

Ярослав Михайлович Білик

доктор філософських наук, професор,

професор кафедри теорії культури і філософії науки

Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна,

майдан Свободи 4, м. Харків, 61022, Україна

<https://orcid.org/0000-0002-9611-3733>

ФЕНОМЕН СЕРЕДНЬОВІЧНОЇ МІФОЛОГІЇ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Феномен середньовічної міфології досліджується на прикладі уявлень про гномів (дворфів, краснолюдів). Міфологема карликів взагалі є досить універсальною і присутня в міфах багатьох народів, однак тільки в середньовічній міфології вона виходить на провідне місце. Уявлення про гномів (краснолюдів) постають важливою частиною культурного коду епохи Середньовіччя. Найбільш розробленими і деталізованими є уявлення щодо гномів у польських і кельтських міфах. Польський варіант гномів – з власною назвою «краснолюди» можна вважати доволі типовим для цієї доби. Важливим джерелом нашого дослідження також є середньовічні літературні збірники: різні варіанти *Фізіологу* та *Бестіарію*. Середньовічні міфи і світоглядна символіка стали важливим підґрунтям появи й розвитку в сучасній культурі літературного жанру фентезі (Дж. Толкін, в сучасній Польщі – А. Сапковський). Середньовічна міфологія суттєво відрізняється від класичної античної.

Гноми в середньовічних міфах, а дещо пізніше вже на сторінках літературних творів, постають дуже різноманітними за своїми характерами і звичками: серед них є мудреці, доблесні воїни, чудові ремісники, але також ледарі та шахраї. Спільноти гномів – це копія тогочасного суспільства, вони майже як люди. Гноми є важливою частиною культурного коду цієї епохи. Основні середньовічні персонажі (гноми, ельфи) показані в контексті аксіологічних параметрів через понятійну опозицію добра і зла. Ця опозиція не є простим поділом на «абсолютне добро» та «абсолютне зло», а вибудовується на відмінностях та подібностях у їхній природі, культурі та світогляді. Органічне «вплетіння» краснолюдів та інших подібних персонажів до буттєвих конструкцій дозволяло мислячій людині сприймати життєвий шлях індивіда не таким трагічним як в античності. Гра є основою сприйняття міфології Середньовіччя. Середньовічна міфологія дозволяла сприймати ряд життєвих ситуацій за аналогією до сценічних ігор і тому більш комфортно. Характерним для ментальності цієї доби було намагання особистості в кожній речі чи явищі, у кожній події, навіть, на перший погляд, незначній, обов'язково розгледіти їх як загальний, так і потаємний сенс та призначення; тому й для краснолюдів обов'язково визначалось їх місце в ієрархії буття. Екзистенційні та аксіологічні характеристики буття таких персонажів із необхідністю сприймалися як такі, що постають доповнюючими до власного буття людини.

Ключові слова: **міфологія, філософія, Середньовіччя, гноми, символіка, аксіологічні характеристики, культурний код.**

Як цитувати: Білик, Я., (2026). Феномен середньовічної міфології в контексті сучасної культури. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна, серія «Теорія культури і філософія науки», (73), 82-87.* <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2026-73-09>

In cites: Bilyk, Y., (2026). The Phenomenon of Medieval Mythology in the Context of Contemporary Culture. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Theory of Culture and Philosophy of Science, (73), 82-87.* <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2026-73-09> [In Ukrainian]

Постановка проблеми. Феномен середньовічної міфології у формі соціокультурних і художніх інтерпретацій постає доволі помітним фактором життя сучасної людини. Поява і успіх літературного жанру фентезі (найбільшою мірою завдяки Дж. Толкіну) зумовив появу своєрідного попиту на Середньовіччя в сучасній культурі. Основні персонажі середньовічної міфології – насамперед гноми та ельфи – стали також популярними героями сучасних комп'ютерних ігор і залишаються помітною частиною масової культури. Культурний код сучасної інтерпретації міфології Середньовіччя є важливим фактором впливу на формування

світогляду багатьох верств українського і західного суспільства, впливаючи зокрема на його аксіологічні параметри. Все це свідчить про актуальність нашого дослідження.

