ : Національний авіаційний університет, 2011. – 228 с.
11. Халиуллина О. Р. Гендерный фактор в дизайне предметной среды : автореф. дис. на соискание науч. степени канд. искусствоведения : спец. 17.00.06 “Техническая эстетика и дизайн” / Халиуллина О. Р. – Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, Москва, 2011. – 23 с.
12. Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – Москва : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
13. Шубович С. О. Теорія гри в архітектурі (лекції для студентів 6 курсу денної форми навчання спец. 7.120102, 8.120102 – Містобудування) / С. О. Шубович. – Харків : Харківський національний університет міського господарства ім. О. М. Бекетова, 2009. – 111 с.

#### REFERENCES

1. Barsukova, N. I. (2008), “Design of the environment in the design culture of postmodernism of the end of XX – the beginnings of the XXI centuries”, Thesis abstract for Doc. Sc. (Art Studies), 17.00.06 “Industrial art and design”, Moscow, All Russian Research Institute of Technical Aesthetics, 48 p. (in Russian).
2. Basyuk, V. S. (2004), “Psychology and pedagogical maintenance as a condition of compensation of mental deprivation condition at orphan children”, The dissertation of the candidate of psychological sciences. Specials 19.00.07 “Pedagogical psychology”, Irkutsk, Irkutsk State Pedagogical University, 208 p. (in Russian).
3. Bondarchuk, Yu. S. (2016), “The principles of the children’s game environment design in public appointment institutions” The dissertation of the candidate of Art Studies. Specials 17.00.07 “Design”, Kharkiv, Kharkiv State Academy of Design and Arts, 310 p. (in Ukrainian)
4. Voytishkek, E. E. (2010), “Game traditions in mental culture of Japan”, Thesis abstract for Doc. Sc. (History), 07.00.07 “Ethnography, ethnology anthropology”, Novosibirsk, Novosibirsk State University, 49 p. (in Russian).
5. Gaykazova, R. T. and Kostrikina T. D. (1974), *Oformlenie detskikh doshkol'nykh uchrezhdeniy. Znachenie arkhitekturno-prostranstvennoy sredy v vospitanii doshkol'nikov* [Decoration of preschool institutions. Meaning of the architectural and spatial environment in education of preschool children], Moscow, Prosveshchenie. (in Russian).
6. Zherdev, E. V. (2002), “Metaphor in design: theory and practice”, The dissertation of the doctor of Art Studies. Specials 17.00.06 “Industrial art and design”, Moscow, (All Russian Research Institute of Technical Aesthetics), 253 p. (in Russian).
7. Karavatska, N. O. (2009), Esthetic regularities of a game method in modern design, *Aktualni filosofski ta kulturolohichni problemy suchasnosti: Zb. nauk. prats* [Actual philosophy and cultural problems of the present: Scientific collected works], vol. 23, pp. 214–220. (in Ukrainian).
8. Novoselova, S. L. (2004) *Sistema «Modul' – igra». Novaya razvivayushchaya predmetno-igrovaya sreda dlya doshkol'nikov i pedagogicheskaya tekhnologiya ee ispol'zovaniya* [Module – Game system. The new developing subject-game environment for preschool children and pedagogical technology of it use], Moscow, OOF «Sotsial'noe razvitie Rossii». (in Russian).



9. Nuretdinova, L. G. (2001), "Humanization of orphanage's educational space" The dissertation of the candidate of pedagogical sciences. Specials 13.00.01 "General pedagogics, History of pedagogics and education", Kazan, Kazan State Pedagogical University, 200 p. (in Russian).
10. Oliinyk, O. P., Hnatiuk, L. R. and Cherniavskiy, V. H. (2011), *Osnovy dyzainu interieriu: navchalnyi posibnyk* [Interior design bases: tutorial], Kyiv, National Aviation University. (in Ukrainian).
11. Khaliullina, O. R. (2011), "Gender factor in design of the subject environment" Thesis abstract for Cand. Sc. (Art Studies), 17.00.06 "Industrial art and design", Moscow, (All Russian Research Institute of Technical Aesthetics), 23 p. (in Russian).
12. Kheyzinga, Y. (1997), Homo Ludens: stat'i po istorii kul'tury [Homo Ludens: articles on cultural history], Moscow, Progress-Traditsiya. (in Russian).
13. Shubovych, S. O. (2009), Teoriia hry v arkhitekturi (leksii dlia studentiv 6 kursu dennoi formy navchannia spets. 7.120102, 8.120102 – Mistobuduvannia) [Play theory in architecture (lectures for students of 6 year day studies)], Kharkiv, O. Beketov National University of Urban Economy in Kharkiv. (in Ukrainian).

УДК 746.4 : 39-044.92(477)

**Олена Жидких**  
**Олена Тригуб**

#### **ОСОБЛИВОСТІ СТИЛІЗАЦІЇ І ТРАНСФОРМАЦІЇ УКРАЇНСЬКИХ ЕТНІЧНИХ МОТИВІВ ПРИ СТВОРЕННІ СУЧАСНОГО ОДЯГУ**

*У статті досліджено особливості стилізації та трансформації українських етнічних мотивів при створенні сучасного одягу. Розглянуті поняття творчої стилізації та художньої трансформації. Охарактеризовані методи стилізації та трансформації українських народних мотивів в дизайні одягу. Проведено аналіз їх застосування в творчості вітчизняних та зарубіжних дизайнерів одягу. Наведені приклади впровадження цих методів.*

**Ключові слова:** стилізація, трансформація, українські етнічні мотиви, одяг, форма.

**Елена Жидких**  
**Елена Тригуб**

#### **ОСОБЕННОСТИ СТИЛИЗАЦИИ И ТРАНСФОРМАЦИИ УКРАИНСКИХ ЭТНИЧЕСКИХ МОТИВОВ ПРИ СОЗДАНИИ СОВРЕМЕННОЙ ОДЕЖДЫ**

*В статье исследованы особенности стилизации и трансформации украинских этнических мотивов при создании современной одежды. Рассмотрены понятия творческой стилизации и художественной трансформации. Охарактеризованы методы стилизации и трансформации украинских народных мотивов в дизайне одежды. Проведен анализ их применения в творчестве отечественных и зарубежных дизайнеров одежды. Приведены примеры внедрения этих методов.*

**Ключевые слова:** стилизация, трансформация, украинские этнические мотивы, одежда, форма.