Ступінь наукової розробленості. Варто підкреслити, що вся доба Середньовіччя лише з середини XX століття стає предметом регулярних наукових і філософських досліджень. До того часу ні філософія, ні культура цієї епохи не викликали якогось послідовного інтересу переважної більшості наукової спільноти. Саме системні дослідження представників «школи Анналів» зумовили поступову руйнацію хибних просвітницьких інтерпретацій і пробудження інтересу до цієї історико-культурної доби. Роботи Ф. Броделя, Ж. Ле Гоффа, Ж. Дюбі тощо дозволили по-новому осмислити важливі характеристики цієї культури [Дюбі, 2003]. Роботи Х.-Г. Гадамера створили можливості більш адекватного сприйняття середньовічного мистецтва [Гадамер, 2000; 2001]. Історико-філософські дослідження Е. Жільсона зумовили початок процесів переоцінки середньовічної філософії [Gilson, 2019]. Середньовічні міфи стали важливим підґрунтям появи жанру фентезі в сучасній художній літературі (Дж. Толкін, пізніше А. Сапковський та інші). Проте власне феномен середньовічної міфології до теперішнього часу все ще залишається практично поза увагою дослідників.

Загальна філософська інтерпретація міфології у нашій статті ґрунтується на дослідженнях сутності міфології в монографії Олексія Білика [Білик О., 2010].

Наше дослідження міфології Середньовіччя ми свідомо обмежуємо осмисленням лише окремих сторін цього важливого і цікавого культурного феномену. Феномен середньовічної міфології першочергово досліджується в нашій статті на прикладі аналізу уявлень про гномів (дворфів).

Метою дослідження є філософський аналіз феномену середньовічної міфології та його соціокультурних інтерпретацій в контексті впливу на сучасність.

Завдання статті. Ми плануємо виявити місце і роль міфології в середньовічній культурі; дослідити її онтологічні та аксіологічні характеристики та зрозуміти причини успішної трансляції її основних елементів до сучасних культурних конструкцій.

Виклад основного матеріалу. Варто відмітити, що міфологема карликів взагалі постає досить універсальною і присутня в міфах багатьох народів, однак тільки в середньовічній міфології вона виходить на провідне місце. Найбільш розробленими і деталізованими є уявлення щодо гномів в кельтських міфах. Проте варто згадати також польські міфи: саме польський варіант назви таких істот – «краснолюди» – тривалий час був доволі типовим для Східної Європи. Важливим джерелом нашого дослідження також є середньовічні літературні збірники: різні варіанти Фізіологу [Schröder C., 2005] та Бестіарію. Традиція бестіарності в контексті культури Середньовіччя раніше була детально досліджена в нашій монографії, в даній статті ми спираємось на ці результати [Білик Я., 1998 с. 112-118].

Ми розрізняємо середньовічну міфологію і так зване «народне християнство». Останнє виникає як спрощення і вульгаризація християнської релігійної традиції, має попит як специфічна світоглядна позиція і зустрічається не лише в добу Середньовіччя. Міфологічні традиції європейських народів, у свою чергу, виникають аналогічно до античної міфології та постають окремим культурним феноменом. Звісно можна говорити про їх взаємний вплив, але саме класична середньовічна міфологія залишається важливим джерелом запозичень для сучасної культури.

На нашу думку, поява і розбудова уявлень про гномів (дворфів, краснолюдів), ельфів та інших подібних персонажів в системі середньовічної міфології першочергово визначались світоглядною символікою. Варто підкреслити, що у своїй основі система світоглядної символіки доби Середньовіччя виникла як результат поступової трансформації кількох важливих традицій середньовічної філософії і теології. Першочергово варто послатись на філософсько-теологічні здобутки Іоана Дамаскіна, які були творчо осмислені вже філософською думкою Високого Середньовіччя. Варто вказати також на роль філософських і теологічних розбудов Ісідора Севільського і Василя Великого, у формуванні ряду визначальних особливостей середньовічної світоглядної символіки. Саме вони багато в чому визначали світоглядні позиції як романіки, так і готики [Білик Я., 1998 с. 112-118].

Наступну з впливових традицій, які суттєво вплинули на формування середньовічного світогляду, ми пов'язуємо з феноменом існування в цей період надзвичайно важливої і цікавої бестіарної традиції у середньовічному мистецькому просторі. Так звані Бестіарії насамперед відомі як окремий жанр середньовічної літератури – це явище того ж понятійного ряду що й Фізіолог [Schröder C., 2005]. Структурна відмінність бестіарного мистецького жанру –

обов'язкова присутність художніх мініатюр як важливого і необхідного елементу таких творів. Власне жанр Бестіарію тим і відрізняється від Фізіологу, що пропонує обов'язкову візуалізацію присутнім наративам щодо реальних і вигаданих істот.

Не слід вважати бестіарну мистецьку традицію суто середньовічним культурним здобутком: джерела цієї традиції мають місце вже у пізньоантичному суспільстві. В цьому контексті варто згадати творчу традицію Клавдія Еліана на теренах греко-римської літератури. У відомих його творах («Стромати»; «Про тварин») вже можна віднайти всі основні традиції особливої інтерпретації образів тварин (етична, естетична, символічна), які в наступні століття стали важливою основою фундації і розбудови бестіарного світогляду. Дивовижна і незвична інтерпретація персонажів тваринного світу в роботах Клавдія Еліана поставала досить важливим фактором для формування всієї традиції середньовічної бестіарності [Еліан, 2020].

Варто зауважити, що твори бестіарного жанру часто постають доволі незвичними для адекватного сприйняття сучасним читачем. Художні портрети звичайних представників тваринного світу (лев, пантера, олені, лисиця, бобер, змія тощо) органічно доповнюються суто міфічними істотами, що запозичені з різних історико-культурних традицій (кентавр, василіск, єдиноріг, мантікора, сирени). Всі такого роду персонажі, як реальні природні істоти, так і вигадані персонажі зазвичай супроводжувалися незвичними (і подекуди навіть дивовижними для сучасного читача) описами, що містили постійні алюзії на добре відомі (принаймні для середньовічної мислячої людини) міфологічні чи біблійні сюжети. Також варто звернути увагу на характер і структуру текстів, що супроводжували візуальний бестіарний ряд. Такі текстуальні пояснення повинні були, на нашу думку, спрямовувати увагу читача на адекватне розуміння бестіарних образів, що були показані на сторінках цих творів. Варто відмітити наступну специфіку бестіарних текстів: зазвичай вони передбачають присутність кількох рівнів можливої інтерпретації, що дозволяло по-різному, в залежності від глибини знань читача, а також мети звертання до подібних джерел, прочитати і зрозуміти такі джерела [Білик Я., 1998, с. 112-118].

Стосовно сприйняття бестіарних творів (а також багатьох інших пам'яток середньовічного мистецтва) слід підкреслити, що сучасні соціокультурні уявлення неможливо і некоректно механічно накладати на тогочасні: методологія найбільш авторитетних дослідників цієї епохи (М. Блок, Ф. Бродель, Ж. Ле Гофф, Ж. Дюбі, Р. Перну) взагалі пропонує задля отримання адекватних результатів максимальне «занурення» в середньовічну ментальність. Справа ще й в тому, що такі твори як Бестіарій чи Фізіолог було виконано у контексті середньовічного символічного світогляду; без врахування такої обставини неможливо взагалі адекватно зрозуміти цей мистецький феномен. Звичайні повсякденні уявлення утворювали лише перший (найнижчий) ступінь ієрархії світоглядної символіки і тому практично не брались до уваги укладачами таких творів.

За нашим висновком, який постає результатом власних досліджень сутності середньовічної символіки [Білик Я., 1998, с. 98-120], Бестіарії можна вважати одним з найпоказовіших і найважливіших прикладів розбудови системи середньовічної символіки. Бестіарні твори передбачали існування у кожного об'єкта (тобто істоти, яка була тут зображена, адже крім власне реальних тварин персонажами Бестіаріїв поставали різноманітні міфічні істоти) крім звичайних природних якостей, також цілий ряд символічних значень. Але цей символічний ряд не є повним: як правило там відсутні деякі, часто навіть досить суттєві значення, оскільки частина символічних значень у тогочасній культурній спільноті сприймалась як загальновідома і тому не потрапила на сторінки цих творів, а частина була втрачена в пізніших редакціях з плином часу.

Жанр середньовічної бестіарності в своїй розвинутій формі передбачав дивовижне поєднання тексту в віршованій формі та кольорової мініатюри. Відзначимо, що й колір також відігравав помітну роль в структурі цієї символіки. Своєрідна композиція тексту і кольору була не тільки відображенням складної багатоступеневої системи символіки. Бестіарність постає результатом дещо механічного поєднання світоглядних систем романіки та готики. Відомо, що в основі світогляду романіки перебувала ідея щодо нерозривної єдності космосу і Творця. Весь космос (у всіх своїх частинах) мовою символів вказував на присутність Творця. Середньовічні богослови і філософи вважали за можливе опосередковане пізнання Автора (Творця) всесвіту через пізнання і осмислення системи символічних конструкцій у сприйнятті природного світу. Романіка сприймала бестіарні образи в якості важливих етапів символічної інтерпретації буттєвості, яка поставала важливою частиною життєвої реальності для тогочасного спостерігача-дослідника.

Світи романіки (а пізніше і готики) своєю системою зооморфних символів вказував на свого Творця. Сприймаючи цей дивовижний світ зі страхом і любов'ю, людина насамперед зустрічала там різноманітні втілення своєї душі, своїх мрій, сподівань, прагнень, ілюзій – під личиною тварин і вигаданих персонажів, які мусили відігравати ролі людей. Одвічні для людини проблеми осмислення колізій добра і зла, життя і смерті, що показані в бестіарному вигляді, підкреслювали драматизм її буття, але також навчали, попереджували, свідчили.

Формування і еволюція уявлень щодо гномів (краснолюдів, дворфів) були зумовлені не тільки особливостями світоглядної бестіарної символіки. Процеси міфологізації багато в чому визначались легендами і фольклорними джерелами. Також слід визнати деякий вплив «народного християнства» – насамперед через використання світоглядних конструкцій, що були притаманні цій традиції, для незвичної та дивовижної трансформації окремих християнських ідей через призму вже квазіміфологічних уявлень, поширених серед різних суспільних верств [Сліпушко, 2005].

Середньовічні міфи і світоглядна символіка стали важливим підґрунтям появи і розвитку в сучасній культурі доволі популярного літературного жанру фентезі – насамперед завдяки Дж. Толкіну. В останні десятиліття ця традиція плідно продовжується у творчості відомого польського письменника А. Сапковського [Сапковский, 2016]. Ґрунтовний аналіз американського дослідника Дугласа Андерсона теоретичного підґрунтя художньої творчості Дж. Толкіна свідчить про це [Tolkien, 2022, s.9-10]. Адже відомий засновник літературного жанру фентезі у іншій своїй іпостасі був професором Оксфордського університету і визнаним фахівцем саме на теренах середньовічної літератури та культури. Власні наукові дослідження Дж.Толкіна дали йому можливість не тільки з'ясувати важливі характеристики середньовічних уявлень про гномів (та інших міфологічних персонажів), але й виконати успішну трансляцію цих образів за межі академічної науки у своїх відомих художніх творах: у Дугласа Андерсона всі ці процеси детально проаналізовано у примітках і поясненнях до сторінок найбільш відомого художнього твору англійського дослідника [Tolkien, 2022].

В середньовічній культурі гноми (дворфи) описувались як людиноподібні істоти, що постійно мешкають поруч з людьми. Вони, власне, показані як дуже схожі на людей: їх власний спосіб життя, зовнішній вигляд, одяг, види діяльності і дозволя постає дуже схожим на той, що був притаманний життю тогочасного суспільства. Гноми описуються як істоти, які є набагато меншими за людей – зазвичай до чверті середнього росту дорослої людини; тільки стародавні польські міфи описують краснолюдів більшими – до половини людського росту.

Середньовічна міфологія за багатьма своїми характеристиками відрізняється від свого історичного попередника – класичної античної міфології. Формування основ середньовічної міфології упродовж останніх віків попередньої епохи та всього періоду Ранняго Середньовіччя відбувалось паралельно з поширенням християнства і його вплив не можна ігнорувати [Pernoud, 2023; Gilson, 2019]. Можливо саме тому середньовічна міфологія замість традиційного для античності бінарного поділу основних образів на солярні і лунарні (хтонічні) пропонує інший підхід: на перший план виходять аксіологічні параметри, які й визначають особливості суспільної інтерпретації подібних персонажів. Підкреслимо, що власне хтонічні чи інфернальні образи та мотиви нікуди не зникають, але їх онтологічний статус постає похідним від визначальних християнських конотацій.

Онтологічний статус переважної більшості міфологічних персонажів прямо залежав від відповіді на одне, але надзвичайно важливе для цієї епохи питання: відповідно до існуючих світоглядних традицій Середньовіччя всі подібні істоти оцінювались щодо присутності у них душі. За таким критерієм гноми (а також ельфи) отримували екзистенційний статус дуже високого рівня – майже такий самий як у людей. Гноми, як і люди, мали постійно робити життєвий вибір – у кінцевому вимірі між добром і злом. Міфи описують гномів доволі різносторонніми персонажами: там є майстерні ремісники, мудрі правителі, доблесні воїни, але також злодії, жадібні торгівці чи безтурботні бешкетники. Можливість комунікативних відносин з гномами поставала результатом тривалих і складних пошуків теологічної і філософської думки – ситуація немислима, наприклад, у контексті античної міфології. Але показово, що буттєвість гномів сприймалась самоочевидною; важливим було побудувати з ними правильні відносини. Таким чином осмислена їх буттєвість дозволяла різні види комунікації з людьми. Наприклад, в давніх польських міфах можна віднайти історії про військову допомогу гномів-краснолюдів одному з перших польських князів чи розповіді про досконалу зброю краснолюдів. Подібні та інші сюжети стали основою відомих романів А. Сапковського, які закріпили і продовжили толкінівську традицію трансляції середньовічних

реалій до суспільності [Сапковський, 2016].

Дивовижний світ середньовічної міфології, її місце і роль в середньовічній культурі дуже не просто адекватно зрозуміти поза межами важливої характеристики всієї доби Середньовіччя. Важливим елементом суспільного життя, світогляду та повсякдення був лудологічний (ігровий) принцип (Х. Ортега-і-Гассет, Ж. Ле Гофф). Саме він дозволяв розбудову доволі комфортного життєвого світу середньовічної людини, де реальні і вигадані персонажі поставали важливими і необхідними знаками єдиного універсуму [Білик Я., 2020, с. 55–65].

Висновки. Середньовічна міфологія суттєво відрізняється від класичної античної. Основні середньовічні персонажі (гноми, ельфи) показані в контексті аксіологічних параметрів через понятійну опозицію добра і зла. Характерним для ментальності цієї доби було намагання особистості в кожній речі чи явищі, в кожній події, навіть, на перший погляд, незначній, обов'язково розгледіти їх як загальний, так і потаємний сенс та призначення; тому і для краснорядців обов'язково визначалось їх місце в ієрархії буття. Екзистенційні характеристики буття таких персонажів із необхідністю сприймалися як такі, що постають доповнюючими до власного буття людини.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білик О.М. (2010) Міф і філософія. Харків: Тов. «Едена»,. 188 с.
2. Білик Я.М. (1998) Дослідження ігрового феномену в культурі. Харків: Константа. 144 с.
3. Білик Я. М. Ігровий феномен в середньовічній культурі. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки». 2020. Випуск 62. С. 55–65.
4. Гадамер Г.-Г. Герменевтика і поетика. Київ: Юніверс, 2001. 288 с.
5. Гадамер Г.-Г. Істина і метод. Т.1: Герменевтика I: Основи філософської герменевтики. Київ: Юніверс, 2000. 464 с.
6. Дюбі Ж. Доба соборів. Київ: Юніверс, 2003. 316 с.
7. Еліан Клавдій. Строкати історії. Львів: Априорі, 2020. 320 с.
8. Сапковський А. Відьмак. Останнє бажання (Книга 1). Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. 288 с.
9. Сапковський А. Відьмак. Меч призначення (Книга 2). Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. 368 с.
10. Сапковський А. Відьмак. Кров Ельфів (Книга 3). Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. 320 с.
11. Сліпушко О.М. Давньоукраїнський бестіарій (звірорлов). Київ: Дніпро, 2001. 144 с.
12. Толкін Дж.Р.Р. Володар Перснів. Частина перша: Братство Персня. Львів: Астролябія, 2020. 704 с.
13. Толкін Дж.Р.Р. Падіння Артура. Львів: Астролябія, 2016. 235 с.
14. Толкін Дж.Р.Р. Сильмариліон. Львів: Астролябія, 2014. 576 с.
15. Gilson E. Christian Philosophy in the Middle Ages. Washington: Catolic University of America Press, 2019. 850 p.
16. Pernoud R. Blask średniowiecza. Kraków: Andegavenum, 2023. 320 s.
17. Schröder C. Der Millstätter Physiologus. Text, Übersetzung, Kommentar. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005.
18. Tolkien J.R.R. Hobbit. Albo tam i z powrotem / Wstęp i objaśnienia Douglas A. Anderson /. Wrocław: Bukowy las, 2022. 456 s.

Стаття надійшла до редакції 21.01.2026
Стаття рекомендована до друку 17.04.2026

Переглянуто 22.02.2026
Опубліковано 25.05.2026

Yaroslav M. Bilyk, Doctor of Science (Philosophy), Professor of the Department of Theory of Culture and Philosophy of Science V. N. Karazin Kharkiv National University, Svobody sq. 4, Kharkiv, 61022, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-9611-3733>

THE PHENOMENON OF MEDIEVAL MYTHOLOGY IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY CULTURE

The phenomenon of medieval mythology is studied on the example of concepts of dwarves in this article. A mythologem of dwarves is quite universal and present in myths of different nations, but only in

medieval mythology it takes the leading place. Ideas about gnomes (dwarves) become an important part of the cultural code of the Middle Ages.

The most developed and detailed concepts of dwarves can be met in Polish and Celtic myths. A Polish version of dwarves - with its own name "krasnoludzie" - can be considered typical for this period. An important source of our research is medieval literature: different versions of Physiologus and Bestiaries. Medieval myths and worldview symbolics became an important basis where a literary genre of fantasy appeared and developed in contemporary culture (J. Tolkien, A. Sapkowski in contemporary Poland). Medieval mythology differs from the classical ancient one in many ways. Main medieval characters (dwarves, elves) are shown in the context of axiological parameters through conceptual opposition of good and evil.

This opposition is not a simple division into "absolute good" and "absolute evil", but is built on the differences and similarities in their nature, culture and worldview. The organic "weaving" of dwarves and other similar characters into existential constructs allowed a thinking person to perceive the life path of an individual as less tragic than in antiquity.

The game is the basis for the perception of the mythology of the Middle Ages. Medieval mythology allowed us to perceive a number of life situations by analogy with stage plays and therefore more comfortably.

Characteristic of the mentality of this era was the individual's attempt in every thing or phenomenon, in every event, even, at first glance, insignificant, to necessarily see both their general and secret meaning and purpose; therefore, for dwarfs, their place in the hierarchy of being was necessarily determined. The existential and axiological characteristics of the existence of such characters were necessarily perceived as complementary to a person's own existence.

Keywords: **mythology, philosophy, Middle Ages, dwarves ("krasnoludzie"), symbolics, axiological characteristics, cultural code.**

REFERENCES

1. Bilyk, O. (2010). *Mif i philosophy (Myth and philosophy)*. Kharkiv: Edena (in Ukrainian).
2. Bilyk, Y. M. (1998). *Doslidjennya igrovogo fenomena v kulturi (Research into the gaming phenomenon in culture)*. Kharkiv: Konstanta (in Ukrainian).
3. Bilyk, Ya. M. The Play Phenomenon in Medieval Culture. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Theory of Culture and Philosophy of Science*. 2020. Issue 62. P. 55–65.
4. Gadamer, H.-G. (2001). *Hermenevtyka i poetyka (Hermeneutics and poetics)*. Kyiv: Univers (in Ukrainian).
5. Gadamer, H.-G. (2000). *Istyna i metod (Truth and Method. Vol. 1: Hermeneutics I: Fundamentals of Philosophical Hermeneutics)*. Kyiv: Univers (in Ukrainian).
6. Duby, G. (2003). *Doba soboriv (Age of church)*. Kyiv: Univers (in Ukrainian).
7. Elian, K. (2020). *Strokati istorii (Stromates)*. Lviv: Apriori (in Ukrainian).
8. Sapkowski, A. (2016). *Vidmak. Knyga 1. (Witch)*. Kharkiv: Klub simeynogo dozvilla (in Ukrainian).
9. Sapkowski, A. (2016). *Vidmak. Knyga 2. (Witch)*. Kharkiv: Klub simeynogo dozvilla (in Ukrainian).
10. Sapkowski, A. (2016). *Vidmak. Knyga 3. (Witch)*. Kharkiv: Klub simeynogo dozvilla (in Ukrainian).
11. Slipusko, O. M. (2001). *Davnyoukrainskiy bestiariy (zviroslov) [Old ukrainian bestiaries]*. Kyiv: Dnipro (in Ukrainian).
12. Tolkien J.R.R. (2020). *Volodar perstniv (Lord of the Rings)*. Lviv: Astrolabiya (in Ukrainian).
13. Tolkien J.R.R. (2016). *Padinnya Artura (Death of Artoures)*. Lviv: Astrolabiya (in Ukrainian).
14. Tolkien J.R.R. (2014). *Sylmarilion (Sylmarilion)*. Lviv: Astrolabiya (in Ukrainian).
15. Gilson E. (2019). *Christian Philosophy in the Middle Ages*. Washington: Catolic University of America Press. 850 p.
16. Pernoud, R. (2023). *Blask sredniowiecza (Shine of Middle Ages)*. Kraków: Andegavenum (in Polish).
17. Schröder C. (2005). *Der Millstätter Physiologus. Text, Übersetzung, Kommentar*. Würzburg: Königshausen & Neumann (in Deutsch).
18. Tolkien J.R.R. (2022). *Hobbit. Albo tam i z powrotem. (The Hobbit, or There and Back Again)*. Wrocław: Bukowy las (in Polish).

The article was received by the editors 21.01.2026
The article is recommended for printing 17.04.2026

The article was revised 22.02.2026
This article published 25.05.2026